

The Book of Unwritten Tales 2 – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Nate ist mal wieder unterwegs und wie immer steckt er in Schwierigkeiten. Wenn man das Spiel über Steam spielt, dann gibt es jede Menge Errungenschaften. Viele Gegenstände muss man sich mehrmals ansehen, um alles über sie zu erfahren. Das Inventar ist im Rucksack unten rechts. Im Spiel kann man verschiedene Figuren steuern. Die Gespräche sind auch immer wichtig um im Spiel weiter zu kommen.

Kapitel 1 – Nates Fall

Nate

- Nate fliegt durch die Luft
- **am Felsen links festhalten und dann weiter nach oben klettern am Felsen**
- **am Steg festhalten**
- den Steg ansehen und den Steg entlang klettern
- **dann am Seil nach oben klettern**
- auf dem Holzstück, auf dem Nate landet, ist eine Wunderlampe
- die Wunderlampe nehmen
- **die Wunderlampe benutzen**
- Benny, der Dschinn erscheint
- leider ist Nate nicht sehr diplomatisch und Benny verschwindet wieder in der Flasche
- **auf den nächsten Steg klettern**
- dort hängt ein Teppich
- **den Teppich nehmen**
- Benny lässt den Teppich fliegen und Nate kommt zum Hafan
- dann kommt das Vieh und schlägt Nate eine Holzlatte auf den Kopf (**Errungenschaft: schwindelfrei**)
- es folgt nun das **Tutorial**
- **einfach alle Anleitungen befolgen (Errungenschaft: Meistermechaniker)**

Prinzessin Ivo

Palast / Zimmer:

- es geht nun mit Ivo weiter, die in ihrem Zimmer eingeschlossen ist
- mit dem Vogel (Tschiep) sprechen
- das Bett, die Tür, die Bilder, die Mütze, die Schale, die Blume, die Karaffe, die Figur, die Spieluhr und den Spiegel ansehen
- die Spieluhr benutzen
- Tschiep sitzt auf dem Schmuckkästchen vor dem Spiegel
- auf den Balkon gehen
- **die Sonnenblumen ansehen und Sonnenblumenkerne nehmen**
- wieder ins Zimmer gehen
- **die Sonnenblumenkerne mit der Schale benutzen**
- Tschiep kommt zur Schale geflogen
- **den Spiegel nehmen**
- das Schmuckkästchen öffnen
- **den Spiegel vor die Figur stellen**
- Tschiep setzt sich auf die Spieluhr
- **die Spieluhr benutzen und Tschiep fällt hinein**
- jetzt auf den Balkon gehen und in den Garten klettern

Palast / Garten:

- **mit dem Bonsai (Arbor) sprechen (alle Themen)**
- dann die Bank ansehen und den Bienenstock
- den Busch, die Schale, das Vogelbad und die Weide ansehen
- zu der Stelle gehen wo Arbor war
- dort liegt ein Stein
- den Stein ansehen
- **den Stein nehmen**
- die Wasserpflanzen im Teich ansehen
- **das Schilfrohr nehmen (Schilfrohr und Schilfrohrkopf)**
- den Wasserfall ansehen und die Tür zum Thronsaal
- in die Bibliothek gehen

Palast / Bibliothek:

- den Drachenkopf und das Monster ansehen
- die Würfel ansehen
- die Schwerter und den Helm ansehen
- der Ständer mit den Schwertern lässt sich drehen
- **die Trompetenblume ansehen**
- eine Blüte bricht ab und Ivo bläst in den Blüentrichter
- das Bücherregal ansehen
- **Ivo findet ein Angelbuch, aber das will sie nicht lesen**
- **dann findet sie ein Pflanzenbuch und liest darin**
- über die Liebeslilie lesen
- **dann findet Ivo noch ein Buch über Holzbearbeitung und nimmt das Buch mit**
- gegenüber vom Ausgang zum Schlafzimmer ist ein weiteres Bücherregal
- **dort findet Ivo noch das Elfenheilmagiebuch**
- es ist ein sprechendes Buch
- **mit dem Buch reden**
- das Buch hat einen Verdacht und Ivo soll einen Trank herstellen
- dazu braucht sie die grüne Frucht vom Metus Strauch, einen roten Hering, Honig und Wasser
- in den Garten gehen

Palast / Garten:

- mit Arbor sprechen
- alle Themen durchgehen
- auch wegen dem Trank fragen
- **fragen ob er ihr seine Angel leiht**
- Ivo bekommt die Angel
- zum Teich gehen
- **die Angel mit dem Teich benutzen = Angler Level 0**
- zu der Stelle gehen wo Arbor zuerst war
- dort den Topf ansehen
- dort sind Regenwürmer
- **die Regenwürmer nehmen und mit der Angel benutzen**
- **die Angel mit dem Teich benutzen = Angler Level 1**
- die Angel noch 4x mit dem Teich benutzen = Angler Level 5
- **in die Bibliothek gehen und im Angelbuch lesen = Angler Level 15**
- zum Strauch mit den roten Früchten gehen
- **die Trompetenblüte mit dem Strauch benutzen**
- die Früchte werden grün
- **eine grüne Frucht nehmen**
- ins Zimmer gehen

Palast / Zimmer:

- auf dem Balkon wieder Sonnenblumenkerne nehmen
- im Zimmer das Schmuckkästchen öffnen und die Ohrringe nehmen
- die Ohrringe mit der Angel benutzen
- die Pflanze vom Tisch nehmen
- dann wieder in den Garten gehen

Palast / Garten:

- die Pflanze aus dem Zimmer mit der Liebeslilie benutzen
- Arbor stellt seinen Spaten ab und setzt sich auf die Bank und raucht
- den Spaten ansehen und nehmen
- der Rauch beruhigt die Bienen
- das Schilfrohr mit dem Bienenstock benutzen
- nun hat Ivo den Honig bekommen
- zum Teich gehen
- die Angel mit dem Teich benutzen = Angler Level 16
- Ivo hat den roten Hering gefangen
- die Angel so oft mit dem Teich benutzen bis Ivo bei Angler Level 39 angekommen ist
- **Errungenschaft: Fischerkönigin**
- Ivo erhält einen Fischerhut (den kann man mit Anklicken im Inventar auf- oder absetzen)
- beim zweiten Mal das Spiel durchspielen reichte schon Level 26 und Ivo hat den Hut geangelt
- ins Zimmer gehen

Palast / Zimmer:

- den Honig, den Hering und die grüne Frucht mit der Schale benutzen
- dann die Karaffe mit Wasser nehmen und mit der Schale benutzen
- jetzt noch den Stein mit der Schale benutzen und Ivo hat ihren Trank
- zur Bibliothek gehen

Palast / Bibliothek:

- mit dem Medizinbuch sprechen
- Ivo trinkt den Trank
- das Buch sagt sie ist schwanger (**Errungenschaft: Überraschung**)
- Tschiep ist auch wieder da
- Ivo muss nach Seefels zum Magier

- **mit Tschiep sprechen wegen eines Transportmittels nach Seefels**
- Ivo bekommt eine Fliegerzeitung
- es gibt für einen Kessel voll Gold einen Hippogreif als Transportmittel
- in den Garten gehen

Palast / Garten:

- **mit Arbor sprechen wegen Kessel voll Gold und wegen magischen Spiegel**
- **den magischen Spiegel ansehen**
- es gibt drei Symbole, die Ivo auch schon im Thronsaal gesehen hat
- ins Zimmer gehen und die Wasserkaraffe holen
- **die Karaffe mit dem Wasserfall benutzen**
- **dann das Wasser vom Wasserfall mit dem magischen Spiegel benutzen**
- eines der Symbole leuchtet auf
- zum Thronsaal gehen

Palast / Thronsaal:

- **Ivo spricht mit ihrer Mutter**
- sie sagt sie will etwas trainieren und abnehmen
- **nach dem Gespräch die drei Symbole ansehen und den Mondbrunnen**
- **wieder mit der Mutter sprechen und nach den Symbolen fragen**
- nach dem Mondwasser fragen
- Ivo muss sagen das sie einen Trank brauen will für die Schönheit
- **dann bekommt sie Mondwasser**
- mit dem König sprechen (alle Themen)
- **dann 10 x vom König erleuchten lassen (Errungenschaft: Erleuchtet)**
- in den Garten gehen

Palast / Garten:

- **die Karaffe mit dem Mondwasser mit dem magischen Spiegel benutzen**
- jetzt leuchten 2 Symbole
- **mit Arbor sprechen wegen Grundwasser**
- Ivo hat in der Karaffe nun Grundwasser
- **die Karaffe mit dem magischen Spiegel benutzen**
- es leuchten nun alle drei Symbole
- **mit dem Spiegel sprechen** (alle Themen)
- das Lösungswort für die Schildwache errät Ivo selber
- **es lautet: Mellon**

- zur Weide gehen
- **das Buch über Holzbearbeitung mit der Weide benutzen**
- die wird zur Trauerweide und senkt ihre Zweige
- nun scheint die Sonne auf den Wasserfall und es erscheint ein Regenbogen
- **den Regenbogen ansehen**
- **dann das Ende vom Regenbogen ansehen**
- **den Spaten mit dem Ende vom Regenbogen benutzen**
- Ivo findet einen Kessel voller Gold
- **in die Bibliothek gehen und mit Tschiep sprechen**
- der Kessel mit Gold ist zu schwer für Tschiep
- **zum Thronsaal gehen und mit dem König sprechen**
- Ivo sagt das sie Sonnenblumenkerne hat und der König verleiht ihnen Kraft
- **wieder zu Tschiep gehen und ihm die Sonnenblumenkerne geben**
- **dann fliegt Tschiep mit dem Kessel voller Gold los**
- in den Garten gehen
- Tschiep kommt mit einer Kiste zurück
- auf den Balkon klettern
- **die Kiste ansehen und öffnen**
- es kommt ein rosa Hippogreif aus der Kiste
- **den Hippogreif ansehen und auf ihm reiten (Errungenschaft: gesprengte Ketten)**

Wilbur Wetterquarz

Seefels / Schule / Klassenzimmer:

- Wilbur soll zwei Schülern Magie beibringen
- der Unterricht läuft aber nicht so gut
- Wilbur geht in sein Schlafzimmer

Seefels / Schule / Schlafzimmer:

- den Krempel, den magischen Vertrag, den Teddy, das Bett, Fridolin, den Kachelofen, den Zauberkasten und das Hörrohr ansehen
- **den Schuh neben der Matte ansehen**
- in dem Schuh ist ein Zettel
- es sind Buchseiten
- **die Buchseiten im Inventar ansehen**
- **das Tierfutter ansehen und nehmen**
- das Familienbild und die Fliegerbrille ansehen

- die Schale mit Wasser ansehen
- **den Zauberstab auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- **die magische Kugel ansehen und benutzen**
- Wilbur hat die Nummer von Markus vergessen
- sie steht in seinem Notizbuch
- Fridolin frisst gerade einige Seiten aus dem Notizbuch
- **das Tierfutter mit Fridolin benutzen, aber er gibt das Notizbuch nicht her**
- **das Tierfutter mit dem Bett benutzen, um Fridolin vom Notizbuch abzulenken**
- aber auch das klappt nicht
- das Futter ist alle und Wilbur liest erst jetzt was auf der Packung steht
- **die Schale mit dem Wasser nehmen und Fridolin geben**
- **dann Fridolin zur Seite rollen und das Notizbuch nehmen**
- **dann die magische Kugel benutzen und Markus anrufen**
- mit ihm sprechen (alle Themen)
- in das Klassenzimmer gehen

Seefels / Schule / Klassenzimmer:

- Wilbur macht mit dem Unterricht weiter und zaubert etwas
- dann ist die Stunde vorbei
- das Mädchen wird von ihrer Mutter abgeholt (sie ist die Ratsvorsitzende)
- sie spricht mit Wilbur und lässt Broschüren da
- Wilbur sieht sich nun das Klassenzimmer genauer an
- die Broschüren ansehen
- den Tisch ansehen und die Tischklappe öffnen
- das Buch ansehen
- es ist ein Märchenbuch
- **den Tisch vom Jungen ansehen und auch hier die Tischklappe öffnen**
- **da steht ein Automatisierungszauber drin**
- **Wilbur schreibt ihn sich auf**
- **das Fische skelett ansehen und nehmen**
- **Wilbur nimmt eine Gräte**
- **die Pflanze mehrmals ansehen**
- **den Ofen ansehen**
- **in den Ofen schauen**
- **Wilbur findet eine weitere Buchseite**
- die Chemieecke ansehen
- **den Apparat neben der Tafel 3x ansehen (steht ein Name dran)**
- den Apfel ansehen
- **das Buch auf dem Lehrertisch ansehen**
- **es ist das Klassenbuch**
- im Klassenbuch lesen

- die Tafel ansehen
- den Plan an der Wand ansehen
- **die Schatztruhe beim Fischskelett ansehen und öffnen**
- **Wilbur findet einige Münzen**
- das Klassenzimmer verlassen

Seefels / Schule / Eingangshalle:

- der Erzmagier ist gerade hier und auch Remi
- Wilbur spricht mit ihm
- dann spricht Remi noch mit Wilbur
- die Eingangstür ansehen
- **das Blatt Papier neben der Eingangstür nehmen** (ist eine Buchseite)
- die Treppe und die beiden Kobolde ansehen
- die Bretter ansehen und nehmen
- die Ritterrüstung ansehen
- **den Wandteppich ansehen 2x**
- **dann hat Wilbur einen Faden**
- die beiden Hebel an der Wand ansehen und benutzen
- der Hebel links öffnet das obere Fenster und der Hebel rechts öffnet das Fenster unten
- den Schmutz auf dem Boden und die Spinnweben ansehen
- ins Lehrerzimmer gehen

Seefels / Schule / Lehrerzimmer:

- **mit dem Direktor sprechen**
- Wilbur soll die Eingangshalle putzen, die Kobolde vertreiben und die verschwundene Bibliothek finden
- **nach dem Gespräch den Aktenschrank durchsuchen**
- beim Buchstaben A unter Albert Allerdyce findet Wilbur eine Zeichnung von dem Apparat
- im Inventar die Zeichnung ansehen
- **alle Akten durchsehen (Errungenschaft: Aktenfresser)**
- den Schaukasten ansehen
- darin ist ein Besen, aber der Schaukasten ist verschlossen
- den Kamin, die Uhr und das Feuerholz ansehen
- **den Blasebalg ansehen und nehmen**
- **den Plan neben dem Kamin 3x ansehen** (Kaminnetzwerk)
- über den Kamin kann Wilbur die Bibliothek finden
- er braucht dazu ein Feuer im Kamin und Reisepulver
- für die Bibliothek sind die Tiere Eule, Wurm und Ratte auf dem Plan angegeben
- **die Bretter mit dem Kamin benutzen** (Wilbur sagt dem Direktor das es nur alte Bretter sind und das es besser ist die Bretter zu verbrennen als wegzuräumen)

- **die leere Packung Tierfutter mit dem Kamin benutzen**
- **den Papierschwanz ansehen und nehmen** (ist eine weitere Buchseite)
- **wieder mit dem Direktor Bloch sprechen und fragen warum ein Loch in seinen Akten ist**
- Wilbur sagt das er einen Zauberhefter hat
- **von Bloch bekommt er einen Öffnungszauber**
- **nach dem Kaminnetzwerk fragen** (unter Gesprächsthema Aufgaben)
- Bloch hat das Reisepulver, aber er gibt es Wilbur nicht
- es steht auf dem Schreibtisch
- in die Eingangshalle gehen

Eingangshalle:

- den Troll ansehen
- das ist der neue Hausmeister
- **mit dem Troll sprechen** (ihn solange ansprechen bis er antwortet)
- das Gespräch war nicht gerade hilfreich
- ins Klassenzimmer gehen

Seefels / Schule / Klassenzimmer:

- auf dem Tisch vorne sitzt ein Kobold auf dem Märchenbuch
- **das Märchenbuch nehmen**
- **das Märchenbuch mit der Tischklappe benutzen**
- so fängt Wilbur den Kobold
- **mit dem Kobold sprechen**
- **Wilbur steckt den Kobold in die Federmappe**
- zum Lehrertisch gehen
- **im Klassenbuch lesen**
- **dann den Feuermacher (Apparat) ansehen und benutzen**
- Wilbur braucht Gas für den Feuermacher
- **das Paket vom Lehrertisch nehmen**
- es ist für Wilbur
- **da ist eine magische Schiefertafel drin**
- **den Zauberstab nehmen**
- wieder zur Eingangshalle gehen

Seefels / Schule / Eingangshalle:

- **mit dem Troll sprechen und wegen der Koblode fragen**
- ein Kobold fliegt gerade zum Troll und der macht ihn platt

- der andere Kobold fliegt weit oben hin und her
- **beide Fenster sollten offen sein**
- **dann warten bis der Kobold auf dem obersten Fenster sitzt**
- **den Hebel links benutzen und das Fenster oben schließen**
- **dann wieder den Hebel links benutzen und das Fenster oben öffnen**
- der Kobold fällt auf das untere Fenster und rutscht nach draußen
- **dann beide Fenster schließen, damit der Kobold draußen bleibt**
- **(Errungenschaft: Kammerjäger)**
- **eine Münze mit der Eingangstür benutzen**
- **dann mit dem Troll sprechen und ihm sagen das dort eine Münze ist**
- wenn der Troll sich umdreht ist sein Schlüsselbund zu sehen
- **den Öffnungszauber mit dem Schlüsselbund benutzen**
- **den Schlüsselbund nehmen**
- ins Lehrerzimmer gehen
- **dort den Schlüsselbund mit dem Schaukasten benutzen und den Besen nehmen**
- **in der Eingangshalle den Besen mit dem Dreck auf dem Boden benutzen**
- den Automatisierungszauber mit dem Besen benutzen
- ins Klassenzimmer gehen

Seefels / Schule / Klassenzimmer:

- **der Pflanze nähern**
- **dann den Blasebalg mit der grünen Gaswolke benutzen**
- zum Feuermacher gehen
- **den gefüllten Blasebalg mit dem Feuermacher benutzen**
- **dann den Feuermacher benutzen**
- **dann die Flamme ansehen**
- **das Notizbuch mit der Flamme benutzen**
- Wilbur reißt eine Seite in Streifen und zündet einen Streifen an der Flamme an
- dann schnell zum Lehrerzimmer gehen

Seefels / Schule / Lehrerzimmer:

- **im Inventar den brennenden Streifen nehmen und mit dem Kamin benutzen** (wenn man nicht schnell genug war, kann man es einfach wiederholen)
- jetzt brennt Feuer im Kamin
- **den Kobold in der Federmappe mit Direktor Bloch benutzen**
- **der ist abgelenkt und Wilbur nimmt sich etwas von dem Reisepulver**
- **das Reisepulver mit dem Kamin benutzen**
- das Feuer wird grün
- **ins Feuer gehen**
- Wilbur landet in der verschwundenen Bibliothek

- dort wird er von den sprechenden Büchern angegriffen und liegt auf dem Boden
- mit den Büchern sprechen
- **die Mauer ansehen**
- die Bücher ansehen und ein Buch nehmen
- das Buch verschwindet aber schnell
- **den Schreibtisch ansehen**
- auf den Schreibtisch sehen
- da liegt ein kaputtes Buch
- **Wilbur findet eine weitere Buchseite** (auf dem kaputten Buch)
- **rechts liegt noch eine Buchseite** (bei den beiden Büchern rechts)
- **das kaputte Buch ansehen**
- Wilbur will das Buch reparieren
- die magische Schiefertafel meldet sich
- sie weiß was man dazu braucht
- **die Schublade vom Schreibtisch ansehen und nehmen**
- **die Schublade mit dem Kamin benutzen**
- **den Zettel beim Bärenfell ansehen und nehmen**
- es ist der Feuerzauber
- **den Feuerzauber mit dem Kamin benutzen**
- da brennt nun ein Feuer
- die Bücher im Regal neben dem Schreibtisch ansehen und mit ihnen sprechen
- **das Zierdeckchen ansehen und nehmen**
- **das Reisepulver mit dem Kamin benutzen**
- das Feuer wird grün
- ins Feuer gehen und Wilbur landet wieder im Lehrerzimmer
- in die Eingangshalle gehen

Seefels / Schule / Eingangshalle:

- **das Zierdeckchen mit dem Troll benutzen**
- der benutzt es als Taschentuch und Wilbur hat jetzt Troll-Rotz für die Reparatur des Buches
- ins Lehrerzimmer gehen

Seefels / Schule / Lehrerzimmer:

- **mit Direktor Bloch sprechen** wegen den Aufgaben und sagen das Wilbur die Bibliothek gefunden hat
- der Direktor hat noch eine Buchseite und er will das wieder jeder die Bibliothek findet
- **nach der Buchseite fragen**
- **Wilbur darf sie nehmen**
- nun hat er alle Buchseiten zusammen
- **im Inventar den Faden mit der Gräte benutzen** (ergibt Nadel mit Faden)

- **die Nadel mit dem Buchseiten benutzen und Wilbur näht die Seiten zusammen**
- dann durch das Feuer zur Bibliothek
-

Seefels / Schule / Bibliothek:

- zum Schreibtisch gehen
- **die zusammengenähten Seiten mit dem kaputten Buch benutzen**
- **Wilbur repariert das Buch und liest daraus vor**
- die anderen Bücher wollen auch gelesen werden
- Wilbur liest noch mehr Bücher (**Errungenschaft: Bücherfreund**)
- jetzt ist die Mauer weg und man kommt von der Eingangshalle in die Bibliothek
- in die Bibliothek gehen
- mit den Büchern vor dem Kamin sprechen
- **das Buch im Regal ansehen**
- **es ist ein Gesetzbuch**
- **das Buch mehrmals lesen** (Wilbur findet Gesetz das er für einige Arbeiten zu klein ist)
- das Buch nehmen
- **das Buch auf dem Bärenfell ansehen**
- es ist der Zauberlehrling und darin steht wie Wilbur seinen Besen stoppen kann
- **dann die vergammelten Bücher ansehen**
- **mit dem Buch auf dem Schreibtisch sprechen**
- es heißt Albert und ermöglicht Reisen in die Vergangenheit
- Wilbur fragt wie man in der Zeit reisen kann und er sagt das er es versuchen will
- **er landet in der Vergangenheit**
- die Bücher sind in der Zeit aber auch schon vergammelt
- auf dem Schreibtisch liegen Nägel
- **die Nägel nehmen**
- die Bücher ansehen und mit ihnen sprechen
- **nach dem Zeitreisebuch fragen**
- **das Zeitreisebuch befreien und mit ihm sprechen**
- Wilbur muss noch weiter in die Vergangenheit
- und er landet noch weiter zurück
- **die Werkzeugkiste ansehen und versuchen zu öffnen**
- die Werkzeugkiste ist verschlossen
- **die Leiter ansehen und versuchen nach oben zu klettern**
- Wilbur meint das er Dachpappe braucht
- die Bücher auf dem Boden ansehen
- sie sind noch nicht vergammelt
- **die Bücher ansehen**
- **mit dem Zeitreisebuch sprechen**
- das verschwindet einfach
- **mit den Büchern auf dem Boden sprechen und sie bringen Wilbur noch weiter in die**

Vergangenheit

- jetzt ist es ein Textadventure
- **Rede mit Handwerker ...**
- **Betrachte Bibliothek**
- **Nimm Dachpappe ...**
- **Betrachte Handwerker ...**
- **Nimm Schlüssel ...**
- **Benutze Öffnungszauber mit Lederriemen**
- **Nimm Schlüssel ...**
- **Rede mit den alten Büchern ...** (ich müsste in die Zukunft reisen)
- Wilbur ist wieder in der Zeit wo die Leiter am Kamin steht
- **den Schlüssel mit der Werkzeugkiste benutzen**
- **Wilbur hat nun einen Hammer**
- **die Leiter benutzen und Wilbur nagelt die Dachpappe an**
- **die Bücher ansehen und Wilbur landet wieder in der Gegenwart**
- hier findet er einen Zettel vom Zeitreisebuch
- er bekommt einen Hut (**Errungenschaft: Zeitreisender**)
- in die Eingangshalle gehen
- **den Besen anklicken und den Spruch vom Zauberlehrling aufsagen**
- dann legt sich der Besen hin
- **den Besen nehmen und ins Lehrerzimmer gehen**
- den Besen in den Schaukasten stellen
- das Gesetzbuch mit Direktor Bloch benutzen
- mit Direktor Bloch sprechen
- **Wilbur sagt das alle Aufgaben erledigt sind, aber es gibt jede Menge neue Aufgaben**
- **Errungenschaft: Putzteufel**
- Bloch geht weg und auch der Troll verschwindet
- **Wilbur will auch die Schule verlassen**
- **da meldet sich die magische Schiefertafel**
- sie sagt das Golems viel arbeiten und das unbezahlt
- Wilbur will aber erst zu Remi ins Gasthaus gehen (**Errungenschaft: schulfrei**)

Kapitel 2 – Hangover

Nate

Palast:

- es geht jetzt mit Nate weiter
- der ist gerade im Palast beim roten Piraten
- der rote Pirat will das Artefakt des Schicksals haben
- Nate und der rote Pirat sind ziemlich betrunken
- Nate versucht zu fliehen, aber der Kopfgeldjäger stellt sich in den Weg
- **wenn Nate es schafft immer auf die großen Buchstaben (BAM, WHACK, ZONK usw.) zu klicken, dann gibt es die Errungenschaft: Drunken Master**
- Nate landet vor dem Palast (zusammen mit dem Kopfgeldjäger und dem Vieh)

vor dem Palast:

- es stellt sich heraus das Nate und der Kopfgeldjäger einen Plan hatten, aber Nate mal wieder alles vermässelt hat
- Nate schläft einfach ein und das Vieh übernimmt
- die beiden Statuen ansehen
- **die Pfanne nehmen**
- **die Palmen ansehen**
- da hängen Kokosnüsse, aber das Vieh kommt nicht an die Kokosnüsse
- **mit dem Kopfgeldjäger sprechen**
- in den Palast gehen

Palast:

- das Füllhorn ansehen
- **die Pfanne mit dem Füllhorn (Wasser) benutzen**
- **das Schwert im Stein ansehen und die Öllampe**
- den roten Piraten ansehen
- der hat ein Tuch auf sich liegen
- versuchen das Tuch zu nehmen, aber das geht nicht
- unter dem Tuch liegt ein Ding, aber das Vieh kann es nicht nehmen
- zum Affen gehen
- **das Buch ansehen**
- da stehen fünf Drinks drin
- alle Drinks ansehen (stehen immer die Zutaten und die Shakefiguren)
- **die letzte Seite mit dem Rezept für den Katerkiller herausreißen**
- **die Erdnüsse von der Theke nehmen**
- **mit dem Affen sprechen**
- **alle Drinks bestellen und trinken**
- **beim Mojito das Glas mit den Pfefferminzblättern nehmen** (nach dem Trinken)
- beobachten was der Affe für Bewegungen macht wenn er die Drinks mixt
- beim Drink Mary X legt der Affe kurz seinen Fez ab, aber den kann das Vieh nicht nehmen
- für den Katerkiller braucht man die Shakefiguren:

Beep Boop = Breakdance
Mangnag = Affe springt hoch
Donka Donk = Affe schlägt auf den gelben Shaker
Freak Out = Affe nimmt Arme nach oben

- den Palast verlassen
- zur Anlegestelle gehen

Anlegestelle:

- **den seltsamen Vogel ansehen**
- **mit dem Piraten Papagei sprechen**
- **das magische Schloss ansehen und die Mary**
- den Poller ansehen
- **die Pfanne mit dem Salzwasser auf den Poller stellen**
- **den Spiegel ansehen**
- **den Spiegel mit dem Poller benutzen**
- **das Salz aus der Pfanne nehmen**
- **im Inventar das Salz mit dem Glas mit den Pfefferminzblättern benutzen**
- **dem Papagei die Erdnüsse geben**
- dann fliegt er hoch, aber das Vieh kann das Deckchen das da liegt nicht nehmen

vor dem Palast:

- **mit dem Kopfgeldjäger sprechen** (wegen Katerkiller)
- der holt eine Kokosnuss
- **die Kokosnuss nehmen**
- in den Palast gehen
- **die Kokosnuss mit dem Schwert benutzen**
- Palast verlassen
- **die Milch mit dem Glas benutzen**
- **den Drink nehmen**
- **es erscheinen nun Bilder und man muss die Shakefiguren in der richtigen Reihenfolge machen (Bilder 3, 1, 6 und 5)**
- **den Katerkiller mit Nate benutzen (Errungenschaft: Katerkiller)**
- Nate ist nun wach und man zwischen Nate und dem Vieh wählen
- **Nate spricht mit dem Kopfgeldjäger**
- dann geht er zur Anlegestelle
-

Anlegestelle:

- das magische Schloss, die Mary und den Papagei ansehen
- mit dem Vieh zur Anlegestelle gehen
- **dann gibt das Vieh dem Papagei die Erdnüsse und geht in Richtung Palast und der Papagei folgt dem Vieh**
- **auf Nate umstellen und dann das Deckchen nehmen und den Deckel vom Fass nehmen**
- **das Deckchen wieder auf das Fass legen**
- der Papagei kommt zurück und setzt sich auf das Deckchen
- er fällt ins Fass und Nate macht den Deckel auf das Fass
- **die Kiste neben dem Fass ansehen**
- da ist ein Fez drin
- **den Fez nehmen**
- mit Nate und dem Vieh in den Palast gehen

Palast:

- Nate sieht sich das Tuch vom roten Piraten an und versucht unter das Tuch zu sehen, aber das geht nicht
- mit dem roten Piraten sprechen
- er hat unter dem Tuch etwas Schreckliches und er hat es ausprobiert (was erklärt das niemand mehr auf der fliegenden Insel zu sehen ist)
- **das Vieh bestellt beim Affen eine Mary und wenn der Affe seinen Fez ablegt, dann schnell auf Nate umstellen und den Fez vertauschen** (mit dem aus der Kiste)
- der Affe setzt den Fez auf, aber der ist zu groß und so läuft er gegen eine Säule und fällt um
- **der Kopfgeldjäger holt sich die Öllampe, aber das Vieh haut dem Kopfgeldjäger eine Holzlatte auf den Kopf**
- Nate und das Vieh gehen zur Anlegestelle
- **aus der Lampe kommt Benny, aber mit seiner Magie ist es nicht weit her**
- statt das magische Schloss zu öffnen, öffnet er das Fass und der Papagei schlägt Alarm
- Nate sagt Benny er soll das magische Schloss öffnen und er glaubt an ihn
- es klappt natürlich nicht so wie gewollt und der Rote Pirat und der Kopfgeldjäger tauchen auf
- die Mary macht sich vom Felsen los und Nate fällt nach unten (**Errungenschaft: Yo-Ho-Ho und ne Buddle voll Rum**)

Wilbur Wetterquarz

Seefels / Anlegestelle:

- Wilbur bekommt ein Gespräch von der Ratsvorsitzenden mit
- **den Kran ansehen**
- den Schulturm und den Magierturm ansehen
- **mit dem Händler Jorge sprechen**
- die Lostrommel und den Wetterhahn ansehen
- hinunter gehen

Seefels / Stadtwache:

- die Bäckerei ansehen und das Abflussgitter
- **die Plakate ansehen und die Statue**
- das Tor zur Unterstadt ansehen
- **mit der Stadtwache sprechen**
- ihm von Jorge erzählen
- die Stadtwache hat einen Plan und Wilbur soll ihm helfen (dann darf er auch in die Unterstadt)
- er bekommt ein Stück Kreide
- **zu Jorge gehen**
- **das Fass bei Jorge ansehen**
- **die Kreide mit dem Fass benutzen und es so markieren**
- **dann wieder zur Stadtwache gehen und sagen das Fass ist markiert**
- Wilbur darf nun in die Unterstadt
- durch das Tor gehen

Seefels / Unterstadt / Verkaufsstand:

- das Plumpsklo ansehen
- den Verkaufsstand ansehen
- **die Werkzeugkiste ansehen und etwas aus der Werkzeugkiste nehmen**
- **Wilbur nimmt einen Hammer**
- die Lastenplattform ansehen
- **mit Jorge sprechen**
- Wilbur sagt er wäre Anton Schildträger und Jorge hält ihn für Pietie
- **nach einem Fass Branntwein fragen**
- leider weiß Wilbur das Lösungswort nicht (das weiß der Wirt im Gasthaus)

- weiter hinunter gehen
- die Karre ansehen
- den Abfluss und die Treppe ansehen
- die Barrikade ansehen
- die Feuerstelle und den Eimer mit Wasser ansehen
- **den Zauberstab mit der Feuerstelle benutzen**
- beim Geländer vor dem Gasthaus hinunter sehen
- ins Gasthaus gehen

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- **die Jacke ansehen**
- den König der Diebe ansehen
- die Treppe ansehen
- den Aushang ansehen (mehrmals, bis man etwas zu Paragraf 9 erfährt)
- **die Postkarte nehmen**
- damit kann man dann überall umherreisen (einfach den Ort anklicken wo man hin will)
- **den umfunktionierten Rollenspielautomaten ansehen**
- den Oger (Barmann mit 2 Köpfen) ansehen
- **mit dem Oger sprechen**
- Wilbur erfährt das Losungswort (Gold macht nicht glücklich)
- er bekommt auch noch Silbermünzen für das Fass Branntwein
- **noch einmal die Jacke ansehen**
- **den Pin nehmen**
- **mit Direktor Bloch sprechen**
- **mit Remi sprechen**
- das Gasthaus verlassen und zum Verkaufsstand gehen

Seefels / Unterstadt / Verkaufsstand:

- dort ist der Junge, der früh in der Schule war
- **mit dem Jungen sprechen**
- der sagt er geht nicht in die Schule, weil er nicht in die Oberstadt darf
- **mit Jorge sprechen und ihm das Losungswort sagen**
- dann legt Wilbur automatisch das Geld auf den Aufzug und das Fass mit Branntwein kommt herunter
- es ist das markierte Fass
- **an das Tor klopfen**
- Wilbur sagt Anton das es mit dem markierten Fass geklappt hat
- Anton geht weg und Wilbur kommt nicht mehr in die Oberstadt
- wieder ins Gasthaus gehen

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- **das Glas vom Tisch nehmen wo Remi saß**
- es ist ein Glas mit einer Markierung von 2 cl
- mit dem Oger sprechen und ihm sagen das das Fass angekommen ist
- das Gasthaus verlassen
- das 2 cl Glas mit dem Wassereimer benutzen
- nun ist Wasser im Glas
- **im Inventar die magische Schiefertafel anklicken und nach den Golems fragen**
- die Schiefertafel weiß wie man einen Golem baut und was für Zutaten man für die magische Tinte braucht
- **für die Tinte braucht man: 2 cl Krokodilstränen, Drölf Tropfen Drachenschweiß und Eine Seefels-Kleinunzen Ruß**
- wieder ins Gasthaus gehen
- hier sitzt jetzt der Reporter (Fuchs)
- **mit dem Reporter sprechen und von Jorge erzählen**
- Wilbur und der Reporter gehen zu Jorge
- **der Reporter klärt die ganze Angelegenheit, so das alle gewinnen (außer die Gerechtigkeit) und Wilbur den Schlüssel für das Tor bekommt (Errungenschaft: Schlüsselmeister)**
- **mit Jorge sprechen und fragen was Drölf bedeutet und ob er Drachenschweiß oder Krokodilstränen hat**
- in die Schule gehen

Seefels / Schule:

- der Troll ist weg und hat seine Sachen stehen lassen
- den Wischmopp und den Eimer ansehen
- **den Wischmopp nehmen**
- die Tür zum Lehrerzimmer ansehen
- sie ist verschlossen
- die Tür kann sprechen und sagt das Wilbur einen Code braucht
- ins Klassenzimmer gehen
- **die Alchemie Ecke ansehen**
- **das Fläschchen ansehen**
- darin sind getrocknete Krokodilstränen
- **das 2 cl Glas mit dem Wasser mit dem Fläschchen benutzen**
- **den Topf ansehen und die Waage**
- **dann das Fläschchen mit dem Topf benutzen**
- die Alchemie Ecke verlassen
- **den Ofen ansehen**
- **Wilbur hat nun Ruß**
- die Tafel ansehen und den Schreibtisch

- **das Regal durchsuchen**
- **Wilbur findet ein altes Klassenfoto**
- das Klassenfoto ansehen
- die Schule verlassen

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- **die Luke in der Barrikade ansehen**
- jemand spricht mit Wilbur
- mit den Leuten unterhalten
- Wilbur sagt er braucht Ton
- er sagt er will damit die Barrikade verstärken und er will eine prächtige Statue errichten
- aber Wilbur bekommt keinen Ton, auch nicht als er den Pin zeigt
- er soll noch das geheime Handzeichen machen
- Wilbur sagt das die Stadtwache kommt und beendet das Gespräch
- auf dem Geländer vor dem Gasthaus sitzt Timmy
- **mit Timmy sprechen**
- **er soll im Lehrerzimmer nach dem Code für die Tür suchen**
- **ins Gasthaus gehen und mit dem Oger sprechen**
- Zloff konnte nicht in die Bäckerei gehen, wo es die tollen Pralinen gibt
- das Gasthaus verlassen

Seefels / Stadtwache:

- zum Bäcker gehen
- **durch das Schaufenster sehen**
- **da liegen die Pralinen**
- wieder zum Gasthaus gehen

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- Timmy ist wieder da
- **mit Timmy sprechen**
- er hat einen Zettel mit dem Code für das Lehrerzimmer
- **Wilbur nimmt Timmy mit**

Seefels / Anlegestelle:

- **die hüpfende Kiste ansehen und öffnen**

- ein Pisspott kommt heraus und rennt weg
- **die Kiste durchsuchen**
- Wilbur findet einen Lieferschein
- **mit Jorge sprechen und nach der Firma fragen von der der Pisspott kommt**
- das war wohl mal ein Helm

Seefels / Stadtwache:

- zum Bäcker gehen
- **Timmy mit dem Abflussgitter benutzen**
- er geht zum Bäcker und holt eine Praline (Wilbur sagt eine rote Praline)
- dann noch einmal Timmy in die Bäckerei schicken und eine blaue Praline holen lassen

Seefels / Unterstadt / Verkaufsstand:

- **den Müll ansehen**
- da ist der Pisspott und er rennt weg
- zum Gasthaus gehen

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- vor dem Gasthaus ist der Pisspott
- **mit dem Pisspot reden**
- Wilbur überzeugt ihn davon das er Beine für seinen Golem braucht
- **den Pisspott nehmen**
- ins Gasthaus gehen
- **mit Zloff über den Golem sprechen**
- Grump will immer etwas zu Wilbur sagen, aber Zloff hört mit
- Wilbur erfährt von Zloff auch das er keinen Alkohol verträgt und einschläft
- **im Inventar die rote mit der blauen Praline vertauschen**
- **Zloff die blaue Praline geben**
- dann schläft Zloff ein
- **mit Grump sprechen**
- er hat Teile von einem Golem
- die stellt er neben die Bar
- Wilbur sieht sich die Teile an
- **es ist ein Torso**
- den Torso noch einmal ansehen und Wilbur findet kleine Zettel
- **den Pisspot mit dem Torso benutzen**
- nun fehlen noch die Arme und der Kopf mit dem Mund

- zur Schule gehen

Seefels / Schule:

- ins Klassenzimmer gehen
- die Alchemie Ecke ansehen
- **das 3-Seefels-Kleinunzengewicht mit der Waage benutzen**
- **auf die andere Seite der Waage die Praline (2-Seefels-Kleinunzen) legen**
- **dann noch den Ruß zur Praline legen**
- **jetzt den Ruß mit dem Topf benutzen**
- die Alchemie Ecke verlassen
- zum Lehrerzimmer gehen
- **mit der Tür sprechen**
- **Wilbur kennt zwar den Code, aber die Tür hat auch eine Stimmenerkennung**
- **mit der magischen Schiefertafel sprechen**
- sie kann keine Stimmen nachahmen, aber sie kann Stimmen aufzeichnen
- zurück ins Gasthaus

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- **mit Bloch sprechen**
- **fragen was er trinkt** (2 Gläser Wasser)
- fragen warum er nicht vier Gläser trinkt
- Bloch fragt warum 4 (damit hat er schon die erste Zahl gesagt)
- **Bloch das Klassenfoto zeigen und er sagt die Zahl 60**
- fragen ob er die Zahl 9 sagt, aber das will Bloch nicht
- **Wilbur sagt er bestellt sich ein Starkbier**
- das ist gegen Paragraph 9 (und schon hat Bloch die Zahl 9 gesagt)
- fragen warum er Schatzmeister wurde
- er war gut in Mathe
- **eine Aufgabe stellen: wieviel ist $65 + 23 - 47$**
- die Antwort lautet 41 (**Errungenschaft: Mathemagier**, wenn man gleich die richtigen Fragen und Aufgaben stellt)

Seefels / Schule:

- **vor dem Lehrerzimmer mit der magischen Schiefertafel sprechen**
- **sie soll den Code mit der Stimme von Bloch sagen**
- die Tür öffnet sich
- ins Lehrerzimmer gehen

- den Schreibtisch ansehen
- **die Schreibfeder nehmen**
- die Schublade ansehen
- Wilbur findet ein Fläschchen
- darin ist Drachenschweiß
- **das Fläschchen nehmen**
- das Rattenloch unterhalb der Treppe ansehen
- ins Klassenzimmer gehen
- die Alchemie Ecke ansehen
- **das Fläschchen mit Drachenschweiß mit dem Topf benutzen**
- **den Topf anklicken und die Zutaten mischen**
- **Wilbur hat die magische Tinte**
- **Errungenschaft: Meistermixer**
- im Inventar die Schreibfeder mit der magischen Tinte benutzen
- Wilbur hat nun den Golem Spruch

Seefels / Stadtwache:

- gegenüber vom Bäcker ist ein Fenster mit Gittern zu sehen
- **das Fenster ansehen**
- es ist das Gefängnis
- mit dem Insassen sprechen
- **es ist Mister X**
- er gehört zu den Leuten bei der Barrikade
- **ihn nach dem Handzeichen fragen und sagen er soll es zuerst zeigen**
- die 3 Handzeichen merken

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- **an der Luke der Barrikade klopfen**
- Wilbur soll die Handzeichen machen
- es gibt 5 Bilder zur Auswahl
- **die Reihenfolge ist: Bild 2, Bild 4 und Bild 1**
- **das ist richtig und Wilbur bekommt Plakate und Ton**
- noch einmal mit den Leuten sprechen und sagen das einer ihrer Leute im Gefängnis sitzt
- sie sagen sie haben ihm einen Kuchen geschickt
- **im Inventar den Ton ansehen und einen Golemkopf formen**
- dazu kann man auswählen wie der Kopf aussehen soll und dann auf fertig klicken
- Wilbur macht einen Golemkopf
- der ist aber zu weich
- **den Kopf mit dem Feuer benutzen**

- jetzt ist der Kopf fertig
-

Seefels / Stadtwache:

- bei den Plakaten den Wischmopp mit der Trollspucke benutzen und dann eines der Plakate aus dem Inventar benutzen
- jetzt hängt da ein Protestplakat
- mit der Stadtwache sprechen wegen dem Plakat
- Anton ist nun beschäftigt
- mit Mister X sprechen und ihn nach dem Kuchen fragen
- er hat einen Meißel bekommen, aber keinen Hammer
- Wilbur braucht unbedingt den Meißel
- mit Mister X sprechen und ihn überzeugen das er ihm den Meißel gibt, damit er den passenden Hammer dazu finden kann
- Wilbur bekommt den Meißel
- den Meißel mit der Statue benutzen und Wilbur hat die Arme für den Golem

Seefels / Unterstadt / Gasthaus:

- im Gasthaus den Kopf und die Arme mit dem Golem benutzen
- der Golem ist fertig (**Errungenschaft: Bastelkönig**)
- nun den Golem Spruch mit dem Golem benutzen
- der Golem erwacht zum Leben (**Errungenschaft: Es leeebt !**)
- es folgt eine Zwischensequenz

Seefels / Schule / Klassenzimmer:

- Wilbur hängt an der Decke
- Munkus ist in Gestalt von Wilbur hier und er hat den Golem
- mit Munkus sprechen
- von ihm ist die magische Schiefertafel
- er will den Erzmagier umbringen
- Munkus geht und Wilbur muss sich befreien
- das Skelett ansehen
- dann 3x versuchen zum Käfig zu schwingen
- dann hat Wilbur einen Schädel und einen Knochen, der wie ein Haken aussieht
- auf den Schreibtisch schauen
- da liegt der Schlüssel für die Fußfessel
- versuchen den Schlüssel zu nehmen
- das klappt zwar nicht, aber dafür erscheint Timmy
- Timmy soll den Schlüssel holen, aber er kommt nicht auf den Schreibtisch

- **den Knochen (Haken) zu Timmy runter werfen**
- **dann Timmy sagen er soll einen Faden aus dem Vorhang reißen (Vorhang anklicken)**
- **dann soll Timmy den Haken mit dem Faden verbinden**
- er hat nun einen Enterhaken und den soll er mit dem Schreibtisch benutzen
- Timmy steht auf dem Schreibtisch
- **das Lineal ansehen**
- **Timmy soll das Lineal verschieben**
- **dann soll er den Schlüssel nehmen**
- **den Schädel mit dem Lineal benutzen und Wilbur sagt Timmy das er sich auf das Lineal stellen soll**
- dann landet Timmy oben bei Wilbur und der kann sich befreien
- er landet unsanft auf dem Boden
- **den Zauberstab nehmen** und das Klassenzimmer verlassen

Seefels / Schule / Lehrerzimmer:

- Anton steht vor der Tür
- mit Anton sprechen
- **den Zauberstab mit Anton benutzen**
- ins Lehrerzimmer gehen
- Zwischensequenz
- Wilbur wird geschrumpft und landet bei den Ratten (**Errungenschaft: Um Haaresbreite**)

Kapitel 3 – Untergrund

Wilbur Wetterquarz

Seefels / Schrottplatz:

- Wilbur war bei Remi im Rattenlager
- jetzt ist Wilbur wieder in seiner normalen Größe
- den Müll ansehen
- das Stoffding ansehen
- es ist ein kleiner leerer Sack
- **den Sack nehmen**
- das Kanalrohr ansehen und die Bergwerkslore
- den Riemen ansehen
- rechts im Müll liegt ein Pelzkragen
- **den Pelzkragen nehmen**
- auf den Müllberg gehen

- **die Glocke ansehen und benutzen**
- da meldet sich Jorge
- mit Jorge sprechen
- Wilbur ist ein gesuchter Verbrecher und Jorge kann ihm nicht helfen
- Jorg lässt ein Plakat nach unten fallen
- **die Holzfigur ansehen**
- **den Umhang nehmen**
- nach unten gehen
- ins Rattenlager sehen
- die Köchin ansehen
- **mit der Köchin sprechen**
- **den Wasserschlauch nehmen**
- das Bett, die Kerze und die Schüsseln ansehen
- das Rattenlager verlassen
- zur Höhle gehen

Seefels / Schrottplatz / Höhle:

- hier ist Remi
- er will in das dunkle Loch klettern
- **mit Remi sprechen**
- **das Hamsterrad ansehen und nehmen**
- das dunkle Loch ansehen
- das Zeichen an der Wand ansehen
- die Trommel ansehen
- das Rohr, die Halterung und die Konstruktion ansehen
- **die Verfärbung im Felsen ansehen**
- das ist Kohle
- die Höhle verlassen
- Wilbur landet in einem Loch (Falle) und ein kleiner Roboter kommt
- **mit dem Roboter sprechen**
- **der lässt einen Stock liegen**
- **den Stock nehmen**
- **das Seil ansehen und dann den Stock mit dem Seil benutzen und so das Seil nehmen**
- die Falle ansehen
- **im Inventar den Stock mit dem Seil benutzen und dann das Seil mit dem Rohr benutzen**
- das reicht aber nicht
- **den Stock zum Roboter werfen**
- **der wirft einen Stein zurück**
- **den Stein nehmen**
- **den Stein mit dem Seil benutzen und dann das Seil mit dem Rohr benutzen**
- **am Seil herausziehen**

- der Roboter verschwindet
- das Seil nehmen und die Höhle verlassen
- zum Rattenlager gehen
- **mit der Köchin sprechen und nach dem Eintopf fragen**
- **Wilbur bekommt einen Eintopf und hat dann eine Schüssel**
- das Rattenlager verlassen und zu dem beleuchteten Raum gehen

Seefels / Schrottplatz / Werkstatt:

- hier ist eine Werkstatt
- in der Werkstatt ist Gulliver
- **mit Gulliver sprechen**
- der kleine Roboter ist sein Sohn
- Gulliver baut für Jorge Schiefertafeln, aber zur Zeit gibt es keinen Strom
- den Stein ansehen
- **die Bretter ansehen und nehmen**
- die Kabel ansehen
- die Dampfmaschine ansehen und die Maschine daneben ansehen
- die Holzschachtel ansehen
- da ist ein Hebel dran
- den Hebel betätigen
- die Kuckucksuhr ansehen
- **das Klebeband ansehen und nehmen**
- das Gerümpel ansehen
- die Kabel beim Stein ansehen
- den Wasserhahn ansehen
- **im Inventar das Klebeband mit dem Hamsterrad benutzen**
- **dann die Schüssel mit dem Hamsterrad benutzen**
- Wilbur sagt das er noch mehr Schüsseln braucht
- er geht automatisch zur Köchin und isst dort 8x Eintopf und dann hat er ein Wasserrad fertig
- wieder in die Werkstatt gehen
- **im Inventar den Wasserschlauch aufblasen**
- **den Pelzkragen mit dem Wasserschlauch benutzen**
- der Pelzkragen ist nun flauschig
- **den Pelzkragen mit dem Hamsterrad benutzen**
- **dann den Wasserschlauch mit dem Hamsterrad benutzen**
- **das Hamsterrad mit dem Wasserhahn benutzen**
- **dann den Wasserhahn aufdrehen**
- es gibt Strom (**Errungenschaft: Elektrisiert**)
- dann gibt es aber ein weiteres Problem
- mit Gulliver sprechen
- seine Frau Esther sucht eine flauschige rosa Farbe

- Wilbur will helfen
- Gulliver öffnet die Tür zu ihrem Heim
- ins Heim der Zombies gehen
- hier sind Esther und der kleine Roboter (N8)
- **mit Esther sprechen**
- ein Alchimist könnte eine flauschige rosa Farbe herstellen
- Wilbur sagt das die Köchin das machen könnte
- leider gab es aber eine nicht so gute Begegnung zwischen den Zombies und den Ratten
- nach dem Gespräch umsehen
- das Modell ansehen
- **den Kantschlüssel ansehen und nehmen**
- **die Halterung ansehen und nehmen**
- zwei Feuerwerkskörper sind in dem Heim zu finden
- die kann man aber noch nicht nehmen (erst wenn man mit Gulliver gesprochen hat)
- die Maschine ansehen und den Vogelkäfig
- im Vogelkäfig ist Sand
- **den kleinen Sack aus dem Inventar mit dem Sand benutzen**
- die Zeichnungen und die Töpfe ansehen
- hinter Esther steht eine Flasche mit einem Deckel, der aussieht wie ein Hut
- **den Hut nehmen**
- die Waage ansehen
- es fehlt eine Schale
- **die Waage nehmen**
- wieder in die Werkstatt gehen
- Gulliver sagt das sie einen Keilriemen und Kohle brauchen um die Maschine von N8 zum Laufen zu bringen und so die Produktion schneller zu machen
- **den Kantschlüssel mit der Kuckucksuhr benutzen**
- die Uhr tickt wieder
- **die Uhr einstellen und der Vogel kommt raus**
- **den Vogel nehmen**
- **Wilbur hat den Vogel und eine einzelne Feder**
- **in der Werkstatt liegt ein Feuerwerkskörper (nehmen)**
- **die Feuerwerkskörper mit dem Plakat benutzen**
- Wilbur sagt das er eine Dynamitstange basteln kann, aber er braucht noch mehr Schwarzpulver
- Wilbur findet noch an anderen Stellen Feuerwerkskörper
- **ins Heim gehen**
- **Wilbur nimmt die beiden Feuerwerkskörper**
- wieder in die Werkstatt gehen
- **ein Stück von dem intelligenten Stein nehmen**
- **dann die Maschine ansehen**
- es gibt eine Nahansicht
- die Hebel, die Anzeige, den Trichter, das Schwungrad, die Kette, die Ölkanne und den Ofen ansehen

- **hier liegt auch ein Feuerwerkskörper**
- Wilbur nimmt ihn und er schüttet das Schwarzpulver immer automatisch auf das Plakat
- **die kurzen Bretter und den intelligenten Stein mit dem Trichter benutzen**
- die Nahansicht verlassen
- zum Schrottplatz gehen

Seefels / Schrottplatz:

- auf den Müllberg gehen
- **hier sind zwei Feuerwerkskörper zum Mitnehmen**
- dann runter gehen zum Schrottplatz
- **hier findet Wilbur 3 Feuerwerkskörper**
- zum Rattenlager gehen
- **mit der Köchin sprechen**
- fragen ob sie den Zombies wegen der Farbe hilft
- das würde sie nur machen wenn Remi es ihr sagt
- **mit Timmy sprechen und ihn überzeugen das er hilft** (sagen das Jorge die Zombies ausnimmt und das Timmy doch immer sagt das man helfen soll)
- Timmy kommt mit Wilbur mit
- **versuchen das Geschirrtuch hinter der Köchin zu nehmen, aber sie merkt es**
- **Timmy mit dem Geschirrtuch benutzen**
- das funktioniert nicht, aber Timmy sagt er kann die Köchin ablenken
- **also Timmy mit der Köchin benutzen und Wilbur nimmt das Geschirrtuch**
- dann das Rattenlager verlassen
- **das Geschirrtuch mit dem dreckigen Geschirr vor dem Rattenlager benutzen**
- das Geschirrtuch ist nun dreckig
- **Timmy mit N8 benutzen, damit die zwei sich kennenlernen**
- **den Vogel N8 geben für seinen Vogelkäfig**
- wieder zum Rattenlager gehen
- **das Geschirrtuch wieder an seinen Platz legen**
- **dann mit der Köchin sprechen und nach einem Eintopf fragen**
- **sie will wissen wie der Eintopf war und Wilbur sagt er könnte heißer sein**
- dann wirft die Köchin Holz ins Feuer und der Eintopf dampft und ihre Brille läuft an
- die benutzt das dreckige Geschirrtuch um die Brille abzuwischen
- nun ist die Brille dreckig
- **Timmy die Feder zeigen**
- **den Umhang mit Timmy benutzen**
- das ist eine Verkleidung
- **die Feder mit dem Hut benutzen und dann den Hut mit der Verkleidung**
- **ins Rattenloch sehen**
- **die Verkleidung mit Timmy benutzen**
- Wilbur spricht und Timmy sieht aus wie Remi (sagen er braucht Streichhölzer)
- die Köchin kommt mit und wird Esther helfen (**Errungenschaft: Mummenschanz**)

- das Rattenlager verlassen
- **auf dem Schrottplatz das lange Holz mit dem Kanalrohr benutzen**
- das ergibt eine Wippe
- mit N8 wippen
- **dann Timmy mit der Wippe benutzen und auf die Lore steigen und dann auf die Wippe springen**
- Timmy fliegt zwar hoch, aber nicht bis zum Keilriemen
- **dann wieder Timmy mit der Wippe benutzen und N8 (mit ohm sprechen) als Gegengewicht benutzen**
- **auf die Lore klettern und auf die Wippe springen**
- der Keilriemen liegt nun unten (**Errungenschaft: Du hast `nen Freund in mir**)
- **den Keilriemen nehmen**
- zur Höhle gehen

Seefels / Schrottplatz / Höhle:

- **hier liegt auch noch ein Feuerwerkskörper**
- nun reicht das Schwarzpulver
- **Wilbur macht aus dem Plakat mit Schwarzpulver eine Dynamitstange**
- **die Dynamitstange mit dem Riss im Felsen benutzen**
- **das Seil mit der Halterung am Rohr an der Decke benutzen**
- **die Halterung mit der Trommel benutzen**
- **den Sandsack mit dem Seil benutzen**
- **die Waage mit der Halterung benutzen**
- die Höhle verlassen

Seefels / Schrottplatz / Werkstatt:

- ins Heim der Zombies gehen
- **die Köchin mit Esther benutzen**
- die beiden wollen die Farbe herstellen
- **die Schüssel mit dem Vogelkäfig benutzen**
- **Wilbur hat eine Schüssel mit Sand**
- zurück zum Rattenlager

Seefels / Schrottplatz:

- **im Rattenlager die Kerze nehmen und am Feuer anzünden**
- dann wieder zur Höhle gehen

Seefels / Schrottplatz / Höhle:

- die Kerze mit der Waage benutzen
- dann den Kantschlüssel mit dem Sack benutzen
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Wiederbelebt**
- Kohle ansehen
- alle gehen zur Maschine

Seefels / Schrottplatz / Werkstatt:

- **den Keilriemen mit dem Schwungrad benutzen**
- die Maschine ist einsatzbereit und die Anzeige muss nun auf grün gebracht werden
- das geht dann so:

1. Ofentüre auf
2. Kohle rein
3. Ofentüre zu
4. Hebel (N8 Hebel betätigen lassen)
5. Ofentüre auf
6. Kohle rein
7. Ofentüre zu
8. Öl (macht N8 wenn man Ölkanne anklickt)
9. Ofentüre auf
10. Kohle rein
11. Ofentüre zu
12. Ofentüre auf
13. Kohle rein
14. Ofentüre zu
15. Öl
16. Ofentüre auf
17. Kohle rein

- die Anzeige steht schon im grünen Bereich und Wilbur sagt er weiß jetzt wie es geht
- die Produktion läuft
- Jorge bekommt die Lieferung, aber er holt die Zombies nicht nach oben
- sie sollen weiter produzieren
- Timmy kommt und sagt das Prinzessin Ivo angekommen ist
- **Errungenschaft: Massenproduktion**

Ivo

Seefels / Anlegestelle:

- Ivo spricht mit Jorge
- er sagt das Wilbur im Untergrund ist, aber er will Ivo nicht helfen
- Ivo fliegt zur Unterstadt

Seefels / Unterstadt:

- **mit dem Reporter (Fuchs) sprechen**
- die Ratsvorsitzende taucht auf
- ihre Tochter nimmt sich den Hippogreif und sie zaubert dem Reporter Dinge um den Kopf, die Geräusche machen, wenn er etwas falsches sagt
- **mit dem Reporter sprechen**
- **er gibt Ivo den Schlüssel für die Oberstadt**
- das Schaufenster ansehen und den Süßigkeitenstand
- die Feuerstelle ansehen
- zum Tor gehen
- **das Plumpsklo ansehen**
- **in die Oberstadt gehen**
- **mit der Stadtwache sprechen**
- Ivo sagt sie will zur Ratsvorsitzenden (in offizielle Mission)
- die Stadtwache bringt sie hin
- **nach dem Gespräch mit der Ratsvorsitzenden landet Ivo jedoch im Gefängnis**
- da taucht Timmy auf
- mit der Prinzessin sprechen
- die Stadtwache ansehen
- die Plakate ansehen
- der Fuchs kleistert die Plakate ein und klebt sie dann an den Aushang, aber die Stadtwache sagt immer das es schief ist und der Fuchs kratzt das Plakat wieder ab und fängt von vorne wieder an
- **ein Plakat nehmen (unbedingt ein Plakat nehmen das schon eingekleistert ist)**
- die Tür ansehen
- die Feuerstelle ansehen
- **etwas Kohle nehmen**
- **die Kohle mit dem Plakat benutzen**
- Timmy malt das Zeichen des Widerstandes auf das Plakat
- **das Plakat mit der Lehne vom Stuhl der Stadtwache benutzen, wenn die Stadtwache gerade beim Fuchs steht**

- die Stadtwache setzt sich wieder hin und hat das Plakat auf dem Rücken kleben
- der Fuchs jagt der Stadtwache nach
- auf dem Boden liegt ein Schlüsselbund
- **den Schlüsselbund nehmen und der Prinzessin geben**
- **Errungenschaft: Prinzessinnenretter**
- es geht mit Ivo weiter
- die Plakate ansehen und die Statue
- die Tür und den Eimer ansehen
- zur Anlegestelle gehen
- die Lottokugel, den Kran, die Waren, den Sternenhimmel, den Schulturm und den Magierturm ansehen
- in die Unterstadt gehen (zum Verkaufsstand von Jorge)
- Jorge kommt mit einem Stapel von Tafeln an
- **mit Jorge sprechen**
- der geht dann weg
- **das Plumpsklo ansehen und öffnen**
- **Wilbur meldet sich und erzählt Ivo was alles passiert ist**
- jetzt kann man zwischen Wilbur und Ivo wechseln
- zuerst mit Wilbur weiter machen

Seefels / Schrottplatz / Wilbur:

- in die Höhle gehen
- **das Seil nehmen**
- **das Seil mit dem Felsen benutzen und dann in das dunkle Loch klettern**
- unten ist es dunkel und Stimmen sprechen mit Wilbur
- er braucht unbedingt Licht
- **am Seil wieder nach oben klettern**
- **zum Müllberg gehen**
- den Korb ansehen
- **mit Ivo sprechen und ihr sagen das er Licht braucht für die Höhle**
- es geht mit Ivo weiter
-

Seefels / Unterstadt / Ivo:

- **am Stadttor mit den Zombies sprechen**
- nach unten gehen
- N8 ansehen und mit ihm sprechen
- **den Oger ansehen und mit ihm sprechen**
- **von Zloff bekommt Ivo einen Klicker und von Grump eine Verkleidung**
- zum Hauptplatz gehen

- **dort den Klicker mit dem Sternenhimmel benutzen**
- **zu Wilbur gehen und ihm den Klicker geben**
-

Seefels / Schrottplatz / Wilbur:

- Wilbur hat den Klicker
- in die Höhle gehen und ins Loch steigen
- **dort unten den Klicker benutzen**
- es wird hell (**Errungenschaft: Es werde Licht**)
- **mit den Götterstatuen sprechen**
- **den kleinen Gegenstand auf dem Boden ansehen**
- es ist der Verkleinerungsring von Remi
- **Wilbur nimmt den Ring**
- **den See ansehen und die Insel**
- **mit dem Gott der Rätsel sprechen und fragen wie man über das Wasser zur Insel kommt**
- **Wilbur soll die Gunst von 3 der 4 Götter erlangen und dann sagen sie ihm wie er über das Wasser kommt**
- der Gott der Rätsel wird ihm helfen wenn Wilbur ihm eine Frage stellt, die er nicht beantworten kann
- aber erst muss Wilbur eine Frage beantworten
- **der Gott fragt nach Wurzeln die keiner sieht..... und die Antwort lautet Berg**
- **Wilbur fragt den Gott was er in seiner Tasche hat**
- **diese Frage kann er beantworten**
- **dann fragt der Gott nach 32 Schimmel und die Antwort lautet Zähne**
- **Wilbur fragt den Gott ob er sich eine Frage ausdenken kann die er nicht beantworten kann**
- damit hat er einen Gott auf seiner Seite
- **mit dem Gott des Humors sprechen**
- **Wilbur soll ihm einen Witz erzählen über den er lachen kann**
- Wilbur sagt er kennt keine Witze
- **dann mit der Göttin der Künste sprechen**
- **sie will etwas mit dem man Noten spielen kann**
- **mit dem Gott der guten Geschichten sprechen**
- der würde Wilbur auch ohne eine Aufgabe helfen, aber die anderen Götter bestehen auf einer Aufgabe
- **also soll Wilbur eine Geschichte erzählen** (es gibt mehrere Auswahlmöglichkeiten und es scheint keine Rolle zu spielen was Wilbur auswählt)
- er hat den zweiten Gott auf seiner Seite
- **Wilbur klettert am Seil nach oben**
- **mit Timmy sprechen und nach einem Witz fragen**
- beim Müll vor dem Rattenlager liegt ein rosa Handspiegel (Müll ansehen)
- **den Spiegel nehmen**

- **zum Rattenlager gehen und mit der Köchin sprechen und sie auch nach einem Witz fragen**
- **dann den Verkleinerungsring benutzen**
- Wilbur landet im Lehrerzimmer in der Schule
- das seltsame Wesen, die Schiefertafel und Direktor Bloch ansehen
- das Einmachglas ansehen
- da sitzt der Erzmagier drin
- **die Puppe ansehen (2x)**
- Wilbur zieht die Puppe auf und der Direktor kommt die Treppe runter
- Wilbur geht die Treppe hoch, aber der Direktor sieht ihn
- **mit dem Direktor sprechen**
- der meint das er Feierabend macht und geht
- Wilbur nimmt seine normale Größe an
- **die Dose vom Schreibtisch nehmen und den Schreibtisch ansehen**
- **das Einmachglas ansehen**
- **die Schiefertafel ansehen und nehmen**
- **das Glockenspiel ansehen und nehmen**
- **die Puppe nehmen**
- zurück in den Untergrund gehen
- dann zum Müllberg gehen
- **mit Ivo sprechen und ihr sagen das er einen Witz braucht**
- auf Ivo umstellen

Seefels / Unterstadt / Ivo:

- **Ivo spricht dann mit den Zombies und fragt sie nach Witzen**
- dann nach unten gehen
- **mit dem Oger sprechen**
- **nach Witzen fragen**
- dann zum Hauptplatz gehen
- **in die Schule gehen**
- hier ist der Wachtroll
- er lässt Ivo nicht ins Lehrerzimmer
- **zu Wilbur gehen und mit ihm sprechen**
- **Ivo erzählt Wilbur die Witze und das sie nicht in die Schule kann wegen dem Troll**
- **Wilbur sagt das ihr Reisepulver helfen könnte**
- **Wilbur schickt Ivo automatisch die Schiefertafel und das Reisepulver**
- **auf Wilbur umstellen und die Puppe mit dem Korb benutzen**
- nun hat Ivo auch die Puppe
- wieder auf Ivo umstellen
- **Ivo spricht mit Wilbur und fragt nach dem Reisepulver**
- Wilbur sagt das die Symbole Eule, Wurm und Ratte sind um in die Bibliothek zu kommen

- zurück zur Schule
- **die Puppe mit dem Troll benutzen**
- der stopft sich etwas in die Ohren, damit er die Puppe nicht hören muss
- die Schule verlassen
- **zum Oger gehen**
- **dort das Reisepulver mit dem Feuer benutzen**
- **an Eule, Wurm und Ratte denken und Ivo landet in der Bibliothek**
- den Schreibtisch ansehen und die Bücher ansehen
- **mit den Büchern sprechen und nach einem Witz fragen**
- **in die Eingangshalle gehen**
- Ivo steht hinter dem Troll und der hört sie nicht
- **die Schiefertafel mit der Tür zum Lehrerzimmer benutzen**
- ins Lehrerzimmer gehen
- **das Glas ansehen in dem der Erzmagier sitzt**
- **den Frosch aus dem Glas nehmen**
- **den Hippogreif ansehen**
- das Lehrerzimmer verlassen
- Ivo nimmt den Hippogreif mit (**Errungenschaft: Befreier**)
- zu Wilbur gehen
- **mit Wilbur sprechen und sagen das sie den Erzmagier hat**
- dann zu Wilbur wechseln

Seefels / Schrottplatz / Wilbur:

- wieder zu den Göttern gehen
- **mit dem Gott des Humors sprechen und ihm die Witze erzählen**
- die anderen Götter lachen aber der Gott des Humors nicht
- **Wilbur sagt dem Gott das er wohl nur über seine eigenen Witze lacht**
- **dann kann Wilbur ihm einen seiner eigenen Witze erzählen und der Gott lacht**
- damit hat Wilbur den dritten Gott auf seiner Seite
- die Götter sagen ihm das er über das Wasser gehen kann, weil es Eis ist
- bevor Wilbur zur Insel geht gibt er der Göttin noch das Glockenspiel (**Errungenschaft: Gottgefällig**) (das geht nur wenn man noch nicht auf der Insel war, sonst will Wilbur nicht mehr mit den Göttern sprechen)
- Wilbur bekommt einen Lorbeerkranz
- **zur Insel gehen**
- Remi liegt in einer Falle und ein Torwächter (Geist) taucht auf
- Wilbur soll den Zauberstab besorgen
- **zum Müllberg gehen und mit Ivo sprechen** (wegen Geist und einem Bann für den Geist)
- zu Ivo wechseln

Seefels / Unterstadt / Ivo:

- zum Oger gehen
- **mit dem Oger sprechen**
- **Grump hat ein Amulett mit einem Zeichen für einen Geisterbann, aber er will es Ivo nicht geben**
- **über das Feuer wieder zur Bibliothek**
- mit den Büchern sprechen wegen Zeichen für Geisterbann
- dann ins Lehrerzimmer gehen
- **den Schreibtisch ansehen und benutzen**
- **neues Gesetz schreiben**
- **alle vier Gesetze schreiben, die angezeigt werden (Errungenschaft: Ich bin das Gesetz)**
- die Schule verlassen
- Ivo geht zum Oger
- **das Gesetz wegen dem Amulett mit dem Oger benutzen**
- **Ivo bekommt nun das Amulett**
- **zu Wilbur gehen und ihm das Amulett geben (mit ihm reden)**
- zu Wilbur wechseln

Seefels / Schrottplatz / Wilbur:

- Wilbur hat das Amulett
- **wieder in die Höhle gehen und zur Insel schleichen**
- die Maschine, den Abgrund, die Vorrichtung und den Geist ansehen
- **den Handspiegel mit der Vorrichtung benutzen**
- **den Spiegel drehen**
- das Licht fällt auf den Geist
- **das Amulett mit dem Spiegel benutzen**
- **der Geist ist gebannt und Wilbur geht zu Remi**
- der sagt ihm wie er den Zauberstab zerstören kann
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Getrennte Wege**
- Wilbur will in den Dusterwald und Ivo zur fliegenden Pirateninsel
- Remi entpuppt sich unterdessen als Munkus, aber das weiß Wilbur nicht

Kapitel 4 – Große Reise

Ivo

Pirateninsel:

- Ivo ist auf der fliegenden Pirateninsel
- den kaputten Steg ansehen und den Abgrund
- das Flugschiff ansehen und den Hippogreif
- **die Schnecken ansehen (2x)**
- in die Stadt gehen
- da findet gerade eine Gerichtsverhandlung statt
- Ivo fragt was hier los ist
- Nate, das Vieh und den Affen ansehen
- **den Roten Piraten ansehen und mit ihm sprechen**
- **nach dem Orakel fragen**
- **das Observatorium ansehen**
- die Vorrichtung ansehen und die Luke
- in der Vorrichtung erscheinen drei Symbole
- es zeigt einen Energydrink, Kartoffelchips und Toilettenpapier
- diese Dinge muss Ivo besorgen wenn sie zum Orakel will
- **Ivo erhält aus der Luke eine leere Flasche** (dort muss der Energydrink rein)
- die Tür ansehen und dann zurück gehen
- **das Tuch hinter dem Roten Piraten ansehen**
- da ist der Kopf der Medusa darunter
- **mit dem Roten Piraten sprechen und nach dem Pokerspiel fragen**
- **mit dem Piraten spielen**
- wenn Ivo 3 Steine gewinnt, bekommt sie ein Piratenoutfit
- **Errungenschaft: Pokerface**
- das Tor zum Palast ansehen
- **die Pflanzen ansehen und einige Pflanzen nehmen (Kartoffeln)**
- **Wassertrog ansehen**
- Aushang ansehen
- **das Seil ansehen und nehmen**
- das Geschäft 2x ansehen
- **Ivo findet einen Haken**
- zum Hafen gehen
- **die Pfanne nehmen**
- da ist noch ein Rest Salz drin
- **im Inventar das Seil mit dem Haken benutzen**
- **eine Schnecke nehmen und mit der leeren Flasche benutzen**
- nun ist schon Farbstoff in der Flasche (fehlen noch Wasser und Zucker)
- **dann das Seil mit der Mary benutzen**
- **an Deck gehen**
- **das Messer ansehen und nehmen**
- **im Inventar das Messer mit den Kartoffeln benutzen**
- **die Kartoffelscheiben mit der Pfanne benutzen**

- das Steuerrad ansehen
- **das Tuch ansehen und nehmen**
- die Kanone und den Käfig ansehen
- die Dampfmaschine ansehen
- **die Dose ansehen und nehmen (ist Schmierfett drin)**
- in die Kajüte gehen
- hier ist Mary
- mit ihr sprechen
- den Kleiderschrank ansehen und durchsuchen
- **den Zuckersack ansehen und nehmen**
- **im Inventar den Zuckersack mit der leeren Flasche benutzen**
- den Schreibtisch ansehen und den Schminkspiegel
- **den Ofen ansehen**
- **das Schmierfett mit der Pfanne benutzen und die Pfanne mit dem Ofen benutzen**
- **dann das Salz mit den Kartoffelscheiben benutzen und Ivo hat Kartoffelchips**
- von Deck gehen
- in die Stadt gehen
- **die leere Flasche mit dem Wassertrog benutzen**
- **zum Observatorium gehen**
- **den Energydrink, die Kartoffelchips und das Tuch mit der Luke benutzen**
- erst erscheinen immer Daumen nach oben, aber dann erscheinen neue Symbole
- Ivo wird sauer und die Tür öffnet sich
- **Errungenschaft: Wahrheitssucher**
- **mit dem Orakel sprechen**
- **Ivo braucht das Buch der Toten, den Kompass vom Roten Piraten und einen Lebensfunken**
- die flackernden Spiegel und die Spiegel ansehen
- das Observatorium verlassen
- **mit dem Roten Piraten sprechen und sagen sie ist die Anwältin von Nate und dem Vieh**
- **Ivo sagt das eine höhere Macht Schuld wäre**
- das soll sie beweisen
- **dazu erst den Wasserkrug anklicken, dann die Kokosnuss und die Antwort auf die Anzahl der Finger ist 3**
- Ivo gewinnt
- der Rote Pirat geht in den Palast
- **den Schlüssel vom Tisch nehmen**
- **den Schlüssel mit Nate benutzen und ihn befreien**
- Nate, das Vieh und Ivo fliegen zum Elfenhain
- Nate ist beleidigt
- Ivo und das Vieh gehen in den Garten
- die Mutter von Ivo kommt und sie zaubert Ranken um das Vieh und nimmt ihre Tochter mit, nachdem sie gesehen hat das sie schwanger ist und sie sagt Ivo das sie Nate gesagt hat er soll sich von ihr fernhalten
- **Errungenschaft: Beleidigte Gefährten**

Nate

Elfenhain:

- Nate kommt gerade an Deck
- er hat nichts von Ivo und dem Vieh mitbekommen
- den Hippogreif, das Steuerrad, den Elfenhain, die Kanone, den Käfig und die Dampfmaschine ansehen
- in die Kajüte gehen
- den Ofen ansehen
- **die Essensbox ansehen und nehmen**
- **Nate hat zwei leere Dosen**
- den Kleiderschrank ansehen und durchwühlen
- **den Schreibtisch ansehen und die Landkarten**
- **die Mary ansehen und mit ihr sprechen**
- **die Kiste ansehen und durchsuchen**
- **Nate findet ein altes Notizbuch und nimmt es mit**
- den Schminkspiegel ansehen
- von Bord gehen
- Nate sieht das Vieh in den Ranken, aber er kann es nicht befreien
- den Teich ansehen und das Schilfrohr
- **ein Schilfrohr nehmen**
- die Trauerweide ansehen
- in die Bibliothek gehen
- die Bücher, die Schwerter, die Blüte, das Monster, den Drachenkopf und den Zylinder ansehen
- **in das Zimmer von Ivo gehen**
- **Zwischensequenz**
- in den Garten gehen
- zum Thronsaal gehen
- das Schreibpult, den Mondbrunnen, den Lebensbaum und das Schreibpult ansehen
- **mit dem König sprechen**
- **in den Garten gehen und das Vieh befreien** (Nate weiß vom König wie das geht)
- das Vieh soll auf dem Schiff warten
- nach links gehen
- den Bienenstock ansehen
- **die Rolle mit der Schnur ansehen und nehmen**
- **im Inventar die leeren Dosen mit der Schnur benutzen**
- **das Notizbuch ansehen** (den Text, die Zeichnung und die Schriftzeichen ansehen)
- **an Bord gehen**
- **die Landkarten anklicken** (Kurs setzen)

- auf der Karte sind die Ziele Elfenhain und Tugator zu sehen
- die Umzu Wüste ansehen
- es erscheint eine Extrakarte
- den Ort Bhrem Enn anklicken
- Nate weiß noch nicht genau wo die Stadt Lorem Ipsum liegt
- also klickt er auf der Landkarte erst einmal Tugator an

Tugator:

- von Bord gehen
- die Ratsvorsitzende ist mit ihrer Tochter vor dem Palast des Roten Piraten
- die Leckereien ansehen und probieren (gefällt der Tochter nicht)
- den gedeckten Tisch ansehen
- die verwandelten Gebäude ansehen
- **den Hammer ansehen und nehmen**
- **ins Observatorium gehen**
- **mit dem Orakel sprechen**
- das Observatorium verlassen
- **mit der Ratsvorsitzenden sprechen** (Nate sagt er wäre Versicherungsvertreter)
- **in den Palast gehen**
- **mit dem Roten Piraten sprechen**
- nach dem Kompass fragen
- er bekommt ihn für einen Tag geliehen, wenn er die Ratsvorsitzende von der Insel vertreibt
- die Statuen ansehen
- den Geisterkompass ansehen
- den Affen ansehen
- den Palast verlassen
- **mit dem Mädchen sprechen**
- sie gibt eine Nicht-Geburtstagsparty und dazu kommen Gäste (der verrückte Hutmacher und das weiße Kaninchen) und die bringen Geschenke mit
- nach dem Kaninchen und dem Hutmacher fragen
- **nach dem Gespräch die bunten Tücher ansehen**
- **ein buntes Tuch nehmen**
- zum Schiff gehen
- **in der Kajüte den Kleiderschrank durchsuchen**
- **Nate findet das Hasenkostüm und nimmt es mit**
- dann einen neuen Kurs setzen und zwar zum Elfenhain

Elfenhain:

- von Bord gehen
- **in die Bibliothek gehen**

- **die Bücher ansehen**
- **Nate findet ein Buch mit Symbolen**
- nun die Symbole vom Notizbuch in dem Buch suchen
- **das ergibt folgende Symbole: Juwel, Wüste, Fuß, Drei, Berg**
- **jetzt weiß Nate wo er Lorem Ipsum suchen muss**
- **den grünen Zylinder nehmen**
- dann an Bord gehen
- **auf der Karte den Ort Brehm Enn ansehen und die drei Berge**
- Nate sagt er malt auf der großen Karte den Ort ein
- die kleine Karte verschwindet
- auf der Karte Lorem Ipsum anklicken

Lorem Ipsum:

- den Sarkophag ansehen
- die Mumie ansehen
- **mit der Mumie sprechen**
- das Buch der Toten ist unter der Pyramide
- **die Vertiefung ansehen**
- **das Steinpodest ansehen**
- **den Obelisk ansehen**
- die Pyramide, die Sphinx und die Ruinen ansehen
- **die halb vergrabene Platte untersuchen**
- **Nate steckt die Platte ein**
- **mit der Mumie sprechen und fragen was auf der Platte steht**
- es ist eine Anleitung
- **an Bord gehen**
- **die Holzplanke ansehen und nehmen**
- **das Seil ansehen und über Bord werfen**
- von Bord gehen
- **wieder mit der Mumie sprechen**
- sie erzählt was von Metall
- Nate sagt sie sollten das untersuchen zum Wohle der Stadt
- **die Mumie holt ein Metallrohr aus dem Sarkophag und gibt es Nate**
- die Mumie nach der Vertiefung fragen
- es ist eine Sonnenuhr
- **das Rohr mit der Öffnung im Steinsockel benutzen**
- **das Schilfrohr mit der Vertiefung benutzen**
- **das Seil mit dem Obelisk benutzen**
- die Mary hievt den Obelisk auf den Steinsockel
- **die Sonnenuhr ansehen und die Zeit ablesen**
- der Schatten fällt auf einen Stein der Pyramide
- **den Stein drücken und die Pyramide öffnet sich**
- in die Pyramide gehen
- die Mumie warnt Nate vor Fallen

- **mit der Mumie sprechen**
- sie sagt das es Fallen gibt und sie sagt den Spruch: Kojote, Schlange, Vogel der nach links schaut, Sonne, Sonne, Wellenlinien, Ausrufezeichen
- mit der Mumie sprechen bis sie sich überzeugen lässt mit in die Pyramide zu kommen
- **in die Pyramide gehen**
- **das Loch in der Wand ansehen**
- **den Arm in das Loch stecken**
- dort ist ein Hebel und Nate zieht an dem Hebel und die Tür öffnet sich ein Stück
- **auf das Vieh wechseln**
- **unter der Tür durchkriechen**
- die Löcher in der Wand ansehen
- den Hebel ansehen (der Hebel löst eine Falle aus)
- **den Meißel ansehen und nehmen**
- die Steintruhe ansehen und versuchen zu öffnen
- das große Rad ansehen und im Rad laufen
- **dann den Maschinenraum verlassen**
- **zu Nate wechseln**
- **die Grabbeigaben ansehen**
- etwas von den Grabbeigaben nehmen
- **Nate nimmt den Spiegel**
- die Fallgrube ansehen und die Felskugel
- **die Grabbeigaben weiter rechts ansehen**
- **Nate nimmt Samen mit**
- **die Ölpresse ansehen**
- in die Dunkelheit starren
- **zur Tür gehen und die Tür wieder ein Stück öffnen**
- **dann zum Vieh wechseln und unter der Tür durchkriechen**
- **das Laufrad benutzen**
- **zu Nate wechseln**
- den Hebel loslassen und die Tür schließt sich
- **jetzt kann sich Nate den Raum ansehen, der vorher dunkel war**
- **in dem Raum sind Mistkäfer**
- **wieder zur Tür gehen und die Tür öffnen**
- **zum Vieh wechseln**
- das Vieh verlässt den Maschinenraum
- **an der Wand entlang gehen in Richtung Felskugel**
- da gibt es eine Fall bei der Mauer
- **den Meißel mit der Stelle an der Mauer benutzen**
- **auf Nate umstellen**
- zum Schiff gehen
- **den Schminktisch ansehen**
- **das Puder und den Parfümerstäuber nehmen (2x etwas nehmen)**
- **die Skeletthand (Randolph) nehmen**
- das Schiff verlassen
- in die Pyramide gehen
- **Randolph mit dem Loch benutzen**

- jetzt bleibt die Tür dauerhaft ein Stück offen
- die Pyramide verlassen und zum Schiff gehen
- neuen Kurs setzen nach Tugator

Tugator:

- **ins Observatorium gehen**
- **dem Orakel den Spiegel aus der Pyramide geben**
- **Nate darf dafür den Spiegel von Ivo nehmen**
- das Observatorium verlassen
- **das bunte Tuch anlegen und den Zylinder aufsetzen**
- **mit dem Mädchen sprechen**
- Nate sagt er ist der verrückte Hutmacher
- das Mädchen will ein Geschenk
- **die Fernhörer als Geschenk geben**
- das reicht dem Mädchen aber nicht
- sie verwandelt die Fernhörer und Nate sagt er kommt später wieder mit einem Geschenk
- **in den Palast gehen**
- **die Fernhörer mit der Statue vorne benutzen**
- **nach einer Zwischensequenz fliegt der Papagei weg**
- den Palast verlassen
- **die Blüte hinter dem Mädchen ansehen und mitnehmen**
- den Papagei ansehen, der oben auf dem Pilz sitzt
- **den Papagei mit den Samenkörnern anlocken**
- Nate hat den Papagei
- zum Schiff gehen

Lorem Ipsum:

- in die Pyramide gehen
- **die Blüte mit der Ölpressen benutzen**
- **das Öl in den Zerstäuber schütten**
- die Pyramide verlassen und an Bord gehen

Elfenhain:

- **den Zerstäuber mit dem Teich benutzen**
- jetzt hat Nate Parfüm
- **in das Zimmer von Ivo gehen und den Spiegel mitnehmen**
- zurück zum Schiff

Tugator:

- Nate setzt den Zylinder auf und legt das bunte Tuch um
- dann das Hasenkostüm mit dem Vieh benutzen
- Nate und das Vieh gehen automatisch zu dem Mädchen
- das Mädchen will Geschenke
- Nate gibt ihr den Papagei
- das Vieh darf sich an den Tisch setzen
- wieder mit dem Mädchen reden und sagen das sie als Geschenk besonderes Parfüm bekommt
- dann darf sich auch Nate setzen
- das Mädchen ruft nach ihrer Mutter
- die Ratsvorsitzende verschwindet mit ihrer Tochter
- in den Palast gehen
- mit dem Roten Piraten sprechen
- der will den Kompass nicht ausleihen und Nate fliegt aus dem Palast
- die Leckereien nehmen
- zum Schiff gehen
- dem Hippogreif die Leckereien geben
- das ist ihm zu wenig und er fliegt direkt zu dem Berg mit den Leckereien (mit Hippogreif sprechen)
- das Schiff verlassen
- zum Observatorium gehen
- den Spiegel von Ivo mit dem Spiegel mit den glücklichen Kindern benutzen
- dann geht es zum Schiff

Elfenhain:

- in das Zimmer von Ivo gehen und Ivos Mutter den Spiegel geben
- die weckt ihre Tochter auf
- Errungenschaft: Aufgeweckt
- Nate wartet auf dem Schiff bis Ivo kommt (sie hat bei ihrem Vater den Lebensfunken geholt)
- nach Tugator fliegen

Tugator:

- das Schiff verlassen
- den Hippogreif ansehen
- der Hippogreif hat ziemlich viel gefressen
- den Dung nehmen
- zum Schiff gehen

Lorem Ipsum:

- in die Pyramide gehen
- **auf das Vieh umstellen**
- unter der Tür durchkriechen
- **das Laufrad benutzen**
- **auf Nate umstellen**
- **den Dung mit den Mistkäfern benutzen**
- **den restlichen Dung mit der Felskugel benutzen**
- die Mistkäfer versammeln sich
- **das Brett aus dem Inventar schräg auf die Fallgrube legen**
- die Mistkäfer stürmen die Felskugel und die rollt in die Falle
- **das Steintor hinter der Falle ansehen**
- das Tor ist mit 2 Stiften verriegelt
- in den Raum gehen wo die Mistkäfer waren
- das Gehege ansehen
- **das Rad an der Wand ansehen und nehmen**
- den Hebel links neben dem Gehege zur Seite schieben
- einer der Stifte am Steintor geht zurück
- die Tafel links an der Wand ansehen
- versuchen die Tafel zu öffnen
- die Mumie verhindert das aber
- **zum Vieh wechseln**
- **den Maschinenraum verlassen**
- **wieder zu Nate wechseln**
- **Nate gibt dem Vieh das Rad**
- **dann wieder zum Vieh wechseln**
- unter der Tür durchkriechen
- **das Rad mit dem Loch in der Wand neben der Tür benutzen**
- **das Vieh öffnet die Tür jetzt ganz**
- **auf Nate umstellen**
- **in den Maschinenraum gehen**
- **die Steintruhe ansehen und öffnen**
- **Nate nimmt den Zeitmanipulator**
- **dem Vieh den Zeitmanipulator geben**
- **auf das Vieh wechseln**
- **den Zeitmanipulator mit den Löchern in der Wand benutzen**
- die Kugeln fliegen nun langsamer und das Vieh kann zum Hebel gehen
- **den Hebel benutzen**
- **dann auf Ivo umstellen**
- mit Ivo in den Raum gehen, wo die Mistkäfer waren
- **den Hebel benutzen**
- **dann auf Nate umstellen**
- den Maschinenraum verlassen
- **den Meißel wieder mitnehmen**
- am Steintor sind beide Stifte weg (durch die beiden Hebel von Ivo und dem Vieh)

- **Nate kann das Steintor jetzt öffnen**
- Nate, Ivo, das Vieh und die Mumie gehen in die Grabkammer
- es folgt eine Zwischensequenz
- die Mumie ist Tut-Tut und sitzt nun auf dem Thron
- an das Buch der Toten kommt Nate nun erst mal nicht ran
- **das Brett mit den Kugeln ansehen**
- **die Wandmalerei ansehen und den Tunnel**
- der Tunnel ist eine Abkürzung aus der Pyramide
- die Statue ansehen und das Buch der Toten
- zurück gehen in den Raum der Mistkäfer (ist nicht relevant für das Spiel, aber für eine Errungenschaft)
- die Tafel an der Wand ansehen
- **Versuchen die Tafel zu öffnen**
- die Tafel besteht aus 6x6 Feldern
- auf den Feldern gibt es Fallen und Kugeln und den Golem
- oben rechts ist das Geschenk (Ziel)
- man kann immer ein Feld neben der Figur, die am Anfang ganz unten steht, anklicken und man kann mehrere Felder pro Zug anklicken
- der Golem reagiert auf jeden Zug und springt auch auf ein anderes Feld
- hier nun die Reihenfolge:
 1. **Zug: zwei Felder nach oben**
 2. **Zug: zwei Felder nach rechts**
 3. **Zug: ein Feld nach oben**
 4. **Zug: zwei Felder nach unten**
 5. **Zug: zwei Felder nach links**
 6. **Zug: ein Feld nach unten**
 7. **Zug: drei Felder nach links**
 8. **Zug: drei Felder nach oben**
 9. **Zug: drei Felder nach rechts**
 10. **Zug: zwei Felder nach oben**
 11. **Zug: zwei Felder nach rechts**
- Nate nimmt das Geschenk
- es ist Kleidung
- Nate probiert das Geschenk sofort aus (er geht an Bord und zieht sich um)
- **Errungenschaft: Blickfang**
- das Schiff verlassen und in die Pyramide gehen
- **in die Grabkammer gehen**
- **mit Tut-Tut sprechen** (Buch der Toten, Brettspiel)
- bei dem Brettspiel verliert derjenige der die letzte Kugel vom Brett nimmt
- jeder darf eine bis mehrere Kugeln aus einer Ebene vom Brett nehmen
- **Nate sagt das er spielen will und das Tut-Tut anfangen soll**
- Tut-Tut spielt immer die gleiche Reihenfolge
- Nate muss eine odere mehrere Kugeln anklicken und dann auf das Häkchen oben links klicken um zu bestätigen das diese Kugeln entfernt werden
- es gibt 4 Reihen (von oben nach unten gezählt)
- hier nun die Reihenfolge um zu gewinnen:

1. die Kugel in der obersten Reihe entfernen
2. alle drei Kugeln aus der zweiten Reihe entfernen
3. die Kugel ganz links in der vierten Reihe entfernen
4. die Kugel ganz links in der vierten Reihe entfernen
5. die Kugel ganz links in der vierten Reihe entfernen
6. die letzten zwei Kugeln in der vierten Reihe entfernen

- Nate hat gewonnen
- **Errungenschaft: König der Spiele**
- Nate bekommt das Buch der Toten als Bestechung, damit niemand erfährt das Tut-Tut das Spiel verloren hat
- das Buch der Toten nehmen
- **Errungenschaft: Klaatu verata ... ähm!**
- durch den Tunnel gehen und zum Schiff
- Kurs setzen zum Roten Piraten

Tugator:

- auf das Vieh umstellen und Nate dem Zeitmanipulator geben
- auf Nate umstellen
- Nate geht von Bord
- er benutzt den Zeitmanipulator mit dem Affen vor dem Palast
- den Schlüssel nehmen
- der Affe verschwindet
- in den Palast gehen
- den Zeitmanipulator mit dem Roten Piraten benutzen und die vordere Statue ein Stück verschieben
- das Ganze 3x machen
- dann folgt eine kleine Zwischensequenz
- Nate sagt das die Statuen das machen, weil sie wollen das Nate den Kompass bekommt
- der Rote Pirat verschwindet
- den Geisterkompass nehmen
- **Errungenschaft: Nicht blinzeln**
- Ivo, Nate und das Vieh gehen dann automatisch zum Orakel
- den Lebensfunken mit dem Frosch benutzen
- den Frosch küssen
- der Erzmagier ist wieder da, aber er hat keinen Zauberstab
- Ivo und Nate certragen sich wieder
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- Nate wird in eine Statue verwandelt, weil die Ratsvorsitzende die Medusa hat
- der Erzmagier spricht mit ihr
- Zwischensequenz
- Ivo soll nach Seefels und den Zauberstab vom Magier besorgen
- Wilbur ist im Dusterwald und muss erfahren das Mungus ihn reingelegt hat
- Ivo und Wilbur müssen Mungus aufhalten

- **Errungenschaft: Gefunden und Verloren**
- es geht dann mit Wilbur weiter

Kapitel 5 – Dunkler Wald

Wilbur

Lagerplatz:

- Wilbur ist mit Timmy, N8, Gulliver und Esther auf einem Lagerplatz
- Wilbur geht zum Dorf

Dorf:

- die Häuser, das Bettlaken, den Brennofen, den Friedhof und die Kirche ansehen
- **das erleuchtete Gebäude ansehen**
- **an die Tür klopfen**
- Wilbur spricht mit dem Mann hinter der Tür und geht dann einfach in das Haus
- hier wohnt Tim
- er ist die einzige lebende Person in diesem Dorf und er hat Angst vor dem kopflosen Reiter
- **mit Tim sprechen**
- **nach dem Gespräch im Laden umsehen**
- die Armbrust, die Rüstungen und das Regal ansehen
- **den Türrahmen ansehen und einen Armbrustbolzen nehmen**
- den Bannkreis und das Fass ansehen
- den Laden verlassen
- da klopft es an die Tür
- es ist N8
- er erzählt Wilbur was passiert ist, aber der versteht ihn nicht und muss raten was N8 meint
- Ritter mit Schwert, Monster, Gulliver hat Kopf verloren, Esther ist in den Wald gerannt mit Timmy
- Wilbur will den Laden verlassen, da kommt noch der Kopfgeldjäger
- der will die Hilfe von Wilbur nicht
- zum Lagerplatz gehen

Lagerplatz:

- mit Gulliver sprechen
- **das Gepäck ansehen**
- **die Wolldecke nehmen**
- **die Lagerstelle ansehen**
- **den Becher im Sand nehmen**
- Wilbur hat nun einen Becher mit Sand
- die Fußspuren ansehen
- ins Dorf gehen

Dorf:

- **das Bettlaken nehmen**
- in den Wald gehen

Wald:

- hier sollte man speichern
- dann durch den Wald laufen ohne etwas anzusehen oder zu machen bis die **Errungenschaft: Verloren im Wald** kommt
- das dauert eine ganze Weile
- dann den Spielstand neu aufrufen oder zum Anfang vom Wald gehen
- jetzt im Wald umsehen
- **das Beil ansehen und nehmen**
- nach links gehen und nach rechts gehen
- da ist ein Busch der wackelt
- den Busch ansehen
- **das Beil mit dem Busch benutzen**
- eine junge Frau kommt aus dem Busch
- sie ist die Verlobte von Vlad und will zum Schloss
- **Wilbur bringt die junge Frau zum Dorf und in den Laden von Tim**
- den Laden wieder verlassen
- in den Wald gehen
- nach rechts gehen
- **den blutigen Stofffetzen ansehen**
- Wilbur landet in einer Falle vom Kopfgeldjäger, der gleich erscheint
- **mit dem Kopfgeldjäger sprechen**
- der sagt das man Silber braucht um einen Werwolf zu erledigen
- nach oben links gehen
- da ist ein Steinkopf
- wieder nach oben links gehen
- da kommt ein Tunnel, der zum Herz des Waldes führt
- Wilbur will aber nicht unbewaffnet tiefer in den Wald gehen
- vom Tunnel aus nach rechts gehen
- den kaputten Brennofen ansehen

- **die Presse ansehen und nehmen**
- die Presse ist defekt
- **die Schürfstelle ansehen**
- **einen Klumpen Lehm nehmen**
- weiter durch den Wald gehen
- an einer Stelle gibt es ein Stück Stoff
- es ist das Halstuch von Timmy
- **Wilbur nimmt das Halstuch mit**
- den Wald verlassen und ins Dorf gehen

Dorf:

- die Bretter am Gebäude ansehen
- **das Beil mit den Brettern benutzen**
- durch das Loch sehen
- **die Wäscheleine ansehen und nehmen**
- die Wäscheleine hängt zu weit oben
- **das Beil mit dem Knoten benutzen**
- jetzt hat Wilbur die Leine
- **im Inventar die Leine mit dem Stock benutzen**
- **in den Laden gehen**
- **mit Tim sprechen** (er hat das Geistergerät, aber er will es nicht verleihen)
- für den Werwolf braucht man einen Bolzen aus Silber
- Wilbur kann die Armbrust kaufen für 10 Wolfsfelle
- **mit der jungen Frau sprechen**
- **sie überzeugen das sie Wilbur ihren Silberschmuck gibt und auch das Wolfsfell**
- sagen er braucht das Silber um den Grafen zu kontaktieren
- sagen das Wolfsfell steht ihr nicht und die Damen in Seefels haben Decken
- Wilbur gibt ihr dafür die Wolledecke
- **das Wolfsfell Tim geben**
- fehlen aber noch 9 Felle
- **den Laden verlassen**
- **durch das Loch bei den Brettern sehen**
- **das Wolfsfell nehmen und wieder in den Laden gehen und es Tim geben**
- das geht dann so lange bis er 10 Felle hat (geht dann automatisch)
- **Wilbur bekommt die Armbrust**
- den Laden verlassen

Lagerplatz:

- **mit Gulliver sprechen**
- **wegen der defekten Presse fragen**

- das übernimmt N8
- die Presse ist repariert
- **den Lehmklumpen mit der Presse benutzen**
- **das ergibt einen Lehmziegel**
- **den Armbrustbolzen mit dem Lehmziegel benutzen (Abdruck)**
- **den Lehmziegel mit dem Feuer benutzen**
- **den Sand mit der Pressen benutzen**
- **den Armbrustbolzen mit dem Sandziegel benutzen**
- das ergibt einen Abdruck
- **den Silberschmuck mit dem Becher benutzen**
- **dann den Becher mit dem Feuer benutzen**
- **das geschmolzene Silber mit dem Abdruck benutzen**
- **Wilbur hat einen Silberbolzen**
- jetzt fehlt noch das Geistergerät
- in den Wald gehen

Wald:

- einmal nach links gehen und einmal nach links oben gehen
- dann steht Wilbur vor dem Tunnel
- **im Inventar den Silberbolzen mit der Armbrust benutzen**
- **dann in den Tunnel gehen**
- eine riesige Spinne taucht auf und stürzt sich auf den Kopfgeldjäger
- Wilbur schießt automatisch auf die Spinne
- **Errungenschaft: Spinnenbezwinger**
- Zwischensequenz
- Timmy ist der Werwolf (bzw. eine Werratte)
- der Kopfgeldjäger ist eine Frau
- sie heißt Lizzy
- **mit ihr sprechen**
- Wilbur soll das Geistergerät besorgen und Lizzy will vor dem Tunnel auf Wilbur warten
- den Wald verlassen und ins Dorf gehen
- zum Lagerplatz gehen

Lagerplatz:

- **mit Gulliver sprechen wegen Timmy**
- **dann im Inventar das Bettlaken ansehen und als Verkleidung benutzen**
- ins Dorf gehen

Dorf:

- in den Laden gehen
- Tim lässt sich aber nicht erschrecken
- den Laden verlassen
- zum Lagerplatz gehen

Lagerplatz:

- **mit Gulliver sprechen wegen dem Spuken**
- der sagt Wilbur könnte seinen Kopf nehmen
- **das Bettlaken über den Kopf legen**
- **die Angel mit Gullivers Kopf benutzen**
- **die glühenden Kohlen nehmen**
- das ergibt die Augen
- die richtigen Augen hat Wilbur in seinem Inventar
- jetzt spuken gehen

Dorf:

- Tim erschreckt zwar erst einmal nicht, aber dann rauchen die Augen und Gullivers Kopf fällt herunter
- **Tim wirft das Geistergerät weg und Gulliver nimmt es mit**
- **Wilbur verlässt den Laden und geht zum Lagerplatz**
- **er bekommt von Gulliver das Geistergerät**
- **Errungenschaft: Geisterjäger**
- **Wilbur gibt Gulliver die Augen zurück**
- dann geht er in den Wald

Wald:

- zum Tunnel gehen (1x nach links und 1x nach links oben)
- **mit Lizzy sprechen**
- Zwischensequenz
- Wilbur und Lizzy kommen zu einer Höhle

Höhle:

- **in die Höhle gehen**
- hier ist Esther
- der Hexenmeister taucht auf
- **Wilbur muss sagen das er nicht der Erzmagier ist, das er nicht real ist, das er der Geist des Waldes ist, das er die Angst ist**
- **der Geist verschwindet**

- **Esther ansehen und mit ihr sprechen**
- die Gegenstände auf dem Tisch ansehen
- die Bilder an der Wand ansehen
- **die Höhle verlassen**
- Wilbur und Lizzy gehen automatisch zum Dorf und in den Laden
- **Wilbur fragt Tim nach der Belohnung**
- **Lizzy nimmt das Gold und geht**
- **Errungenschaft: Furchtlos**
- **Tim bringt Wilbur und die junge Frau zum Schloss**

Kapitel 5 – Sieben Siegel

Wilbur

Vor dem Schloss:

- der Graf kommt und die junge Frau geht ins Schloss
- Wilbur sieht sich um
- die Hühner und den Hühnerstall ansehen
- **den Briefkasten ansehen und die Post nehmen** (Rolle)
- das Fallgatter, den Wasserspeier, das Schloss und die kaputte Kutsche ansehen
- **den Stein vor der Kutsche ansehen und hochheben**
- darunter sind Maden
- **einige Maden nehmen**
- **die Wasserschale ansehen und nehmen**
- **das Unkraut ansehen und nehmen**
- die Statue ansehen
- ins Schloss gehen

Im Schloss:

- den Wachshaufen, den Ofen und die Gemälde ansehen
- **das Tuch ansehen und nehmen**
- unter dem Tuch ist ein Spiegel
- den Spiegel ansehen
- die Treppe nach oben und die Treppe nach unten ansehen
- **zur Truhe gehen**
- die Truhe hat sieben Siegel
- zwei Siegel sind schon geöffnet
- das Gemälde hinter der Truhe ansehen

- die Truhe verlassen
- nach links in die Halle gehen
- **mit dem Graf sprechen**
- **Wilbur bekommt das Tagebuch des Hexenmeisters**
- **dem Grafen die Post geben**
- Wilbur soll etwas zu Essen machen für die junge Frau und er kann im Keller den Anzug von Igor holen
- **nach dem Gespräch den Suchbefehl ansehen**
- **die Teller an der Wand ansehen**
- **einen Teller nehmen**
- die Räucherstäbchen ansehen
- **die Schublade öffnen**
- **Wilbur nimmt das Besteck**
- die Kordel rechts vom Grafen ansehen und benutzen
- **das Glas im Regal ansehen und nehmen**
- **den Kerzenhalter ansehen und auf den Tisch stellen**
- den Tisch ansehen
- **das rote Tuch mit dem Tisch benutzen**
- **das Besteck, den Teller und das Glas auf den Tisch stellen**
- **das Unkraut auf den Teller legen**
- sieht aus wie Salat
- in die Eingangshalle gehen
- **dann die Treppe nach unten in den Keller gehen**
- **den Zettel ansehen**
- es ist eine Wegbeschreibung
- im Keller ist es dunkel und Wilbur muss den Weg anhand der Beschreibung finden (Man muss auf die Geräusche hören)
- **zuerst 3x nach rechts (Osten) gehen**
- **dann nach oben (Norden) gehen bis die Schritte hallen**
- **nach links (Westen) gehen bis das Wasser zu hören ist**
- **nach oben (Norden) gehen (das Gas hört man nicht)**
- **dann gleich nach rechts (Osten) gehen bis die Bretter knarzen**
- **nach oben (Norden) gehen bis zum Ende**
- **und dann noch einmal nach rechts (Osten) gehen**
- hier ist die Kammer von Igor
- das Bett ansehen
- **den Kleiderschrank ansehen und öffnen**
- **den Anzug von Igor nehmen und anziehen** (im Inventar den Anzug anklicken für Anziehen)
- **Errungenschaft: Ja, Meister ?**
- den Keller verlassen
- zur Truhe gehen
- **das Tagebuch des Hexenmeisters im Inventar ansehen**
- den Text lesen
- da steht folgendes:

1. Siegel kann nur von der Hand eines großen Zauberers geöffnet werden

2. Siegel ist schon offen vom Blut Unschuldiger
3. Siegel öffnet man mit dem Wort Öffnen in Rattensprache
4. Siegel ist schon offen mit Gier
5. Siegel öffnet sich mit dem Hauch des Todes
6. Siegel öffnet sich mit einem unsichtbaren Schlüssel der für jeden sichtbar ist
7. Siegel öffnet jemand mit würdigem Herzen

- das Gemälde ansehen
- da ist ein Schlüssel auf dem Tisch zu sehen
- den Schlüssel nehmen
- den Schlüssel mit dem 6. Siegel benutzen und das Siegel ist offen
- in die Halle gehen
- das Gemälde ansehen
- es verändert sich immer
- das Schloss verlassen

Dorf:

- in den Laden gehen
- mit Tim sprechen (nach Öl fragen)
- er schenkt Wilbur eine Flasche Öl
- nach den Leichenteilen vom Hexenmeister fragen
- auf dem Friedhof liegen Teile von ihm
- den Laden verlassen und den Friedhof ansehen (die Grabsteine ansehen)
- es gibt vier Familiengräber hier
- wieder in den Laden gehen und mit Tim über die Familien sprechen
- zur Familie Lee fällt Tim nichts ein
- dort müssen die Teile vom Hexenmeister liegen
- den Laden verlassen und zum Lagerplatz gehen

Lagerplatz:

- mit Esther sprechen
- von Esther ein Würstchen braten lassen und dann noch nach einem zweiten Würstchen fragen
- Esther die Maden geben und fragen ob sie die Maden braten kann (das macht sie)
- mit Esther sprechen und fragen ob sie Hand vom Hexenmeister holen kann
- Wilbur soll später wieder kommen
- zur Höhle im Wald gehen

Höhle im Wald:

- die Flöte ansehen und nehmen

- **die Flasche Wein ansehen**
- der Wein ist schon sauer (Essig)
- **den Wein nehmen und die Höhle verlassen**
- Wilbur landet automatisch beim Lagerplatz

Lagerplatz:

- Esther gibt Wilbur die Hand vom Hexenmeister
- zum Schloss gehen

Im Schloss:

- **auf dem Spiegel erscheint der Buchstabe A**
- Wilbur denkt an den Erzmagier, aber er will auch nicht auf Munkus reinfallen
- der Erzmagier versucht Wilbur Zeichen zu geben, aber Wilbur weiß nicht was los ist
- **zur Truhe gehen und die Hand vom Hexenmeister mit dem ersten Siegel benutzen**
- **das ist nun auch offen**
- in die Halle gehen
- **das Öl mit dem Teller benutzen**
- **den Wein mit dem Teller benutzen**
- **die gegrillten Maden mit dem Teller benutzen**
- **mit dem Graf sprechen und sagen das Essen ist fertig**
- Wilbur soll an der Kordel ziehen
- dann kann Wilbur gehen
- die Halle verlassen
- die junge Dame kommt
- **mit ihr sprechen (wegen der Truhe)**
- **mit der jungen Frau zur Truhe gehen**
- sie kann das Siegel Nummer 7 öffnen
- **den Spiegel ansehen**
- da ist ein Geist zu sehen und Wilbur spricht von einer Geisterbeschwörung
- in den Wald gehen

Wald:

- Wilbur landet automatisch an der Stelle wo die Werwolffalle ist
- **den Stab aus dem Inventar mit der Stelle benutzen wo die Falle ist**
- **dann ein Würstchen selber essen und das zweite Würstchen auf den Stab spießen**
- Timmy (Werwolf) kommt und steckt in der Falle
- Timmy ansehen
- nun muss Wilbur noch zu Timmy vordringen
- die Flöte mit Timmy benutzen, aber Wilbur sagt er kann nicht gut spielen
- den Wald verlassen

Dorf:

- in den Laden gehen
- **mit Tim sprechen (wegen Geisterbeschwörung, alle Themen durchgehen)**
- zum Lagerplatz gehen

Lagerplatz:

- das Feuer ansehen
- **ein Stück Kohle nehmen**
- zum Schloss gehen

Schloss:

- in die Halle gehen
- **das Gespräch der jungen Frau belauschen (die junge Frau anklicken, 2x)**
- **den Brief lesen und untersuchen**
- da ist ein Wappen zu sehen
- **das Glas aus dem Inventar mit dem Brief benutzen**
- jetzt erkennt Wilbur das Wappen
- **etwas von dem Rotwein auf dem Schreibtisch stibizen**
- **in der Wasserschale ist nun Rotwein**
- **die Räucherstäbchen ansehen und nehmen**
- zur Truhe gehen
- den Anzug ausziehen (im Inventar den Anzug anklicken)
- **die Kohle mit dem Steinboden benutzen**
- **Wilbur malt einen Kreis und ein Dreieck**
- **die Schale mit Rotwein in das Dreieck stellen**
- **mit den Räucherstäbchen für Atmosphäre sorgen**
- **die Kohle mit dem Kreis benutzen und das Wappen vom Erzmagier zeichnen**
- **Wilbur sagt noch einen Spruch auf**
- der Erzmagier erscheint
- **Errungenschaft: Geisterbeschwörer**
- **mit dem Erzmagier alle Themen besprechen (nach Timmy fragen)**
- nach dem Gespräch zum Lager gehen

Lager:

- **mit Esther sprechen (wegen Timmy fragen)**
- Esther summt eine Melodie
- in den Wald gehen

Wald:

- **die Flöte mit Timmy benutzen**
- die Löcher in der Flöte von links nach rechts von 1 bis 5 nummerieren
- **dann folgendes spielen: 1, 5, 4, 3, 2, 1**
- Timmy schüttelt den Werwolf ab
- **Errungenschaft: Team Timmy**
- Timmy sagt das Öffnen in der Rattensprache einfach Öffnen heißt
- Timmy verschwindet unter dem Hut von Wilbur
- zum Schloss gehen (hier kann man nochmal speichern)

Schloss:

- zur Truhe gehen
- **das dritte Siegel anklicken und Öffnen sagen**
- **Wilbur öffnet die Truhe und nimmt das Buch**
- dann landet er automatisch beim Lagerplatz
- er verabschiedet sich von Esther und Gulliver
- sie werden im Dorf bleiben
- **Munkus taucht auf und schnappt sich Wilbur**
- **Errungenschaft: Last Gnome Standing**
- in Seefels trifft Wilbur auf Ivo und das Vieh, die in Blasen gefangen sind
- die Tochter der Ratsvorsitzenden ist auch da

Kapitel 6 - Das Ende

Wilbur

- Wilbur muss Munkus das Buch geben
- die Tochter der Ratsvorsitzenden liest in dem Buch um die Maschine zu aktivieren
- die zerbrochene Säule neben Munkus ansehen
- dort scheint etwas Mondlicht hin
- **Timmy mit dem Mondlicht (zerbrochene Säule) benutzen**
- Timmy wird zum Werwolf und stürzt sich auf Munkus
- dann fällt die Maschine nach unten, weil sich die Ketten gelöst haben (Wilbur hat einen Öffnungszauber in das Buch eingebaut)
- **Wilbur und Munkus fallen zusammen mit der Maschine nach unten**
- **Wilbur hängt an dem mittleren Teil und Munkus dreht es immer wieder**
- **Wilbur sieht sich das Mittelteil immer wieder an bis er eine Schraubzwinge sieht**
- **die Schraubzwinge nehmen**
- dann nach rechts klettern
- **den Schlauch ansehen**

- **das Rohr darunter ansehen**
- versuchen den Schlauch zu lösen, aber das geht nicht, weil die Manschette zu fest sitzt
- **die Schraubzwinge mit der Manschette benutzen**
- **dann den Schlauch mit dem Rohr darunter benutzen**
- **in die Mitte klettern und Munkus das Mittelteil solange drehen lassen bis das Gitter direkt unter Munkus ist**
- **nun nach links klettern und den Hebel betätigen**
- der Dampf lässt Munkus von der Maschine fallen
- Ivo und das Vieh kommen auf dem fliegenden Teppich um Wilbur zu retten
- **Errungenschaft: Gerettet**
- **nun noch den Abspann bis zum Ende ansehen**
- **Errungenschaft: Bis zum bitteren Ende**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 30.07.2018

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

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