

Fire – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Ungh lässt das Feuer ausgehen und muss sich nun auf die Suche nach dem Feuer begeben. Gespräche gibt es keine in dem Spiel und mehr als einen Gegenstand kann Ungh nicht nehmen. Wenn man Fire bei Steam spielt gibt es jede Menge Errungenschaften. Es gibt 10 Level. Gespeichert wird immer nur automatisch nach dem Ende von einem Level. Man kann 30 Münzen im Spiel finden (3 Stück pro Level). Außerdem wird jeder Level dann beendet, wenn man das Glühwürmchen gefangen hat (bzw. befreit). Über die Pfeiltasten unten rechts und links gelangt man zu nächsten bzw. vorherigen Bildschirm. Jeder Level besteht aus mehreren Bildschirmen.

Level 1:

- **die rot-weiße Schranke anklicken**
- es kommt ein Knochen geflogen
- **den Knochen aufheben und zurück werfen**
- dann erscheint eine **Münze (1)**
- die Münze anklicken (**Errungenschaft: Blunga 1**)
- **wieder die rot-weiße Schranke anklicken**
- der Knochen kommt geflogen
- **den Knochen nehmen**
- nach rechts gehen
- hier ist ein Apfelbaum
- im Baum ist eine Schlange
- **den Knochen mit dem Apfel benutzen**
- die Schlange fängt den Knochen und lässt ihn auf den Boden fallen
- am Schwanz der Schlange ziehen, aber das bringt nichts
- den Knochen liegen lassen
- **weiter nach rechts gehen**
- dort liegt eine Heugabel
- **die Heugabel nehmen und wieder nach links gehen zum Apfelbaum**
- **die Heugabel mit der Schlange (mit dem Schwanz der Schlange) benutzen**
- **nun den Knochen nehmen und mit dem Apfel benutzen**
- der Apfel fällt herunter
- **den Apfel nehmen und essen (Errungenschaft: Mjam, Mjam)**
- der Baum erscheint in verschiedenen Farben und es sind 10 Glühwürmchen zu sehen
- wenn alle Glühwürmchen weg sind, erscheint eine weitere Münze
- **die Münze anklicken (2)**
- dann nach rechts gehen
- hier ist ein Glühwürmchen
- es gibt 3 Säulen und einen Griff

- **3x an dem Griff ziehen und die erste Säule ist ganz unten**
- **auf die erste Säule stellen**
- **dann 2x am Griff ziehen und die mittlere Säule ist auf gleicher Höhe wie die erste Säule**
- **auf die mittlere Säule stellen**
- **die dritte Münze anklicken, die erschienen ist**
- **2x am Griff ziehen und auf die Säule rechts stellen**
- **dann 2x am Griff ziehen und das Glühwürmchen anklicken (Errungenschaft: Onk Boga 1)**
- es erscheint eine Karte und man kann den nächsten Level anklicken

Level 2:

- hier ist ein Dinosaurier
- das Glühwürmchen fliegt in den Dinosaurier
- **nach links gehen und auf den Schwanz stellen**
- **dann die Pfeiltaste nach rechts anklicken und Ungh geht auf dem Dinosaurier nach rechts**
- **hier nun an dem roten Faden ziehen**
- es öffnet sich ein Vorhang und das Gehirn wird sichtbar
- **das Gehirn 1x anklicken (Errungenschaft: Sniarb)**
- das Maul vom Dinosaurier hat sich geöffnet
- **über den Dinosaurier zurück nach links gehen**
- **dann nach rechts gehen und ins Maul vom Dinosaurier gehen**
- **die Münze (4) anklicken (oben links hinter den Blättern)**
- **die grüne Kugel nehmen**
- oben sind viele rote Zäpfchen
- **das erste Zäpfchen links anklicken**
- dann das Maul verlassen
- hinter der offenen Klaue ist ein roter Faden
- **an dem Faden ziehen**
- es öffnet sich der Vorhang zum Gehirn
- **das Gehirn 2x anklicken**
- dann ist das Maul zu und das Nasenloch zu sehen
- **die grüne Kugel mit dem Nasenloch rechts benutzen**
- **dann wieder am roten Faden ziehen und das Gehirn 2x anklicken**
- jetzt hat sich der Schwanz bewegt
- nach links gehen
- **dort ist eine Münze (5)**
- es liegt auch eine grüne Kugel dort
- **die grüne Kugel nehmen**
- nach rechts gehen
- **am roten Faden ziehen und das Gehirn anklicken bis das Maul wieder offen ist**

- ins Maul gehen
- **das zweite rote Zäpfchen von rechts anklicken und es gibt wieder eine Münze (6)**
- **dann wieder das erste rote Zäpfchen von links benutzen und das Maul verlassen**
- **den roten Faden benutzen und dann das Gehirn anklicken bis wieder das Nasenloch zu sehen ist**
- **die zweite grüne Kugel mit dem Nasenloch benutzen**
- **das Maul öffnen und reingehen** (das Glühwürmchen verschwindet)
- das Maul verlassen
- dann wieder am Faden ziehen und das Gehirn anklicken bis der Schwanz wieder auf dem Boden liegt
- **nach links gehen und auf den Schwanz steigen**
- **dann nach rechts gehen**
- **jetzt den rechten, den mittleren und den linken Zacken anklicken**
- dann zurück gehen zum Schwanz und dann nach rechts
- **den roten Faden ziehen und das Gehirn anklicken bis der Schwanz wieder oben ist**
- dann nach links gehen
- hier ist das Glühwürmchen
- **das Glühwürmchen anklicken und es ist befreit (Errungenschaft: Onk Boga II)**
- es geht zum nächsten Level

Level 3:

- **die Münze anklicken (7)** (links beim Baum)
- den Regenmacher anklicken
- nach rechts gehen
- dort steht ein Topf
- weiter nach rechts gehen
- den Elefanten am Schwanz ziehen
- dann wieder nach links gehen
- hier springen jetzt die beiden Steine auf dem Weg hin und her
- **die Sonne anklicken und es wird Nacht** (dabei sollten die beiden Steine neben dem Weg liegen)
- **nun den Topf anklicken und er wandert zum ersten Bildschirm**
- weiter nach rechts gehen
- hier ist eine Höhle
- unten in der Höhle ist eine Keule
- dazwischen sind aber zwei Löcher
- in den Löchern erscheint ein Kopf, wenn man mit dem Mauszeiger über das Loch fährt
- **die Keule anklicken und dann mit Mauszeiger auf das zweite Loch gehen**
- **Ungh läuft über den Kopf und fällt dann in das zweite Loch**
- **das gibt eine Münze (8)**
- **nun wieder die Keule anklicken und dann den Mauszeiger erst auf das zweite Loch schieben und dann auf das erste Loch, so das Ungh über beide Köpfe gehen kann**

- **die Keule nehmen**
- wieder nach links gehen und noch einmal nach links gehen
- der Regenmacher schläft
- **die Keule mit dem Gong benutzen**
- **dann den Regenmacher anklicken**
- der macht einen Regentanz und wird vom Blitz erschlagen (**Errungenschaft: Bzzz**)
- **den Regenfeil nehmen**
- nach rechts gehen
- links neben dem Zelt ist ein Stein mit Dreck dran
- **mit dem Mauszeiger über den Dreck fahren**
- dann sieht man 5 Löcher
- am Nachthimmel sind Sterne zu sehen
- klickt man bestimmte Sterne an, dann leuchtet eines der Löcher am Stein
- **zwischen der Wolke und dem Mond die drei Sterne in der Mitte anklicken**
- **dann den Stein vorn im Bild mit dem Regentropfen anklicken**
- Ungh macht einen Regentanz und die Wolke verschiebt sich dann
- links von der Wolke sind nun Sterne zu sehen
- **dort die beiden Sterne in der Mitte anklicken und auf dem Stein leuchten alle Löcher**
- am Zelt öffnet sich ein Vorhang
- **am Himmel noch die anderen 3 Sterne anklicken und eine Münze (9) erscheint**
- im Zelt steht ein Topf mit einem kleinen Baum drin
- **den Baum nehmen** (Ungh lässt den Regenfeil dafür liegen)
- nach links gehen
- **hier den Baum mit dem Topf benutzen**
- **wieder nach rechts gehen und den Regenfeil holen**
- **wieder nach links und hier den Stein mit dem Tropfen anklicken**
- Ungh macht einen Regentanz und es regnet auf den Topf mit dem Baum
- am Baum ist nun eine Frucht
- **den Baum schütteln und die Frucht fällt herunter**
- **nach rechts gehen und die Frucht aufheben**
- **die Frucht mit dem Rüssel vom Elefanten benutzen**
- **dann den Elefanten am Schwanz ziehen**
- der schießt die Frucht auf das Dach über dem Glühwürmchen und reißt ein Loch hinein
- **noch einmal am Schwanz des Elefanten ziehen**
- **diesmal verschiebt er eine Wolke nach rechts über das Glühwürmchen**
- Ungh holt seinen Regenfeil und geht wieder zum Elefanten
- **dort den Stein mit dem Regentropfen anklicken**
- **es regnet aus der Wolke**
- das Glühwürmchen wird rausgespült
- **das Glühwürmchen nehmen (Errungenschaft: Onk Boga III)**

Level 4:

- nach links gehen
- hier sind 3 Vögel im Nest
- das Glühwürmchen ist auch im Nest
- **das Glühwürmchen anklicken**
- dann kommt der Schnabel von der Mutter der 3 Vögel herunter
- oberhalb vom Schnabel ist eine rote Frucht zu sehen
- **die rote Frucht anklicken**
- die Frucht fällt herunter
- **in den Baumblättern ist eine Münze (10) zu sehen (Errungenschaft: Blunga 10)**
- in den Blättern sieht man auch immer wieder ein Augenpaar aufblitzen
- **die Augen anklicken und ein grünes Tier fällt herunter**
- es wird Ungh immer folgen
- **die rote Frucht aufheben und dem Tier geben**
- dann wird es rot
- nach rechts gehen
- hier stehen 2 Leute
- der Mann links ist traurig und der Mann rechts freut sich
- in den Bäumen sieht man wieder ein Augenpaare
- **das Augenpaar anklicken** und Ungh hat ein weiteres grünes Tier, das ihm folgt
- **die rote Frucht anklicken**
- sie verschwindet nach links
- **die Frucht wieder anklicken und sie verschwindet ganz**
- **nach rechts gehen zum nächsten Bildschirm hier die rote Frucht anklicken**
- die Frucht fällt herunter
- **die Frucht nehmen**
- **die Frucht mit dem grünen Tier benutzen und es wird rot**
- hier steht ein Mann
- in den Bäumen blitzen zwei Augenpaare auf
- **die beiden Augenpaare anklicken** und Ungh hat jetzt 4 Tiere
- rechts ist ein großer Stein voller Schmutz
- **den Schmutz abwischen** (mit dem Mauszeiger darüber fahren)
- dahinter kommt eine rote Frucht zum Vorschein
- die Frucht nehmen
- **die Frucht einem grünen Tier geben**
- **bei der orangefarbenen Blume ist die Münze (11) zu finden**
- zurück zum Vogelnest gehen
- **hier die letzte rote Frucht nehmen und dem letzten grünen Tier geben**
- nun sind alle Tiere rot
- die roten Tiere lassen sich anklicken und dann werden sie immer größer und machen Musik
- wenn die Tiere ganz unten sind, sind sie still
- es gibt also die Positionen 1 (ganz unten und still), 2, 3 und 4 (ganz oben)
- **jetzt stellt man die Tiere von links nach rechts mal wie die Orgelpfeifen auf die Positionen 1, 2, 3, und 4**
- **es erscheint die Münze (12)**
- nach rechts gehen
- jetzt muss Ungh seine Tier so einstellen das er die gleiche Gemütsverfassung bekommt wie die Leute, die hier sind

- **also auf die Positionen 2, 4, 3 und 4 stellen**
- **dann zum traurigen Mann gehen und mit ihm weinen**
- es bleibt ein Stück Fleisch zurück
- **das Fleisch nehmen und zum Vogelnest gehen**
- **das Fleisch einem der Vögel geben und der Vogel verschwindet im Ei**
- wieder nach rechts gehen
- **jetzt die Positionen 4, 2, 2 und 3 einstellen und zu dem lustigen Mann gehen**
- es bleibt wieder ein Stück Fleisch übrig
- das Fleisch nehmen und wieder zum Vogelnest gehen
- **dem nächsten Vogel das Fleisch geben**
- dann 2x nach rechts gehen
- **hier die Positionen 3, 3, 4 und 1 einstellen und zu dem tanzenden Mann gehen**
- wieder liegt ein Stück Fleisch da (**Errungenschaft: Danke Laga Wonwon**)
- **das Fleisch nehmen und an den letzten Vogel verfüttern**
- **dann das Glühwürmchen nehmen (Errungenschaft: Onkh Boga IV)**

Level 5

- **den Stein nehmen**
- das Spinnennetz am Felsen vorne anklicken, dann wandert es ein Stück weiter
- **das Spinnennetz so oft anklicken bis es in den nächsten Bildschirm wandert**
- auch nach rechts gehen
- **dort wieder das Spinnennetz anklicken bis es im nächsten Bildschirm verschwindet**
- **den Stein auf eine der drei Platten auf dem Boden ablegen**
- es erscheint ein Stein mit einem Kopf darauf
- nach rechts gehen
- **weiter das Spinnennetz anklicken bis es beim Reißverschluss ist**
- **den Reißverschluss anklicken und ein Stein fällt heraus**
- **den Stein nehmen und auf die Platte am Boden legen**
- da öffnet sich ein Stein und eine Hand mit einem Stein fällt heraus
- **den dritten Stein nehmen**
- **nach links gehen und den Stein auf eine der drei Bodenplatten legen**
- **nach rechts gehen und den anderen Stein holen**
- **wieder nach links gehen und den dritten Stein auf die dritte Bodenplatte legen**
- jetzt sind 3 Steine zu sehen mit Kopf, Oberkörper und Füßen
- daneben leuchtet eine Platte
- auf diese Platte stellen
- nun die Steine drehen und verschiedene Körper einstellen
- **man kann eine Maus, einen Bären und eine Biene einstellen**
- rechts neben den Steinen ist eine Bodenplatte
- wenn sich Ungh auf die Bodenplatte stellt und dann mit den 3 Steinen eine Maus einstellt und dann noch den Kopf anklickt, der ganz oben bei den Steinen erscheint, dann verwandelt sich Ungh in eine Maus
- wenn man die Steine falsch einstellt, dann sieht man kurz ein verrücktes Ergebnis und dann ist Ungh wieder er selber
- wenn Ungh sich von einer Maus wieder in sich selber verwandeln will, dann muss er sich nur auf die Bodenplatte stellen
- bevor Ungh sich in eine Maus verwandelt, kann man noch folgendes für eine Münze machen:

- den Kopf einer Maus einstellen und den Körper einer Maus einstellen und dann die Füße vom Bären einstellen und den Kopf oben anklicken
- den Kopf einer Maus einstellen und den Körper einer Maus einstellen und dann die Füße von der Biene einstellen und den Kopf oben anklicken
- den Kopf einer Maus einstellen und den Körper einer Maus einstellen und dann die Füße von der Maus einstellen und den Kopf oben anklicken
- den Kopf einer Maus einstellen und den Körper vom Bären und dann nacheinander alle 3 Füße (nach jeder Einstellung den Kopf oben anklicken)
- den Kopf einer Maus einstellen und den Körper der Biene einstellen und dann nacheinander alle 3 Füße (nach jeder Einstellung den Kopf oben anklicken)
- das Ganze macht man dann mit dem Kopf der Biene und den verschiedenen Körpern und allen Füßen und mit dem Kopf vom Bären und allen Körpern und Füßen

- hat man alle 27 Varianten durch, dann gibt es die Münze (13)
- **jetzt verwandelt man Ungh in eine Maus**
- nach links gehen
- den Baum anklicken, dann dreht er sich
- **den Baum drehen bis unten eine Leiter zu sehen ist**
- **die Leiter benutzen und Ungh kann als Maus den Korken aus dem Baum schieben**
- der Korken fällt in den Bildschirm rechts daneben
- **nach rechts gehen und auf die leuchtende Bodenplatte stellen**
- **Ungh ist wieder er selber**
- **den Korken nehmen und nach rechts gehen**
- **den Korken mit dem Hinterteil von dem Tier, das hier liegt, benutzen**
- dann wieder nach links gehen
- **Ungh muss sich in eine Biene verwandeln**
- zum ersten Bildschirm fliegen
- **dort in die Blüte vorne mit den blauen Pollen fliegen**
- **dann zu der orangefarbene Blüte fliegen**
- die öffnet sich
- **noch einmal in die blauen Pollen gehen und dann 2x nach rechts fliegen und hier in die orangefarbene Blüte**, die sich öffnet und das Tier explodiert (wenn der Korken im Hinterteil steckte)
- noch einmal blauen Pollen holen und zur orangefarbenen Blüte ganz rechts fliegen, damit sie sich öffnet
- **Errungenschaft: Bum Bum**
- **Ungh muss sich nun in einen Bären verwandeln**
- **einen der Steine von den Bodenplatten nehmen und nach rechts gehen**
- **den Stein hier auf die Bodenplatte legen**
- dann kommt wieder die Hand zum Vorschein
- **2x nach links gehen**
- hier liegt vorne im Bild ein großer Stein
- **den Stein nehmen** (dahinter wird ein Eingang sichtbar)
- 2x nach rechts gehen
- **den großen Stein auf die Hand legen**
- **dann den kleinen Stein von der Bodenplatte nehmen**
- die Hand geht mit dem großen Stein nach oben

- **nach links gehen und den Stein wieder auf die Bodenplatte legen**
- jetzt müssen die Äste von den beiden Bäumen gedreht werden und zwar so das der Ast vom Baum im mittleren Bildschirm nach rechts zeigt und der Ast vom Baum im ersten Bildschirm nach links zeigt (direkt zur Blüte)
- da sich beide Äste gleichzeitig drehen, muss man einen Trick anwenden
- **als Bär auf den Stein bei Baum im ersten Bildschirm stellen und dann den Ast drehen, der dann gegen den Kopf vom Bären stößt**
- **nach rechts gehen und nachsehen ob der Ast vom anderen Baum nach rechts zeigt** (wenn nicht, dann weiter am ersten Ast drehen)
- **nun wieder in eine Maus verwandeln und durch das Loch im ersten Bildschirm gehen**
- hier darf der Mauszeiger nicht an die Stacheln kommen
- ganz oben ist eine Münze (14)
- man bekommt sie, wenn man den Mauszeiger vorsichtig an den Stacheln vorbei bewegt und dann über den Knochen
- die Münze (15) gibt es wenn man den Mauszeiger von rechts nach links bewegt ohne anzuecken und die Pfeiltaste links drückt (**Errungenschaft: Blunga 15**)
- dann rennt die Maus los und kommt auf der Blüte an und springt von Ast zu Ast und bis zum Glühwürmchen
- das Glühwürmchen fällt herunter
- **nach links gehen und Ungh wieder in sich selber verwandeln**
- **dann das Glühwürmchen anklicken (Errungenschaft: Onk Boga V)**

Level 6:

- hier sind überall Affen und Bananen
- **2x nach rechts gehen**
- hier ist eine große Tafel und ein Affe sitzt in der Tafel
- den Affen am Schwanz ziehen und er springt zu einem anderen Buchstaben oder einer Zahl auf der Tafel
- **den Affen so oft am Schwanz ziehen bis er ganz oben auf der Tafel sitzt**
- **dann schnell den roten Knopf drücken**
- es kommt eine Banane und der Affe schnappt sich und rennt in den ersten Bildschirm
- eine Batterie ist heruntergefallen
- **die Batterie nehmen**
- nach links gehen
- das große schwarze Teil ist ein Handy und rund um das Handy sind kleine Kreise zu sehen
- **die Batterie auf den Kreis rechts legen**
- dann wieder nach rechts gehen
- da liegt eine Banane
- **die Banane nehmen und 2x nach links gehen**
- **dem Affen die Banane geben und die Batterie nehmen**
- nach rechts gehen
- **die Batterie auf den Kreis links oben stellen**
- **Ungh stellt sich auf den Kreis links und dann das Handy anklicken**
- ein Affe erscheint und genau vor ihm im Kreis liegt die Banane, die er nimmt und verschwindet
- nach links gehen
- **die Tafel ansehen**
- oben ist immer eine Reihe mit 4 Tafeln und in der letzten Tafel ist immer ein Fragezeichen

- unten in der Reihe sind 3 Tafeln
- eine der 3 Tafeln ist die richtige Antwort auf das Fragezeichen

1. die mittlere Tafel
2. die rechte Tafel
3. die linke Tafel
4. die linke Tafel
5. die mittlere Tafel

- **Errungenschaft: IQ62**
- es gibt eine Münze (16)
- **Ungh bekommt ein Vergrößerungsglas**
- **damit über den Code oben rechts fahren (Zahl 2 zu sehen) und über die Tafel fahren (Zahl 6 zu sehen)**
- **dann nach rechts gehen und mit dem Vergrößerungsglas über den Code auf dem Stein links gehen (Zahl 0 ist zu sehen)**
- es gibt die Münze (17) (über dem Code)
- **ganz nach rechts gehen und mit dem Vergrößerungsglas über den Code oben an der Tafel fahren (Zahl 8 ist zu sehen)**
- nach links gehen zum Handy
- **das Handy aktivieren (Banane unten am Handy anklicken)**
- **den Code: 2860 eingeben**
- es gibt 5 Apps auf dem Handy
- **die App oben links anklicken (Linse)**
- **auf dem Balken senkrecht die zweite Stelle von oben anklicken und waagrecht die vierte Stelle von links anklicken und Ungh macht ein Foto von sich selber**
- **die zweite App oben anklicken (Schwein)**
- **immer abwechselnd auf das Quadrat und die Münzen klicken bis das Haus fertig ist**
- zwischendurch kommt ein Angebot für weitere Münzen
- dieses Angebot einfach mit dem Kreuz schließen
- das gibt Münze (18)
- **die Mail App anklicken**
- **weiter unten auf den Pfeil klicken und dann das Herz auswählen**
- **die App mit dem Kaminfeuer anklicken**
- **Ungh schläft ein**
- **die App mit der Erde anklicken**
- **es erscheinen ständig neue Fenster, die man alle über das Kreuz schließt** (ein Fenster lässt sich nur über den Stern schließen)
- irgendwann kommt dann Error 404
- aus dem Handy wird ein Raumschiff und Ungh fliegt ab (**Errungenschaft: Onk Boga VI**)

Level 7:

- Ungh ist auf einem anderen Planeten gelandet
- er trägt einen Raumanzug
- nach rechts gehen
- hier ist ein lila Wurmloch
- wenn man mit dem Mauszeiger über den Saturn geht (nicht anklicken) dann verschwindet

das Wurmloch

- **erst den Pfeil nach rechts anklicken und dann schnell mit dem Mauszeiger auf den Saturn fahren und Ungh kommt nach rechts weiter**
- diesmal gibt es zwei WurmLöcher
- **erst auf den Pfeil nach rechts klicken und dann mit dem Mauszeiger auf den Mars fahren und wenn Ungh am ersten Wurmloch vorbei ist, dann mit dem Mauszeiger auf den Saturn gehen bis Ungh vorbei ist**
- im nächsten Bildschirm sind wieder zwei WurmLöcher, aber diesmal ist die Reihenfolge umgekehrt
- **erst den Pfeil nach rechts anklicken und dann mit dem Mauszeiger erst auf den Saturn und dann auf den Mars gehen**
- diesmal einfach weiter nach rechts gehen
- jetzt kommt eine Stelle wo Stücke in der Luft sind, die richtig angeordnet den weiteren Weg ergeben
- es gibt drei Bildschirme mit diesen Teilen, die immer mehr werden
- setzt man bei allen drei Bildschirmen die Teile in der richtigen Reihenfolge ein, gibt es dann die Münze (19)
- erster Bildschirm:

1. Teil rechts
2. Teil links
3. Teil Mitte

- nächster Bildschirm:

1. Teil unten mittlere Spalte
2. Teil Mitte mittlere Spalte
3. Teil oben mittlere Spalte
4. Teil unten rechte Spalte
5. Teil oben rechte Spalte
6. Teil links

- nächster Bildschirm:

1. Teil ganz rechts oben (Spalte 5)
2. Teil oben Spalte 4
3. Teil oben Spalte 2
4. Teil unten Spalte 1
5. Teil unten Spalte 3
6. Teil oben Spalte 3
7. Teil oben Spalte 1
8. Teil Mitte Spalte 2
9. Teil unten Spalte 2
10. Teil Mitte Spalte 4
11. Teil unten Spalte 4

- weiter geht es im nächsten Bildschirm mit einem Ballerspiel
- **den roten Knopf drücken um die Raumschiffe abzuschießen, die immer mehr werden**
- beim letzten großen weißen Raumschiff muss man den Knopf schon drücken wenn es rechts verschwindet, damit man es trifft

- hat Ungh alle Raumschiffe abgeschossen gibt es die **Errungenschaft: 1978**
- jetzt gibt es mehrere Bildschirme mit Wurmlöchern und einem schwebenden Ungh
- **Ungh muss den Wurmlöchern ausweichen um zum nächsten Bildschirm zu kommen**
- die Maustaste kann man gedrückt halten oder aber auch immer wieder drücken
- bewegt man die gedrückte Maus nach oben, dann schwebt Ungh nach unten und umgekehrt und bewegt man die Maus nach links, dann schwebt Ungh nach rechts und umgekehrt
- hat man die Bildschirme alle geschafft, dann kommt man zu einer Affenfahne und dort findet sich die Münze (20)
- **Errungenschaft: Blunga 20**
- im letzten Bildschirm taucht ein Geschützturm auf
- **in den Turm gehen**
- **Ungh muss mit dem Fadenkreuz auf die Raumschiffe zielen und sie abschießen bis er einen bestimmten Highscore geschafft hat**
- wenn Ungh auf die Erde zielt und schießt, dann gibt es die Münze (21)
- **Errungenschaft: Onk Boga VII**

Level 8:

- hinter dem Felsen ist die Münze 22
- **mit dem Mann sprechen** (alle drei Textoptionen anklicken)
- jedesmal legt der Mann einen Gegenstand hin
- nochmal alle drei Textoptionen anklicken
- am Ende nimmt Ungh den Haufen mit den Gegenständen und auf einer Tafel sieht man alle Gegenstände
- **die Keule mit dem Schwein benutzen = Knochen**
- **den Stein mit dem Knochen benutzen = Axt**
- **die Axt mit dem Schwein benutzen = Keule**
- **die Keule mit dem Vogel benutzen = Knochen**
- **die Axt mit dem Steinbild benutzen = runder Stein**
- **den runden Stein mit dem Knochen benutzen = Schlüssel für die Tür**
- **den Schlüssel nehmen**
- an der Felswand sind zwei Striche zu sehen (merken)
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in die Höhle gehen
- hier ist eine Qualle
- ein kleiner Leuchtkäfer kommt geflogen und die Qualle verschluckt ihn und leuchtet nun selber
- **die Qualle anklicken und den Leuchtkäfer nehmen**
- **mit ihm die Umgebung abfahren, um zu sehen was es hier so gibt**
- **mit dem Licht nach oben an die Decke und nach links leuchten**
- da gibt es mehrere Gänge
- **in einem Gang sieht man das Zeichen Pi und in einem Gang ist eine Münze (23)**
- **außerdem fliegt in einem Gang noch ein weiterer Leuchtkäfer herum**
- dem Leuchtkäfer den Weg zeigen bis zur Qualle unten (langsam den Mauszeiger bewegen, damit der Leuchtkäfer mitkommt)
- wenn er vor der Qualle ist, dann schnappt ihn sich die Qualle und leuchtet
- **den anderen Leuchtkäfer mit der Qualle rechts benutzen**
- jetzt kann Ungh nach rechts gehen

- oben rechts in der Ecke ist eine Qualle
- **die Qualle anklicken und den Leuchtkäfer nehmen**
- dann den Leuchtkäfer nach links bringen, aber Achtung es kommt immer ein lila Wurm und dem muss man aus dem Weg gehen
- warten bis der lila Wurm gerade vorbei ist und dann nach links und nach unten, dann wieder warten bis der Wurm vorbei ist und weiter nach links bis zu einem Leuchtkäfer
- in der Höhle stehen diesmal 3 Quallen
- **alle drei Quallen müssen leuchten damit Ungh weiter nach rechts gehen kann**
- den Leuchtkäfer bis zur Qualle oben rechts leiten (gibt Münze (24) oder zu einer anderen Qualle
- in der Höhle schwebt ein weiterer Leuchtkäfer und der muss auch zu einer Qualle gebracht werden
- den Leuchtkäfer aus der Qualle oben holen und nach unten bringen
- die Höhle ausleuchten und das Symbol mit der Axt finden
- **dann den Leuchtkäfer in die letzte Qualle einsetzen und nach rechts gehen**
- **hier steht ein gefesseltes Mädchen auf einem Stein**
- es gibt vier Löcher und im Wasser zwei lila Kreise und mehrerer Wasserwirbel
- an der Wand ist eine Tafel mit Symbolen
- **die Symbole Pi, Axt, die zwei senkrechten Striche und die Hand mit drei Fingern (ist hier an der Felswand zu sehen) anklicken**
- dann erscheint eine lila Krake
- in den vier Löchern erscheinen Krakenarme
- wenn sich Ungh auf einen der Arme stellt, dann bewegt sich die Krake
- Ungh kann sich aber nicht 2x hintereinander auf den gleichen Arm stellen und er muss die Krake zu dem lila Kreis vor dem Mädchen bringen ohne in die Wasserwirbel zu kommen
- der Weg geht so:

rechts, hoch, rechts, links, hoch, links, hoch, rechts, runter, hoch, rechts, hoch, runter, rechts, runter rechts, runter

- jetzt steht die Krake vor dem Mädchen und das Mädchen steigt auf den Kopf der Krake
- die Krakenarme verändern ihre Form und zeigen nun die Richtung an
- die Krake muss nun wieder nach vorne auf den lila Kreis
- der Weg geht so:

links, hoch, rechts, links, hoch, links, hoch, runter, links, runter, links, rechts, runter, rechts, links, runter, links

- das Mädchen nehmen (**Errungenschaft: Blubb**) und nach links gehen
- hier versperren jetzt Pflanzen den Weg
- **das Mädchen auf die eine Bodenplatte stellen und Ungh stellt sich auf die andere Bodenplatte**
- der Weg ist frei
- **das Mädchen nehmen und die Höhle verlassen**
- der Mann nimmt das Mädchen
- Ungh hat das Glühwürmchen
- **Errungenschaft: Onk Boga VIII**

Level 9:

- Ungh ist in der Eiszeit
- **2x an der linken blauen Schneeflocke ziehen und die Sonne kommt und taut den Stuhl auf**
- der Stuhl ist ein Zeitreisestuhl
- **2x an der rechten blauen Schneeflocke ziehen und eine Münze (25) kommt zum Vorschein**
- **Errungenschaft: Blunga 25**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die grüne Lampe anklicken**
- Ungh landet auf einer Insel mit einem Schiff davor
- **links ist eine Münze (26)**
- **die blaue Raupe nehmen**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die rote Lampe anklicken**
- Ungh ist wieder auf einer Insel
- **oben links ist eine Münze (27)**
- **die Pflanze anklicken und sie wandert von links nach rechts**
- **die blaue Raupe mit dem Loch links benutzen und sie ist dann auf der Pflanze rechts**
- **die Pflanze wieder anklicken und sie steht links**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die blaue Lampe anklicken**
- **die mittlere blaue Schneeflocke 3x ziehen**
- das hat Auswirkung auf die Zukunft
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die grüne Lampe anklicken**
- das Schiff ist gesunken
- auf der Insel liegt eine Flasche
- **die Flasche nehmen und mit Wasser füllen**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die rote Lampe anklicken**
- **die Flasche mit dem Geysir benutzen**
- die Pflanze sollte auf der rechten Seite stehen (ansonsten einmal anklicken, damit sie rechts steht)
- **wieder den Zeitreisestuhl benutzen und die blaue Lampe anklicken**
- **das heiße Wasser mit dem Eisblock vor dem Stuhl benutzen**
- **die leere Flasche den kleinen Monstern geben**
- **dann den Schmetterling nehmen**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die rote Lampe anklicken**
- **den Schmetterling frei lassen und er frisst die Raupe (Errungenschaft: ParaPara)**
- in dem Tümpel sind zwei Augen
- **eines der Augen nehmen und es wird ein großes daraus**
- **den Zeitreisestuhl benutzen und die blaue Lampe anklicken**
- aus dem kleinen Monster ist jetzt ein großes Monster geworden und es hält die Flasche in der Hand
- **an der linken Schneeflocke ziehen bis die Sonne kommt (2x)**
- das Glühwürmchen fällt herunter
- **das Glühwürmchen nehmen und befreien (Errungenschaft: Onk Boga IX)**

Level 10:

- **den Feuerstab nehmen**

- 2x nach rechts gehen
- hier ist wieder der Elefant
- neben der Höhle ist ein Stein mit Schmutz
- **den Schmutz entfernen** (mit Mauszeiger darüber fahren)
- es kommen vier Löcher zum Vorschein
- am Himmel sind Laternen zu sehen
- **die dritte und vierte Laterne von links anklicken und es leuchten zwei Löcher**
- **den Feuerstab mit dem Stein mit dem Feuerzeichen darauf benutzen**
- **die Laterne ganz oben anklicken und es leuchtet das dritte Loch**
- **nochmal den Feuerstab mit dem Feuerstein benutzen**
- **die rechte Laterne in der unteren Reihe anklicken**
- jetzt leuchten alle vier Löcher
- der Zugang zur Höhle ist frei
- **in die Höhle gehen**
- hier liegt eine Flasche
- **oben am Himmel die Stelle anklicken wo es so gelb ist**
- dort ist die Münze (28)
- nach rechts gehen
- **den Knochen nehmen**
- wieder nach links gehen
- **den Knochen mit dem Baum benutzen**
- dann fällt die Frucht herunter
- **die Frucht nehmen und die Höhle verlassen**
- **die Frucht mit dem Rüssel vom Elefanten benutzen**
- **dann den Elefanten am Schwanz ziehen**
- der schießt die Fledermaus herunter
- unten liegt ein Dreizack
- **den Dreizack nehmen**
- **in die Höhle gehen und nach rechts**
- **den Dreizack mit der Kette benutzen**
- **auf den leuchtenden Kreis stellen**
- Ungh verwandelt sich in einen Bären
- **nach links gehen und den großen Stein nehmen**
- die Höhle verlassen
- **nach links gehen und den Stein auf die Stelle mit dem Loch in der Lava benutzen**
- wieder in die Höhle gehen und auf den leuchtenden Kreis stellen
- **Ungh nimmt die Flasche mit und verlässt die Höhle**
- **dann 2x nach links gehen**
- **die Flasche mit dem Geysir benutzen**
- **wenn die Fledermaus auftaucht, dann den blauen Knopf drücken und die Fledermaus abschießen (Errungenschaft: Kokakoka)**
- trifft man die Fledermaus beim ersten Versuch, dann gibt es die Münze (29)
- die Brille von der Fledermaus ist heruntergefallen
- nach rechts gehen
- hier kann man die Brille holen (wenn man aber die Münze 30 will, sollte man sie liegenlassen)
- die Brille nehmen und damit vier Zeichen finden (bei der Lava, beim Geysir (2 Stck.) und in der Höhle ganz rechts bei der Tafel)
- **in die Höhle zu der Tafel gehen**
- **auf der Tafel die Zeichen Axt, Zweig auf einem Stein (direkt unter der Axt), zwei**

- **waagerechte Striche und ein auf der Seite liegendes i anklicken**
- Münze (30) und **Errungenschaft: Blunga 30**
- weiter in die Höhle gehen
- **die Fackel nehmen und mit dem Feuer benutzen (Errungenschaft: Akre!)**
- mit der brennenden Fackel geht Ungh nach Hause (**Errungenschaft: Onk Boga X**)

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 09.12.2017

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

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