

Komplettlösung – Beyond the Wall

von Kerstin Häntsch

Ein Mädchen klingelt an einer Tür, aber es öffnet niemand. Sie muss über die Mauer klettern und sich dann auf den Weg zu dem Gebäude machen. Es gibt drei Errungenschaften im Spiel.

Mauer

- **den Stein** rechts neben der Laterne nehmen
- die **Laterne** anklicken und das Mädchen tritt dagegen
- die **Abdeckung** nehmen
- am **Türgriff** rütteln und er fällt herunter
- den Türgriff nehmen
- zur Mauer gehen
- in der Mauer ist ein Loch
- unterhalb ist eine Stelle wo man rote Steine sieht
- an diese Stelle **die Abdeckung anlehnen**
- den **Türgriff mit dem Loch** in der Mauer benutzen
- dann den **Stein mit dem Türgriff** benutzen
- nun über die Abdeckung und den Türgriff über die Mauer klettern

Hinter der Mauer

- im Boden sind Löcher zu sehen
- an einem Baum hängt ein Vogelhaus
- nach rechts gehen
- ein Wurm taucht auf und das Mädchen kommt nicht an ihm vorbei
- **das Mädchen muss in einer bestimmten Reihenfolge vor den Löchern mit dem Fuß aufstampfen, damit der Wurm kommt**
- Ziel ist es den Wurm bis zum ersten Loch bei der Mauer zu locken



- wenn der Wurm ganz links angekommen ist, benutzt man den Stein mit dem Vogelhaus
- ein Vogel kommt heraus und fängt den Wurm
- jetzt kann man nach rechts gehen

Teich

- hier ist ein Teich mit zwei Fröschen
- die **Harke** aus dem Teich nehmen
- den **Ast** vor der Laterne nehmen
- im Inventar den **Ast mit der Harke** kombinieren
- **mit der Harke kann man nun das rote Teil im Gras freilegen und nehmen**
- es ist eine Figur, ein Storch ohne Schnabel
- **die Figur auf das Rohr im Boden stecken**
- **mit der Harke das rote Teil aus dem Teich holen**
- es ist der Schnabel
- **den Schnabel mit der Figur benutzen**
- die Frösche erschrecken sich vor dem Storch und verschwinden
- **den Schraubenzieher nehmen**
- zur Bank gehen
- **den Schraubenzieher mit der Bank benutzen**
- das Brett nehmen
- **das Brett mit dem Teich benutzen**
- dann über das Brett zur Burg gehen
- **mit der Harke das Gestrüpp entfernen**
- es erscheint ein Ritter

- er beseitigt mit dem Schwert das Dornengestrüpp auf der linken Seite, so das es einen Durchgang gibt
- **Errungenschaft: Dame des Schlosses**
- nach links gehen

Das Auge

- nach rechts gehen bis zum **Auge**
- dann wieder zurück nach links gehen
- das Auge folgt dem Mädchen durch ein Loch in der Hecke
- ganz nach links gehen
- das Auge folgt weiter
- nun das Auge anklicken, damit es ein Stück zurück weicht
- **die Harke mit der Öffnung hinter dem Auge benutzen**
- nun kann man gefahrlos ganz nach rechts gehen

Brunnen

- hier ist ein Brunnen
- auf der rechten Seite kommt ein Fuchs aus dem Bau
- **den Stein mit den Eicheln benutzen**
- **die zwei Eicheln nehmen**
- **die Säule umwerfen und den Dreizack nehmen**
- auf dem Brunnen sind Fisch Figuren
- **mit dem Schraubenzieher dem Fisch unten rechts entfernen und ihn dann auf das Rohr unten links auf dem Brunnen setzen**
- **die Eicheln mit den Fischen oben links und rechts benutzen**
- **mit dem Dreizack das Rad herunterholen und nehmen**
- **das Rad vorn am Brunnen einsetzen**
- jetzt fließt das Wasser
- **das Rohr unten rechts zuhalten** und der Wasserstrahl trifft den Fuchs, der verschwindet
- nach rechts gehen

Fuchsbau

- in den Fuchsbau gehen
- **den Käse aus dem Regal nehmen**
- **die grünen Blätter aus dem Sack rechts im Regal nehmen**
- nach rechts gehen
- hier sitzt der Fuchs und trinkt Tee
- **die Bücher ansehen**
- in einem Buch steht ein Rezept für einen Schlaftrunk
- **die Socken nehmen**

- **den Dreizack mit den Pilzen benutzen**
- **dann den Dreizack mit der Stange über dem Bett benutzen**
- der Fuchs ist abgelenkt
- **die Tasse nehmen**
- nach links gehen
- das Loch im Boden ansehen
- **den Käse mit dem Loch benutzen**
- eine Maus kommt heraus, schnappt sich den Käse und verschwindet
- im Loch liegen Beeren
- **die Socken mit dem Kessel benutzen und das Wasser aus dem Topf in das Loch gießen**
- die Beere kommen nach oben
- **die Beeren nehmen**
- **Wasser in den Kessel füllen und dann Blätter, Pilze und Beeren dazu geben**
- **die Tasse mit dem Kessel benutzen**
- **Errungenschaft: Meister Alchemist**
- nach rechts gehen zum Fuchs
- **den Dreizack mit der Stange über dem Bett benutzen** um den Fuchs abzulenken
- **die Tasse hinstellen**
- dann warten bis der Fuchs schläft und nach rechts gehen
- **die Münze einwerfen und am Seil ziehen**

Baum

- hier sitzt ein Mann am Tisch und schläft
- er hält einen Schlüssel fest
- auf dem Tisch steht ein Radio
- **die Antenne am Radio in die andere Richtung drehen**
- **die Dachrinne am Haus rechts herunterholen**
- **das Rad an der Wand drehen**
- das Rad fällt herunter und rollt über die Dachrinne zum Baum
- **den Schalthebel am Haus benutzen**
- **dann über das Rad auf den Baum klettern**
- den Sicherungskasten ansehen
- es gibt 6 Schalter
- **die Schalter 3 und 5 auf Grün stellen** (dann das Häkchen anklicken)
- vom Baum klettern und den **Schalthebel am Haus betätigen**
- das Radio geht an und er Mann lässt den Schlüssel los
- **den Schlüssel nehmen und mit dem Gartentor benutzen**

Raupe

- hier ist eine große Raupe, die den Weg nach links versperrt
- nach links gehen und **die Säge** nehmen
- **die Säge mit dem Stab am Kürbis benutzen**

- **den Stab und das Tuch nehmen**
- **die Säge mit dem Stab benutzen**
- das gibt zwei Sprossen
- **die Säge mit dem Baum vor dem Vogelhaus benutzen**
- **das Tuch unter die Sonnenblume legen**
- **nun die beiden Sprossen in der Leiter einsetzen**
- **auf die Leiter steigen und mit dem Dreizack eine Frucht holen**
- **die Sonnenblume schütteln**
- die Leiter nach unten steigen
- die **Sonnenblumenkerne** nehmen
- die **Frucht mit dem Kürbis** benutzen
- dann die **Sonnenblumenkerne mit dem Vogelhaus** benutzen
- der Vogel kommt zum Vogelhaus
- die Raupe frisst jetzt die Frucht im Kürbis
- nach links gehen
- **gegen den Kürbis treten** und der Weg nach links ist frei

Gartenzwerg

- hier gibt es ein Gewächshaus und einen Gartenzwerg
- **die drei Seile aus dem Beet nehmen und den Flügelgriff neben dem Beet**
- **den Griff auf den Wasseranschluss stecken**
- im Gewächshaus liegt eine Hose
- **die Hose nehmen und mit den beiden Stangen im anderen Beet benutzen** (gibt eine Schleuder)
- **den Stein mit dem Gewächshaus benutzen und die Glasscherbe nehmen**
- **die Glasscherbe mit dem Zwerg benutzen** und er verzieht sich ein Stück nach links
- jetzt den **Schuh und den Eimer nehmen**
- **das Seil mit dem Schuh benutzen und dann mit der Hose verbinden**
- **den Eimer unter die Wasserleitung stellen und den Wasserhahn drehen**
- **den Eimer mit Wasser mit dem Zwerg benutzen**
- der geht die Treppe nach oben
- der Zwerg steht nun unter einer Figur
- **an den Stangen mit der Hose rütteln**
- der Weg ist frei
- die Treppe nach oben gehen und durch die Tür

Im Haus

- neben der Tür ist eine Verkleidung
- **den Schraubenzieher mit der Verkleidung benutzen**
- dahinter ist ein Lichtschalter
- **den Lichtschalter benutzen**
- neben der Treppe liegt ein Chip

- **den Chip nehmen**
- **den Chip mit dem Aufzug benutzen**
- **den Knopf drücken**
- der Aufzug bleibt stehen
- **den Eimer hinstellen und darauf klettern, um die Klappe oben zu öffnen**
- dahinter ist ein Monster
- **den Eimer vor die Lampe stellen und auf den Eimer klettern**
- **den Deckel der Lampe mit dem Schraubenzieher öffnen**
- **den Eimer wieder unter die Klappe stellen**
- **auf den Eimer stellen und die Glasscherbe benutzen** (Licht auf das Monster richten)
- das Monster verschwindet
- **den Fahrstuhlknopf betätigen**
- im Zimmer des Jungen hängt eine Jacke an der Garderobe
- **den Schlüssel aus der Jacke nehmen**
- **das Skateboard nehmen und die Ofentür öffnen**
- versuchen den Jungen zu wecken
- **aus dem Fach im Regal die Silvesterböller nehmen**
- die Gitarre ansehen
- **den Aufzug benutzen**
- **den Schlüssel mit dem Briefkasten benutzen und die Tüte mit dem Kabel nehmen**
- **das Skateboard unter die Briefkästen stellen und den Eimer darauf**
- **nun das Feuerzeug holen**, welches auf den Briefkästen liegt
- mit dem Aufzug nach oben fahren
- **das Kabel mit der Gitarre benutzen**
- **auf der Gitarre spielen**
- dann fällt der Schlüssel herunter
- **den Schlüssel nehmen**
- nochmal auf der Gitarre spielen (so oft bis die Errungenschaft erscheint)
- **Errungenschaft: Gitarren Held**
- **den Schlüssel mit der Klappe zum Dachboden benutzen**
- auf das Dach steigen
- **das Vogelnest nehmen**
- zurück zum Zimmer gehen
- **die Silvesterböller und das Vogelnest mit dem Ofen benutzen**
- **das Feuerzeug mit dem Vogelnest benutzen**
- dann wieder auf das Dach steigen
- **die Antenne abreißen**
- jetzt erwacht der Junge
- das Mädchen und der Junge sitzen gemeinsam auf dem Dach

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 07.10.2026

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

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