



## Komplettlösung

### Der Süßigkeitenladen von Katharina Müller

Nach dem plötzlichen und unerklärlichen Tod deines Onkels hast du nun seinen Süßigkeitenladen geerbt und willst mehr über seinen Tod herausfinden. Der Onkel hat sich versehentlich selbst vergiftet. Er hatte in seinem Lager ein Rattenproblem, das er mit einer Kiste Rattengift zu lösen hoffte. Die Ratten wurden vergiftet, doch eine hat im Überlebenskampf versucht über die Dauerprickler zu fliehen und hat die roten Steinchen über die Lieblingssüßigkeit deines Onkels verteilt. Diese Ratte ist in der Lücke zwischen der Holzkiste mit den Dauerpricklern und der Pappkiste mit dem Rattengift verendet. Da das rote Rattengift zwischen den roten Dauerpricklern nur bei genauem Hinsehen erkennbar ist, hat dein Onkel die Bonbons weiterhin gegessen. Als er die Vergiftung bemerkte, hat er den Notarzt angerufen, doch der kam zu spät...

Das Spiel hat im Wesentlichen zwei unterschiedliche Enden, die auf vier Wegen erreicht werden können. Beim ersten Ende (1., 2.) gewinnt der Spieler, indem er herausfindet, warum sein Onkel gestorben ist und nicht selbst vergiftet wird. Beim Zweiten (3., 4.) verliert er in dem Sinne, dass er immernoch nicht weiß, wie und warum sein Onkel ums Leben kam und er endet selbst mit einer Vergiftung im Krankenhaus.

#### 1. Kenntnis über die Lücke (tote Ratte) und die Rechnung:

Die Reihenfolge der Entdeckungen ist beliebig, daher werden die Wege immer von der Startposition (Geschäftsraum) des Spielers beschrieben. Nachdem beide Gegenstände entdeckt und untersucht wurden, gewinnt der Spieler.

##### a) Die Lücke

- >**geh nach Norden** (Du kommst in das Büro.)
- >**geh nach Osten** (Du kommst in den dunklen Lagerraum.)
- >**schalte Licht an** (Du schaltest das Licht ein und erkennst das Inventar des Lagers.)
- >**untersuche Holzkiste** (Du findest Dauerprickler und die Erwähnung der Lücke.)
- >**untersuche Lücke** (Hier findest du die tote Ratte, die das Gift auf die Bonbons verteilt hat.)

Nun hat der Spieler Kenntnis über die Lücke gewonnen.

##### b) Die Rechnung

- >**öffne Kasse** (Du öffnest die Kasse und findest neben Geld eine Rechnung.)
- >**untersuche Rechnung** (Du siehst, dass es eine Rechnung über Rattengift ist.)

Nun weiß der Spieler von der Rechnung.

#### 2. Kenntnis über die Lücke (tote Ratte) und das Notizbuch:

Die Reihenfolge der Entdeckungen ist beliebig, daher werden die Wege immer von der Startposition (Geschäftsraum) des Spielers beschrieben. Nachdem beide Gegenstände entdeckt und untersucht wurden, gewinnt der Spieler.

a) Die Lücke

- >**geh nach Norden** (Du kommst in das Büro.)
- >**geh nach Osten** (Du kommst in den dunklen Lagerraum.)
- >**schalte Licht an** (Du schaltest das Licht ein und erkennst das Inventar des Lagers.)
- >**untersuche Holzkiste** (Du findest Dauerprickler und die Erwähnung der Lücke.)
- >**untersuche Lücke** (Hier findest du die tote Ratte, die das Gift auf die Bonbons verteilt hat.)

Nun hat der Spieler Kenntnis über die Lücke gewonnen.

b) Das Notizbuch

- > **geh nach Norden** (Du kommst in das Büro.)
- >**schau unter Schreibtisch** (Du findest Staub und einen grünen Gegenstand.)
- >**untersuche Grünes** (Du entdeckst, dass es ein grünes Notizbuch ist.)
- >**untersuche Notizbuch** (Du findest zwei interessante Einträge, die du lesen kannst.)
- >**lies früheren Eintrag / lies letzten Eintrag** (Du erfährst, dass dein Onkel Rattengift bestellen will und dass er am Rattengift starb, bevor der Notarzt ihn retten konnte.)

Nachdem einer der beiden Notizbucheinträge gelesen wurde, weiß der Spieler über das Notizbuch bescheid.

### 3. Vergiftung ohne Notarzt

Der Verzehr von oder das Lecken an den Dauerpricklern führen zur Vergiftung und zu einem Krankenhausaufenthalt. Ob mit oder ohne Notarzt verändert lediglich etwas an der Formulierung. Das Ende im Krankenhaus bleibt das gleiche. Ohne Notarzt hat sich deine Familie um dich gesorgt, als sie dich telefonisch nicht erreichen konnte, und hat aus lauter überstürzter Sorge einen Krankenwagen gerufen.

Die Vergiftung:

- a) >**untersuche Regal** (Du siehst so viele Kisten, dass es dich fast überfordert.)
- >**erinnere dich / untersuche grüne Kiste** (Du erinnerst dich an die Lieblingssüßigkeiten in deiner Familie.)
- >**iss Dauerprickler / leck Dauerprickler** (Nun beginnt die Vergiftung in Abständen folgen verschiedene Symptome.)

Nun beginnt eine Vergiftung in mehreren Schritten. Nach 15 Zügen endet das Spiel. Der Spieler kann sich durch den Befehl '>übergib dich / kotze' retten, wodurch der Giftpegel auf 0 zurückgesetzt wird.

- b) >**geh nach Norden** (Du kommst in das Büro.)
- >**geh nach Osten** (Du kommst in den dunklen Lagerraum.)
- >**schalte Licht an** (Du schaltest das Licht an und siehst das Inventar.)
- >**untersuche Holzkiste** (Du findest Dauerprickler und die Erwähnung der Lücke.)
- > **iss Dauerprickler / leck Dauerprickler** (Nun beginnt die Vergiftung in Abständen folgen verschiedene Symptome.)

(Nun beginnt eine Vergiftung in mehreren Schritten. Nach 15 Zügen endet das Spiel. Der Spieler kann sich durch den Befehl '>übergib dich / kotze' retten, wodurch der Giftpegel auf 0 zurückgesetzt wird.

#### 4. Vergiftung mit Notarzt

Der Verzehr von oder das Lecken an den Dauerpricklern führen zur Vergiftung und zu einem Krankenhausaufenthalt. Ob mit oder ohne Notarzt verändert lediglich etwas an der Formulierung. Das Ende im Krankenhaus bleibt das gleiche. Mit Notarzt ruft der Spieler selbst mit dem Telefon im Büro einen Krankenwagen. Anders kann nicht um Hilfe gerufen werden. Der Notarzt kann erst angerufen werden, die Vergiftung schon weit fortgeschritten ist und der Arzt im Text erwähnt wird.

Die Vergiftung:

a) **>untersuche Regal** (Du siehst so viele Kisten, dass es dich fast überfordert.)

**>erinnere dich / untersuche grüne Kiste** (Du erinnerst dich an die Lieblingssüßigkeiten in deiner Familie.)

**>iss Dauerprickler / leck Dauerprickler** (Nun beginnt die Vergiftung in Abständen folgen verschiedene Symptome.)

Nun beginnt eine Vergiftung in mehreren Schritten. Nach 15 Zügen endet das Spiel. Der Spieler kann sich durch den Befehl '>übergib dich / kotze' retten, wodurch der Giftpegel auf 0 zurückgesetzt wird.

b) **>geh nach Norden** (Du kommst in das Büro.)

**>geh nach Osten** (Du kommst in den dunklen Lagerraum.)

**>schalte Licht an** (Du schaltest das Licht an und siehst das Inventar.)

**>untersuche Holzkiste** (Du findest Dauerprickler und die Erwähnung der Lücke.)

**> iss Dauerprickler / leck Dauerprickler** (Nun beginnt die Vergiftung in Abständen folgen verschiedene Symptome.)

Nun beginnt eine Vergiftung in mehreren Schritten. Nach 15 Zügen endet das Spiel. Der Spieler kann sich durch den Befehl '>übergib dich / kotze' retten, wodurch der Giftpegel auf 0 zurückgesetzt wird.

Der Notarzt:

**>geh nach Norden (wenn in Geschäftsraum) / geh nach Westen (wenn in Lagerraum)** (Du kommst in das Büro.)

**>ruf Notarzt an** (Du wirst mit einer Schwester verbunden, die Hilfe verspricht.)

Der Vergiftungsprozess läuft weiter, wie oben, nur dass in der Endsequenz Sanitäter in den Laden kommen.