

Erben der Erde - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Die Sturmkugel der Tiere wurde entwendet. Rif, der Fuchs, Eeah, der Elch und Okk, der Keiler sollen sie suchen und wieder zurückbringen.
Also machen sich die drei auf den Weg.

Der südl. Teil der Insel:

Auf diesem Teil der Insel befinden sich der Marktplatz, der Wald, das Heiligtum, die Höhle, das Dorf der Frettchen, das Haus auf dem Hügel und das Schloß der Keiler.

Marktplatz:

- Rif läuft den gesamten Marktplatz ab und spricht mit allen Tieren, die er trifft (Widder, Otter, Ratte, Bär, Frettchen, Bettlerin, Wahrsagerin)
- in einem Zelt findet Rif den Geldwechsel -> bei ihm tauscht er seine Medaille vom Turnier gegen 15 Goldstücke ein -> dann verlassen die drei den Marktplatz

Heiligtum:

- Rif geht dem Hauptweg von der Tür aus immer geradeaus
- er öffnet die Tür und geht zum Tempel -> dort ist Elara
- sie hat die Sturmkugel bewacht -> Rif redet mit ihr -> Elara will aber erst noch einen Beweis vom Waldkönig, daß Rif wirklich mit der Suche nach der Sturmkugel beauftragt ist -> deshalb verläßt Rif das Heiligtum und geht zum

Wald:

- im Wald (links auf der Karte) trifft Rif auf den Elchkönig
- er spricht mit ihm und erzählt ihm auch von Elara -> der Elchkönig gibt Rif einen goldenen Apfel für Elara mit -> nun gehen die drei zum

Dorf der Frettchen:

- in der Mitte des Dorfes findet Rif einen Händler (Weg zum Händler vom Eingang aus: auf dem Weg nach rechts unten laufen und dort wo der Weg sich nach rechts und links verzweigt, steht eine Hütte auf der rechten Seite; es ist das Jagdhaus -> vom Jagdhaus aus noch ein kleines Stück nach unten auf einen Weg -> dann nach rechts und dann nach links durch einen Torbogen gehen -> auf der rechten Seite ist der Glasmacher und links gegenüber ist der Händler)
- Rif spricht mit dem Händler und bezahlt ihm dann 15 Goldstücke für einen Sack mit Gips

Heiligtum:

- Rif gibt Elara den goldenen Apfel vom Elchkönig und sie öffnet dafür eine Tür auf dem Tempelgelände
- Rif geht vom Tempel aus geradeaus bis auf einer Seite eine
- Bank ist -> dann geht er den Weg an der Bank entlang -> die Tasse, die er findet nimmt er mit
- wenn Rif mit den Dienern spricht, die überall umherlaufen, wird ihn einer nach der Tasse fragen und Rif gibt sie ihm
- am Ende des Weges ist eine Tür, die Elara geöffnet hat
- auf der linken Seite findet Rif einen Eimer, den er mitnimmt -> in den Eimer füllt er den Gips und Wasser vom Springbrunnen -> dann sucht er auf der rechten Seite und findet eine Fußspur und Sauerbeeren -> Rif nimmt die Beeren und benutzt den Gips mit dem Fußabdruck -> dann
- nimmt er den Gipsabdruck -> die drei verlassen das Heiligtum und gehen zum Schloß der Keiler

Schloß:

- Rif begibt sich ins Schloß und spricht mit der Wache -> Wache austricksen -> Rif spricht mit dem Keilerkönig und nimmt dabei ein Schlammbad -> nach dem Verlassen des Königs bemerkt Rif das er einen Wolfsring aus dem Schlamm mitgebracht hat

Höhle:

- Rif redet mit der Ratte über alles mögliche und verwirrt sie dann mit Hilfe von Eeah und Okk -> so kann Rif durch den Tunnel gehen
- hier muß er folgenden Weg gehen um Sist, die Ratte zu finden: erst den Gang nach oben, dann ein Stück nach unten, ein Stück nach oben und dann einen Gang nach unten -> jetzt ist Rif in der Bücherei -> dort geht es den Gang nach oben immer geradeaus, am Ende des Ganges geht es nach unten, die Tür dort öffnen und weiter geht es durch die Tür gegenüber -> ein Stück nach unten gehen, dann nach rechts, nach unten, weiter nach links unten und den Gang geradeaus nach oben bis zum Ende und dort die Tür öffnen -> Rif ist jetzt bei Sist
- Rif spricht mit Sist und zeigt ihm den Wolfsring, die Beeren und den Gipsabdruck -> Sist sagt ihm das der Abdruck von einem Waschbären ist und das im Norden einer leben soll -> Rif verläßt Sist und geht mit Eeah und Okk zur

Hütte auf dem Berg:

- hier wohnt ein Hund, der ein Astronom und Kartenschreiber ist
- Rif redet mit dem Hund über alles und fragt ihn auch was an seinem Lichtfänger kaputt ist -> er läßt sich das defekte Teil geben und verspricht es reparieren zu lassen, wenn er dafür eine Karte von der Insel bekommt

Dorf der Frettchen:

- Rif geht zum Glasmacher und spricht mit ihm
- er gibt ihm das defekte Teil, aber der Glasmacher kennt das Ding nicht -> er lädt aber die drei ein zum Jagdhaus zu kommen, wo sich die Gilde trifft, die eine allwissende Kugel besitzt
- Rif geht zum Jagdhaus und spricht mit den Anwesenden -> Rif soll erst ein Rätsel lösen bevor er die Kugel befragen darf -> Rif setzt das

Puzzle zusammen (er darf die Hilfe der Frettchen in Anspruch nehmen) -> wenn er das Puzzle fertig hat darf er mit der Kugel sprechen -> der Kugel fehlt aber die genaue Bezeichnung des kaputten Teils und so muß Rif noch mal zu Sist -> der sagt ihm das es eine Linse von einem Fernrohr ist

- Rif befragt noch mal die Kugel und die Kugel gibt Auskunft wie eine Linse hergestellt wird -> der Glasmacher macht sich an die Arbeit -> ihm fehlt aber noch Poliermehl -> Rif fragt alle wo man so etwas herbekommen könnte -> als Ersatz geht auch roter und Okk sagt das der Keilerkönig welchen in seinem Schlammbad hat
- Rif begibt sich also wieder zum Keilerkönig und nimmt ein Schlammbad um so zum roten Lehm zu kommen -> den Lehm gibt er dann dem Glasmacher
- Rif hat nun endlich die neue Linse und geht zum Hund

Hütte auf dem Berg:

- Rif gibt dem Hund die Linse und bekommt dafür die Karte
- beim Verlassen des Hauses kommt eine Botin von Elara -> sie gibt Rif einen Brief, den er Elaras Schwester mitnehmen soll
- nun kann Rif auf der Karte noch andere Schauplätze sehen -> die drei gehen zum Schloß der Hunde

Schloß:

- die drei werden von den Hunden festgenommen -> sie kommen zum Hundekönig -> aber egal welche Geschichte Rif auch erzählt, sie landen alle drei im Gefängnis
- Rif nimmt die Schale und benutzt sie mit der Gefängnistür er verlangt etwas zu essen und einen Löffel
- nach dem der Wächter das Essen und den Löffel gebracht hat stärkt sich Rif erst einmal (Benutze Löffel mit Schale)
- nun benutzt Rif den Löffel mit dem losen Stein und bekommt dann einen Fluchttunnel frei -> er ist aber der einzige der durch den Tunnel paßt und so verläßt er seine Freunde und verspricht sie zu retten (Benutze Tunnel)
- aber erst muß er sich mal selber retten, denn er kommt in einem Drachenlabyrinth heraus -> dort ist ein Drachen, der Rif ins Wasser wirft, wenn er ihn trifft und dann kommt Rif immer wieder an einer anderen Stelle des Labyrinths heraus
- Rif muß versuchen von seinem Ausgangspunkt (dort steht der Hundekönig) einen Weg in den äußeren Mauerring zu finden und dort muß er nach links (links auf dem Bildschirm) -> der Ausgang liegt im Westen -> eine Beschreibung ist hier nicht ganz so einfach -> da hilft nur ausprobieren
- Rif hat es geschafft und nun sieht er sich erst einmal um

Mittlerer Teil der Insel:

Hier gibt es das Haus von Elaras Schwester, mehrere Lichtungen, eine Mine, eine Flußmündung, das Dorf der Leoparden, eine Eiche und eine Schlucht.

Dorf der Leoparden:

- im Dorf der Leoparden ruht sich Rif etwas aus und spricht dann mit der Leopardenkönigin -> er erfährt das die Tochter der Königin sehr krank ist
- Rif verläßt das Dorf und sieht sich auf den verschiedenen Lichtungen um -> auf einer

Lichtung findet er einen Händler -> von diesem bekommt er Nadel und Faden für den Wolfsring

Mine:

- bei der Mine nimmt Rif den Feuerstein und das Seil mit

Haus von Elaras Schwester:

- Rif will die Tür öffnen, aber es geht nicht
- er spricht mit der Tür, aber ohne Erfolg
- nun benutzt er Elaras Brief 3x mit dem Guckloch und kommt so ins Haus
- Rif spricht mit Elaras Schwester und sie sagt ihm was er alles braucht um die Tochter der Leopardenkönigin zu heilen
- Rif braucht noch Katzensgras und Honig
- er bekommt ein Gefäß für den Honig
- an der Flußmündung gibt es Katzensgras, das Rif mitnimmt

Eiche:

- hier wohnen Bienen auf dem Baum und Rif nimmt die trockenen Zweige für ein Feuer -> mit dem Feuerstein und dem Löffel (Benutze Feuerstein mit Löffel) macht er Feuer und die Bienen verschwinden -> jetzt kann er den Honig nehmen und zu Elaras Schwester zurückgehen
- Elaras Schwester macht eine Salbe für Rif fertig

Dorf der Leoparden:

- Rif geht zur Leopardenkönigin und gibt die Salbe der Tochter der Königin -> die Tochter wird gesund und die Leoparden helfen Rif bei der Befreiung seiner Freunde -> sie tun den Hunden Schlafmittel ins Essen und Rif kann nun seine Freunde aus dem Gefängnis holen

Schloß:

- Rif geht zum Eingang des Schloßes und muß sich nun durch viele Gänge zum Gefängnis durchschlagen, aber vorher muß er noch den Hundekönig finden und ihm den Schlüssel vom Gefängnis abnehmen (die nachfolgende Wegbeschreibung ist ohne Garantie)

- Wegbeschreibung:

Ende des Ganges - linker Gang - rechter Gang - Ende des Ganges - Ende des Ganges - rechter Gang - Ende des Ganges - linker Gang - Ende des Ganges - Thronsaal - gleich die Tür rechts benutzen (die Tür liegt neben der, wo Rif in den Saal kam) - linker Gang - Ende des Ganges - rechter Gang - rechter Gang - Ende des Ganges - Ende des Ganges - linker Gang - linker Gang - rechter Gang - Schlafzimmer - hier schläft Prinz und er hat den Gefängnis Schlüssel in der Hand - Rif darf nicht über die quitschenden Bretter gehen

(tut er es dreht sich Prinz um und Rif kommt nicht an den Schlüssel; dann einfach wieder zur Tür gehen und noch mal probieren) - Rif nimmt den Schlüssel und geht weiter: - linker Gang - rechter Gang
- rechter Gang - Ende des Ganges - Ende des Ganges - linker Gang - linker Gang - Ende des Ganges - rechter Gang - Thronsaal - durch die Tür links gehen - linker Gang - rechter Gang - Ende des Ganges - Ende des Ganges - rechter Gang - linker Gang - Pokerraum - einfach durchlaufen - linker Gang - linker Gang - rechter Gang - Ende des Ganges - rechter Gang - rechter Gang - linker Gang - Gefängniszelle - die Tür mit dem Schlüssel öffnen und Eeah und Okk sind frei -> nun geht es weiter: - Ende des Ganges - linker Gang - linker Gang - rechter Gang - rechter Gang - Pokerraum - einfach durchlaufen - linker Gang - Ende des Ganges - linker Gang - linker Gang - rechter Gang - Ende des Ganges - draußen

Mine:

- alle drei gehen in die Mine -> Rif versucht mehrmals den grünen Kristall abzubrechen -> er spricht auch mit Eeah und Okk -> Okk wendet dann Gewalt an und bricht den Kristall ab
- nun suchen die drei alle Lichtungen nach dem Händler ab und wenn sie ihn gefunden haben tauschen sie den Kristall gegen den Wolfsring ein

Schlucht:

- von der Eiche aus gehen die drei weiter in Richtung Norden
- dort finden sie die Schlucht -> sie benutzen das Seil und kommen auf die andere Seite (Rif spricht erst mit Eeah, der auf die andere Seite springt und das Seil festmacht; Rif muß ziemlich weit vorn stehen, damit Eeah über die Schlucht springt) -> Okk und Rif kommen über das Seil auf die andere Seite
- ein Wolf sitzt auf einer Fähre und er fährt die drei zur anderen Seite der Insel für den Wolfsring -> Rif unterhält sich mit dem Wolf

Der nördliche Teil der Insel:

Hier gibt es das Lager der Wölfe, Klippen, antike Ruinen, einen Wasserfall, den Hafen und den Damm.

Wasserfall:

- hier spricht Rif mit der Wölfin Shila
- die drei gehen dann zum Damm und werden von den Wölfen gefangen

Dorf der Wölfe:

- der Dieb der Sturmkugel, ein Waschbär, läßt sich hier sehen und sagt Rif, das sie am nächsten Tag sterben werden, aber Shila befreit sie
- Rif geht in das Haus links und nimmt die Statue mit
- dann verlassen alle das Dorf

Hafen:

- dort trifft Rif den Händler und er tauscht bei ihm die Statue gegen eine Öllampe ein

antike Ruinen:

- Rif geht geradeaus -> auf der linken Seite befinden sich drei Gebäude -> beim ersten ist die Tür verschlossen, beim zweiten läßt sie sich öffnen und Rif nimmt die Kabelrolle mit -> und beim dritten Gebäude geht die Tür nur teilweise auf -> Rif benutzt die Öllampe mit der Tür und sie läßt sich ganz öffnen -> Rif nimmt den Schraubenzieher mit

Klippen:

- mit Hilfe der Kabelrolle gelangt Rif zu dem Nest, in der eine Karte liegt und er nimmt sie mit

Wasserfall:

- Rif geht zur Höhle hinter dem Wasserfall und spricht dort mit Shila -> es gibt da auch eine Tür mit einer dreieckigen Öffnung -> aber im Moment ist da nichts zu machen

antike Ruinen:

- gegenüber dem ersten Gebäude befindet sich ein weiteres Gebäude (mit der Nr. 14)(nach rechts gehen)
- die Tür öffnen und dann die Karte mit dem Schlitz benutzen -> jetzt öffnet sich die andere Tür -> es folgt wieder eine Wegbeschreibung: Ende des Ganges - Ende des Ganges - linker Gang -> dort ist ein Raum in dem sich ein dreieckiges Gerät befindet -> Rif nimmt es mit -> zurück geht es dann: - rechter Gang - Ende des Ganges - Ende des Ganges - Ende des Ganges - draußen

Staudamm:

- Den Schraubenzieher mit der Tür benutzen -> Den Raum betreten und die digitale Uhr öffnen -> Die herausgefallene Batterie nehmen -> mit dem Dreieck benutzen

Wasserfall:

- wieder geht es zur Höhle -> die Tür läßt sich mit dem dreieckigen Gerät öffnen -> Rif geht durch die Räume und benutzt die Leitern bis er auf den Dieb der Sturmkugel trifft -> nun läßt sich der Abspann genießen

Das wäre also geschafft !!!

ENDE !!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@kerstins-spieleloesungen.de)

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de