

Goblins 1 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Personen:

- + Asgard der Krieger (schlägt zu und kann klettern)
- + Ignatius der Zauberer (läßt Zaubersprüche los)
- + Oups der Techniker (kann Gegenstände aufheben und benutzen)

Ziel des Spiels ist es, den König vom Wahnsinn zu befreien, verwunschene Landschaften zu durchqueren und eine Zauberwaffe zu finden. Die Goblins müssen nach ihren Fähigkeiten eingesetzt werden.

Level 1

Asgard muß gegen den rechten Pfahl hauen, damit ein Horn von dem Geweih, das darüber ist, abfällt. Oups hebt das Geweih auf und geht damit zum Tor ganz vorn. Dort benutzt er das Horn. Dabei fällt ein Zweig vom Baum ab. Diesen verwandelt Ignatius in eine Hacke, welche Oups nimmt. GO!

Level 2

Ignatius zaubert alle Äpfel am Baum größer und Asgard schlägt die Äpfel 1 (rechts außen) und 3 (links innen) vom Baum ab. Oups nimmt nacheinander beide Äpfel und benutzt sie mit der Brücke, die damit repariert ist. Oups holt sich die Hacke, geht über die Brücke und schlägt mit der Hacke den Diamanten ab. Er hebt den Diamanten auf und alle landen wieder im Level 1. GO!

Level 1

Oups stellt sich vor die Tür des Zauberers Niak und benutzt den Diamanten. Daraufhin läßt Niak die Goblins in seine Behausung. GO!

Level 3

Ignatius zaubert die linke fleischfressende Pflanze etwas länger. Nun kann Asgard daran hochklettern. Oups holt vom Tisch den Topf 1 und geht damit zur zweiten fleischfressenden Pflanze rechts im Bild und benutzt dort den Topf 1. Aus diesem kommt eine Biene, die von der Pflanze geschnappt wird. Die Pflanze ist nun satt und Asgard kann an ihr vorbei gehen zum Zauberbuch. Diese wirft er um. Oups geht mit dem Diamanten über das Buch zu Niak. Dieser nimmt sich den Diamanten. GO!

Level 4

Ignatius geht zu dem Männel und zaubert die kleine Laterne davor ganz groß. An dieser Laterne kann Asgard hochklettern und dann der Figur aufs Auge hauen, wodurch die Zunge aus dem Mund kommt. Oups stellt sich auf die Zunge und Ignatius läuft zum Sarg. Dort wirft er einen Zauberspruch gegen die Antenne des Sarges und läuft dann schnell zu Oups und stellt sich mit auf die Zunge. Asgard haut gegen das Auge und die Zunge geht hoch. Aus dem Sarg kommt ein Gerippe, welches zu dem Männel läuft, es erschreckt und wieder im Sarg verschwindet. Asgard haut wieder auf das Auge und die Zunge kommt runter. Nun kann Oups den Pilz nehmen. GO!

Level 5

Asgard klettert am Faden der Spinne nach oben und benutzt dann den nächsten Spinnfaden um die Spinne nach oben zu ziehen. Oups holt sich die Pistole und benutzt sie an der Leiter, um die Spinne, die darüber sitzt, zu erschrecken. Die Spinne verschwindet und Oups kann sich das Kopfkissen nehmen. Diese legt er unter die Spinne, die Asgard hochgezogen hat und Ignatius verzaubert die Spinne. Eine Flasche kommt zum Vorschein. Oups schießt mit der Pistole erst noch auf die große rote Spinne, bevor er die Flasche nimmt. GO!

Level 6

Ignatius begibt sich auf den Baum und zaubert den Sack mit dem Samen weiter nach vorn. Oups holt sich den Samen. Diesen streut er ganz nah an den Zaun auf dem Feld, wo die Vogelscheuche steht. Ein paar Kücken kommen angerannt. Asgard haut gegen die Vogelscheuche und die Kücken verschwinden. Ignatius geht auf dem Baum bis zum Astende und zaubert aus der zweiten Wolke Regen. Aus dem Samen wird eine Pflanze. Oups nimmt die Pflanze. Nun erscheint Niak und Oups gibt ihm die Pflanze und auch die anderen eingesammelten Dinge. GO!

Level 7

Ignatius wirft einen Zauberspruch auf das Skelett. Diese steht auf, geht ein Stück weiter und wirft einen Knochen weg. Aus diesem Knochen zaubert Ignatius eine Flöte. Oups holt sich die Flöte und benutzt sie vor der Schlange, die sich daraufhin streckt. Asgard klettert an der Schlange hoch und geht ganz nach rechts zu den vielen Steinen. Ignatius stellt sich auf das Brett unter den Steinen. Asgard haut gegen die Steine und Ignatius wird durch das Brett nach oben geschleudert. Mit Oups wird genauso verfahren. GO!

Level 1

Oups nimmt den Zucker und schleicht sich ganz außen am Hund vorbei. In einem großen Abstand legt er den Zucker vor den Hund. Dann holt er sich den Knochen mit Fleisch und benutzt ihn. GO!

Level 8

Oups gibt das Fleisch in das erste Baumloch, in dem ein Krake sitzt. Nun können alle dort vorbei laufen. Ignatius zaubert den kleinen Ast mit dem grünen Blatt ganz lang und stellt sich an dessen Ende. Asgard geht unter den Ast und haut dagegen. Dabei fliegt Ignatius eine Etage höher auf dem Baum. Nun geht er zu dem Korken und zaubert ihn ein Stück heraus. Oups holt sich den Windsack, geht auf das Astende und läßt sich von Asgard eine Etage höher befördern. Oups holt den Korken und benutzt ihn mit dem rechten Astloch. Dann holt er den Windsack und stellt sich damit vor das linke Astloch. Asgard schlägt gegen das Loch unten im Baum, aus dem immer ein Vogel guckt. Dieser Vogel fliegt dann im Baum nach oben und Oups muß schnell den Windsack benutzen, um den Vogel zu fangen. GO!

Level 1

Oups geht vorsichtig und mit Abstand zum Hund und benutzt den Vogel mit Abstand mit dem Hund. Der Vogel fliegt hoch. Ignatius geht vorsichtig zum Hund und zaubert ihm Flügel an (vor den Hund klicken). Nun fliegt der Hund weg. Asgard schlägt gegen die Tür links. GO!

Level 9

Oups nimmt die Feder und kitzelt damit den Fuß des Gerippes. Diese lacht und verliert einen Schlüssel. Nun holt Oups das Spielzeug, das auf dem Tisch ganz rechts liegt. Diese gibt er dem Gerippe in die Hand. Jetzt kann Oups den Schlüssel nehmen und mit dem verschlossenen Käfig benutzen. Aus diesem verschwindet der Zauberer Shadwin. Ignatius verwandelt die Feder in eine Patsche. Diese nimmt Oups und geht damit nach ganz oben. Eine Biene kommt durchs Fenster geflogen und setzt sich hin. Oups benutzt die Patsche mit der Biene und Ignatius macht aus der Biene einen Wurfpeil. Den Wurfpeil nimmt Oups und benutzt ihn mit dem Bild von Niak. Dann öffnet sich der Schrank und eine Voodopuppe des Königs kommt heraus. Diese nimmt sich Oups. Dann holt er sich noch das Elixier. GO!

Level 10

Ignatius zaubert an der Wand unter der Wurzel eine Lockflöte zum Vorschein. Oups nimmt sich die Lockflöte und benutzt sie im Nest auf dem Baum. Ein Vogel kommt geflogen und brüdet ein Ei aus. Asgard haut gegen das Ei und Ignatius zaubert Flügel dran. Er wird nun auf die andere Seite gebracht. Ignatius zaubert nun die Hupe aus dem Weg, damit niemand darauf tritt und Niak erschreckt. Oups geht bis kurz vor das Tor und nimmt dort das Elixier ein, daß ihn für kurze Zeit unsichtbar macht. Er geht schnell zu Ignatius auf die Seite. Dort nimmt er die Karotte und legt sie vor das Loch der Maus. Diese kommt aus ihrem Loch und Ignatius zaubert kurzzeitig eine Jungfrau aus ihr (aus der Maus), die Niak ablenkt. Diese Zeit nutzt Asgard, um ebenfalls auf die andere Seite zu kommen. GO!

Level 11

Ignatius zaubert aus dem dritten Stein eine Treppe. Oups hebt den Stab auf und geht die Treppe hoch. Dort steckt er den Stab in das Loch und erhält eine Gießkanne, welche er mitnimmt. Mit der Gießkanne begießt er alle Pflanzen auf dem Feld. Die Pflanzen wachsen. Die Pflanze ganz hinten links verzaubert Ignatius und ein Möhrenmännel mit einem Schlüssel erscheint. Asgard haut gegen das Männel und der Schlüssel fällt ab. Oups nimmt den Schlüssel. Ignatius verzaubert die Pflanze in der Mitte. An dieser Möhre befindet sich ein Schlüsselloch. Oups benutzt den Schlüssel mit dem Schlüsselloch. GO!

Level 12

Die drei Goblins befinden sich in Shadwins Höhle. Oups nimmt die Streichhölzer und legt sie neben der Kanone ab. Asgard haut gegen die Kanone, die nun nach oben steht. Nun geht Asgard zu dem Haufen neben der Leiter und haut dagegen, wodurch eine Kanonenkugel herunter fällt. Oups holt die Kanonenkugel und tut sie in die Kanone. Dann benutzt er die Streichhölzer mit der Kanone und eine Möhre wird abgeschossen. Oups zündet mit den Streichhölzern das Holz unter dem Kessel an, dann nimmt er die Möhre und steckt sie in die Kanone, die Asgard vorher wieder in die Stellung nach oben bringt. Dann stellt Asgard die Kanone gerade und Oups schießt die Möhre ab. Sie fällt in den Kessel und weckt Shadwin. Nun muß noch eine Möhre abgeschossen werden. Die verwandelt Ignatius in einen Lautsprecher. Diesen benutzt Oups mit Shadwin. Ein Holzhammer liegt nun da. Diesen nimmt Oups und schlägt damit gegen den Gong. Nun liegt ein Pendel da, daß er aufhebt. GO!

Level 13

Oups nimmt die kleine Kugel und legt sie auf das Kreuz. Dort muß Ignatius zwei mal zaubern, damit eine Treppe entsteht. Nun verwandelt Ignatius die kleine Palme links in eine Hacke, die Asgard umhaut. Oups nimmt die Hacke und gräbt damit ein Loch in der Mitte unterhalb der Statue. Wenn er das Pendel benutzt, zeigt es an ob er richtig gräbt. Loch solange weiter graben bis GO! kommt.

Level 14

Asgard haut gegen den Holzstapel und ein Holzsplit fällt herunter. Oups benutzt das Holzstück mit der Falle. Dann legt er das Holzstück ganz oben rechts ab. Ignatius zaubert den Sack, der bei dem Drachen liegt weiter nach vorn und geht schnell dort weg, weil der Drache Feuer spuckt. Oups holt den Sack und geht damit ganz nach oben. Ignatius zaubert aus dem Holzstück eine Spraydose. Nun benutzt Oups den Sack und ein Fuß kommt angesprungen. Dieser muß dann mit dem Spray besprüht werden. Nun kann Oups den Fuß nehmen und bei dem Drachen ablegen (schnell verschwinden). Der Drache macht aus dem Fuß einen Braten. Den holt sich Oups und benutzt ihn mit dem Tisch, der diesen Braten verspeist. Nun kann Oups über den Tisch laufen und den Dolch holen, welchen er zu dem Drachen bringt. Der Drache speit Feuer an den Dolch. Oups holt den Knochen und benutzt ihn

mit dem Dolch. Dann nichts wie weg vom Drachen. GO!

Level 13

Oups benutzt den Dolch mit dem Feuer am Kreis der Statue und legt dann den Dolch auf der rechten Seite der Statue auf der Hand ab. Der König erscheint als Puppe und wird durch das Feuer der Statue zum Schlüssel. Oups nimmt den Schlüssel und steckt ihn in das Ohr der Statue auf der linken Seite. Nun gehen alle Goblins einzeln auf die rechte Hand der Statue und verschwinden. Der König ist vom Wahnsinn befreit und die drei suchen nun noch die Zauberwaffe. GO!

Level 15

Asgard haut eine Banane herunter. Ignatius zaubert das Gitter auf. Oups benutzt die Banane vor dem Wächter, der ein Buch vor sich liegen hat. Der Wächter muß zum Lachen gebracht werden, damit er das Buch an Oups gibt. Oups kann auch noch die falsche Nase oder die Seife vor dem Wächter benutzen. Sobald Oups das Buch hat kommt das GO!

Level 16

Ignatius geht die Leiter hinunter und zaubert ein kleines Stück Holz größer. Diesen Hebel haut Asgard dann um und eine Treppe erscheint. Nun geht Ignatius die Treppe rauf und zaubert den Korken aus dem Ohr des Geistes. Oups stellt sich vor das Ohr des Geistes und benutzt das Buch. Der Geist lacht und nimmt seinen Finger weg, so daß der Weg frei ist. Oups stellt das Buch ab und holt den Köder, der ganz oben im Turm liegt (linke Seite des Buches). Den Köder legt Oups dann an die Stelle der Trinkschale, die er mitnimmt. Die Schale legt er unterhalb des Geistes ab. Am Köder erscheint ein Männel. Oups liest dem Geist wieder aus dem Buch vor, so daß dieser eine Träne lacht, die in die Schale fällt. Oups holt sich die Schale mit der Träne und benutzt sie mit dem Männel (direkt auf das Männel klicken). Diese löst sich auf und eine Schleuder bleibt liegen. Oups hebt die Schleuder auf. GO!

Level 15

Oups muß mit der Schleuder die Bananen abschießen (mit der Faust direkt auf Bananen klicken), damit Asgard gegen den Hebel hauen kann. Es erscheint ein Haifisch und alle Goblins stellen sich drauf. GO!

Level 17

Oups nimmt die leere Tasche und stellt sie neben dem Hai ab. Ignatius zaubert die Tasche an. Dann geht Ignatius an eine Stelle des Flugsauriergerippes und zaubert eine Treppe. Dort geht Oups hoch und schießt mit der Schleuder das Seil ab. Das Seil holt er

sich und benutzt es auf dem Gerippe auf der rechten Seite mit einer Art Haken ganz oben. Nun schießt Oups mit der Schleuder auf den Zauberer Niak. Dieser fällt in seinen Kessel und verwandelt sich. Er schnappt sich Oups und Ignatius muß ihn befreien in dem er Niak anzaubert. Nun befindet sich Ignatius in Niaks Händen. Asgard klettert am Seil nach oben und haut auf Niak, so daß der Ignatius fallen läßt und statt dessen Asgard fängt. Oups befreit Asgard mit der Schleuder. Dann holt er die leere Tasche und stellt sie auf dem Gerippe genau unter Niak ab. Mit der Schleuder zielt er auf Niak. Dieser fällt in Form von drei Spinnen herunter und landet in der Tasche, die sich Oups nimmt. Wenn Oups die Tasche benutzt, ist das Spiel beendet. GESCHAFFT!!!

Codes für die einzelnen Level:

Level 1 Anfang
Level 2 VQVQFDE
Level 1 ICIGCAA
Level 3 ECPQPCC
Level 4 FTWKFFEN
Level 5 HQWFTFW
Level 6 DWNDGBW
Level 7 JCJCJHM
Level 1 ICVGCCT
Level 8 LQPCUJV
Level 1 HNWVGKB
Level 9 FTQKVLE
Level 10 DCPLQMH
Level 11 EWDGPNL
Level 12 TCNGTOV
Level 13 TCVQRPM
Level 14 IQDNKQO
Level 13 CDEPURJ
Level 15 NGOGKSP
Level 16 NNGWTTO
Level 15 LGWFGUS
Level 17 TQNGFVC

ENDE !!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch /Schluchsee

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

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

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