

Komplettlösung – Samorost 2

von Kerstin Häntsch

Ein Hund wird auf einen anderen Planeten entführt. Nun muss man den Hund wieder zurück holen. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, erhält man für bestimmte Dinge die man im Spiel macht, Errungenschaften.

Intro

- **den Punkt auf dem Bildschirm anklicken (Errungenschaft: Intro)**
- den Hund anklicken
- er wird entführt
- man fliegt mit der Rakete hinterher

Landung auf dem Planeten

- **aus der Rakete aussteigen (Errungenschaft: Luke)**
- alle Bäume anklicken, dann fliegen die Blüten davon
- **den grünen Käfer nehmen und auf den Ast setzen, an dem man festhängt**
- der Käfer knabbert den Ast an und man landet unten
- nach links gehen
- hier ist ein Schneckenhaus

Schneckenhaus

- vor dem Schneckenhaus ist eine Schnecke mit einem Hammer
- **in das Schneckenhaus gehen (Errungenschaft: Schneckenhaus)**
- **die Korken von den Flaschen entfernen**
- **die beiden Kurbeln betätigen, um die Trichter nach rechts auszurichten**
- **dann den Affen mehrmals anklicken**, so das er von einer Mohnpflanze zur nächsten springt
- der Mohn fliegt in die Trichter und in den Kessel (3x Mohn in den Kessel fliegen lassen)
- **den Korken nehmen**
- links sieht man zwei Ameisenbären
- **den kleinen Ameisenbären anklicken und er fällt runter**
- **den großen Ameisenbär anklicken und er hilft dem kleinen wieder hoch**
- **in der Zeit den Korken mit dem Loch benutzen**
- **3x die Pumpe benutzen und es kommt Wasser**
- **das Rad am Kessel drehen und das Wasser wird erhitzt**

- **nun noch das Rad vor dem Schneckenhaus drehen**
- die Schnecke trinkt aus dem Bottich und schläft ein
- **den Hammer nehmen und mit dem Wachposten benutzen**
- der Eingang wird geöffnet und man kann nach unten
- **Errungenschaft: Grube**

Grube

- **nach rechts gehen**
- das Ende vom Rohr fällt fast ab
- eine Fliege kommt an
- an der Wand laufen Kakerlaken entlang
- bei der Kakerlake links ist ein Stein im Weg und sie dreht dann immer um
- **den Stein entfernen**
- **wenn die Kakerlake in die Nähe des schlafenden Tieres kommt, klickt man das Tier an und es frisst die Kakerlake**
- dann spuckt es die Reste aus
- **die Fliege anklicken und sie fliegt zu den Resten**
- **alle Kakerlaken anklicken, dann fallen sie runter**
- **auf dem Rohr springen**
- dadurch wird die Fliege gestört und sie fliegt in das Spinnennetz
- die Spinne kommt und wickelt die Fliege in eine Kokon ein
- **über den Kokon zu dem Loch rechts springen**
- **Errungenschaft: Vorratskammer**

Vorratskammer

- **die Tür vom Kühlschrank öffnen und eine Maus kommt heraus**
- sie verschwindet in einem Loch
- **das Loch mehrmals anklicken bis eine Mehrfachsteckdose herausfällt**
- **die Steckdose mit dem Stecker der Lampe benutzen**
- **dann den Stecker vom Kühlschrank mit der Steckdose benutzen**
- der Kühlschrank ruckelt zur Seite und gibt einen Deckel im Boden frei
- **den Deckel öffnen, indem man den Haken am Seil anklickt und die Leiter nach unten gehen**
- es ist hier aber zu dunkel
- **erst einmal durch das Loch rechts gehen**
- **dort die Lampe nehmen und zurück gehen**
- dann die Leiter nach unten gehen
- **Errungenschaft: Kanalisation**

Kanalisation

- **am Seil rechts neben der Leiter ziehen**
- **dann das oberste Rad drehen und das Wasser sinkt nach unten**
- **dann wieder am Seil ziehen und das nächste Rad drehen**
- dann wird rechts ein Rohr frei
- **durch das Rohr kriechen**
- hier gibt es drei Handräder
- **die müssen so eingestellt werden das bei jedem Rad die rote Farbe nach oben und unten zeigt**
- **dann das große Rad drehen**
- der Stöpsel wird dadurch gezogen
- die Leiter auf der anderen Seite nach oben gehen
- hier gibt es einen Schalter mit den Knöpfen 1 und 2
- **den Chip nehmen, der an einer Kette hängt und mit dem Automaten benutzen**
- **die Taste 1 drücken und ein Roboter bringt einen Schraubenschlüssel**
- **den Schraubenschlüssel mit allen Schrauben am Tank benutzen**
- eine Schraube lässt sich damit aber nicht entfernen
- **den Schraubenschlüssel an den Roboter zurück geben**
- **dann den Chip wieder nehmen und erneut mit dem Automaten benutzen**
- **jetzt die Taste 2 drücken**
- **der Roboter bringt einen anderen Schraubenschlüssel**
- **diesen Schraubenschlüssel mit der letzten Schraube benutzen**
- der Deckel ist nun offen
- **den Keilriemen entfernen**
- die Anlage steht still und man kann nun über den Raum mit dem Kühlschrank in den Gang rechts gehen
- **dann geht es die Leiter nach oben**
- **den Hebel benutzen und die Früchte aus dem Behälter rechts in den Korb links legen**
- **wenn der Behälter leer ist, kann man selber in den Behälter klettern und kommt in den nächsten Raum**
- **Errungenschaft: Boudoir**

Boudoir

- ein Mann sitzt im Sessel vor dem Fernseher
- im Hamsterrad rennt der Hund
- eine Wurst hängt neben dem Hamsterrad
- **die Wurst nehmen und am Geweih auf der rechten Seite aufhängen**
- der Hund rennt jetzt in die andere Richtung und der Ventilator hebt den Hut von dem Mann an
- **wenn er nach dem Hut greift muss man schnell den Knopf an der Armlehne drücken**
- **dann den Rollstuhl anklicken**
- der Mann verliert einen Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen und den Hund befreien**

- **dann den Knopf neben der Tür drücken**
- auf dem Heimweg gibt es eine Bruchlandung
- **Errungenschaft: Ebene**

Ebene

- **den Hund anklicken, damit er unter dem Fallschirm herauskommt**
- **dann die Stange anklicken, damit der Hund sich dagegen wirft**
- wenn man nach vorn schaukelt, dann den Mann anklicken, damit er sich vom Fallschirm befreit
- hier fliegt ein Schmetterling herum
- **wenn der Schmetterling sich links hinsetzt, dann klickt man ihn an und auch die Blüte anklicken**
- der Schmetterling setzt sich auf die Blüte und es kommt ein langer Rüssel raus
- **den kleinen Käfer nehmen und auf den Rüssel setzen**
- der kleine Käfer rutscht runter und der große Käfer steht wieder richtig
- **den großen Käfer anklicken**
- **Errungenschaft: Wald**

Wald

- **den Mann anklicken**
- er braucht seine Tabakpfeife
- **eine Glocke vom Hut des Mannes nehmen und die Glocke an den Ast hängen, wo der Vogel sitzt**
- der Vogel holt sich die Glocke
- **schnell das Nest anklicken** und die Pfeife fällt runter
- **die Pfeife nehmen und dem Mann geben**
- der zeigt auf eine Höhle
- **Errungenschaft: Erdhöhle**

Erdhöhle

- **die Höhle anklicken und der Hund rennt in die Höhle**
- in der Höhle ist ein Dachs
- hinter dem Dachs ist ein Sack
- **den Sack anklicken**
- **dann nach links gehen**
- dort ist Wasser
- **Wasser trinken und dann die Pflanze anklicken**
- der Hund pinkelt gegen die Pflanze und sie wächst ein Stück
- **immer wieder Wasser trinken und gegen die Pflanze pinkeln bis man weiter oben einen Knochen sieht**

- **den Knochen nehmen und dem Dachs geben**
- **jetzt den Sack holen**
- der Hund bringt den Sack nach oben
- **den Sack dem Mann geben**
- der zündet sich seine Pfeife an
- **dann das Glühwürmchen anklicken**
- es leuchtet den Weg den rechts
- **Errungenschaft: Leuchtturm**

Leuchtturm

- hier sitzt ein Mann und schläft
- es gibt ein Taxi
- weiter unten steht ein Tank
- auf dem Tank ist ein Ballon, der aber nicht gefüllt ist
- **den Ballon nehmen**
- dann den Weg zum Gipfel nach oben gehen
- **Errungenschaft: Siegelgipfel**

Gipfel

- **das Rohr oben links anklicken**
- da wird der Ballon drauf gesteckt
- **dann einen großen Grashalm nehmen und mit der Robbe oben rechts benutzen**
- die Gabel fällt herunter
- **die Gabel benutzen**
- es wird Futter in den Trog geworfen
- **dann kommt eine Robbe und frisst und zum Schluss lässt sie Luft raus**
- die muss man mit dem Rohr darüber auffangen
- **wenn die Luftblase im Rohr ist, muss man schnell den Hebel oben benutzen**
- **dann wird der Ballon aufgeblasen**
- **der Ballon muss 3x aufgeblasen werden**
- das Rohr über dem Trog kann man mit dem Rad rechts nach rechts drehen und mit dem Rad links nach links drehen
- **also zuerst den Trog anklicken und Futter einwerfen**
- dann kommt eine Robbe
- **das Rohr so verstellen das es über der Robbe ist**
- **wenn die Luftblase eingefangen ist den Hebel oben bewegen**
- so wird der Ballon aufgeblasen
- **ist der Ballon fertig, dann den Ballon nehmen und dem Mann geben**
- den Gipfel verlassen und zum Leuchtturm gehen

Leuchtturm

- **den Ballon wieder auf den Tank setzen**
- **dann den Propeller anklicken und die Luft vom Ballon kommt in den Tank**
- jetzt zum Taxi gehen
- **das Taxi anklicken, damit der Mann aufstampft und das Taxi ein Stück nach unten geht**
- **nun schnell den Blasebalg benutzen**
- der ausgefahrene Schlauch muss die Luft in das Loch am Taxi blasen
- **wenn genug Luft im Taxi ist, leuchtet das Taxi Schild auf**
- falls die Luft daneben ging, muss man den Ballon wieder nehmen und auf dem Gipfel wieder füllen
- **in den Leuchtturm gehen**
- **den Schrank öffnen**
- **den Kaffee nehmen und mit dem Kessel benutzen**
- **dann das Rad drehen und Wasser in den Kessel lassen**
- **den Kessel oben auf das Feuer stellen**
- wenn es aus dem Kessel dampft ist der Kaffee fertig
- **2x die Glocke benutzen**
- der Mann öffnet den Mund
- **nun den Kessel mit Kaffee nehmen und mit dem Mann benutzen**
- der Mann ist jetzt wach
- **den Mann anklicken**
- alle besteigen das Taxi und fahren ab
- **Errungenschaft: Happy End**
-

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 10.09.2022

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

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