

Samorost 3 – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Ein Gnom findet eine Flöte und er will herausfinden woher sie kommt. In dem Spiel gibt es keine Dialoge. Es gibt Sprechblasen oder Zeichnungen und man muss herausfinden was man tun muss um weiter zu kommen. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es für bestimmte Dinge Errungenschaften. Soweit ich diese Errungenschaften finde, werde ich sie hier beschreiben. Wenn man oben rechts im Bildschirm den Stern anklickt, dann erscheint ein Buch mit einer Scheibe. Diese Scheibe benötigt man, wenn man Hilfe braucht. Die Scheibe hat drei Ringe und man muss die drei Scheiben so einstellen, das die leuchtenden Punkten darauf auf allen Ringen übereinstimmt. Das muss man noch ein zweites Mal machen und dann öffnet sich das Buch. Im Buch gibt es dann Zeichnungen und Hinweise für die Rätsel. Durch Anklicken von dem Stern oben rechts kommt man auch zu den Einstellungen und den Speicherständen. Die Flöte oben rechts kann man mit gedrückter Maustaste über die Wellen halten, die z.B. am Baum zu sehen sind. Dann hört der Gnom mehr. In dem Spiel geht viel über das Ausprobieren.

Kapitel 1:

Turm:

- der Gnom kommt aus dem Haus
- zu den Bäumen gehen
- an einem Baum erscheinen Wellen
- dort sitzt ein Specht
- **die Flöte mit den Wellen benutzen**
- **an den Bäumen die Blüten anklicken** bis es die **Errungenschaft: Blüten** gibt
- in den Turm gehen
- die Leiter ganz nach oben gehen
- **durch das Fernglas sehen**
- **den Hebel benutzen**
- damit kann man das Fernglas in die Mitte oder nach rechts oder wieder nach links drehen
- das Fernglas zum mittleren Fenster drehen und dann durch das Fernglas sehen
- an dem Hebel direkt am Fernglas kann man zoomen
- man sieht einen anderen Planeten
- nach unten gehen zum Bett
- **das Buch nehmen und das Buch ansehen**
- den Turm verlassen
- dann nach links gehen

Felsen:

- auf dem Felsen steht eine große Pflanze

- **die Flöte mit der Pflanze benutzen**
- die Pflanze zeigt dem Gnom etwas
- zum Wasser gehen und weiter nach links unten

Höhle:

- hier ist ein Typ der etwas zusammenbaut
- an dem Felsen rechts nach oben klettert und dann in der Höhle verstecken
- **wenn die Gämse kommt, dann auf die Gämse springen (Errungenschaft: Gams)**
- nach unten klettern
- **die Flasche ansehen und dann die Flöte mit der Flasche benutzen**
- **zu dem Typen gehen und ihn anklicken**
- er zeigt was der Gnom alles für ein Raumschiff braucht
- zurück zum Turm gehen und nach rechts

Brücke:

- die Hebel ansehen
- damit steuert man einen Balken
- **den rechten Hebel auf den vierten Strich von oben stellen und den linken Hebel auf den Strich ganz unten stellen**
- **dann den roten Knopf drücken**
- der Balken rammt den Pfosten rechts, der schon etwas angeschlagen ist
- beide Hebel wieder nach oben stellen und den roten Knopf drücken
- **das Ganze wiederholt man jetzt bis der Balken den Pfosten zerbrochen hat (3x)**
- nun gibt es einen Weg zur anderen Seite
- **die Hebel nehmen**
- der Gnom bringt sie automatisch zu dem Typen
- dann wieder zur Brücke gehen
- **die Felsen im Vordergrund anklicken** (die zwei Felsen vorne links und den Felsen mit dem Haken darunter, rechts) (**Errungenschaft: Steinköpfe**)
- nach unten gehen und über den Balken nach rechts gehen

Pilzsammler:

- zu dem Busch in der Mitte gehen und ihn anklicken
- **die Flöte mit dem Busch benutzen**
- **dann wachsen Pilze, die man aber erst noch alle ziehen muss, bis sie wie Pilze aussehen**
- der Pilzsammler kommt und schneidet die Pilze mit einem Messer ab
- dann geht er zur Seite und putzt die Pilze
- **noch zwei Mal die Flöte mit dem Busch benutzen und an den Pilzen ziehen**
- das gibt die **Errungenschaft: Pilze**
- **zum Pilzsammler gehen und ihn anklicken**
- der Gnom hätte gern das Messer

- der Pilzsammler gibt ihm Karten
- die Karten nehmen
- mit den Karten soll er eine Geschichte erzählen
- die Karten werden in die Fächer oben gelegt
- die Karten verändern sich oder werden leer, wenn sie nicht mehr gebraucht werden
- die Karten legt man so:

1. **Jäger mit Speer + Mammut + Teich (Mammut ertrinkt im Teich)**
2. **das ertrunkene Mammut + Feuer**
3. **das gebratene Mammut + Zelt (erste Teil ist fertig)**
4. **Jäger mit Pfeil und Bogen + Wildschwein**
5. **totes Wildschwein + Feuer**
6. **gebratenes Wildschwein + Zelt (zweiter Teil ist fertig)**
7. **Jäger mit Pfeil und Bogen + Hirsch**
8. **Hirsch + Feuer**
9. **gebratener Hirsch + Zelt (dritter Teil ist fertig)**
10. **Angler + Pilz + Feuer**
11. **Angler mit Wurm + Teich**
12. **Fisch + Feuer**
13. **gebratener Fisch + Zelt (die Geschichte ist fertig)**

- die Karte wird grün
- grüne Karte nehmen
- **der Gnom bekommt das Messer**
- zur Höhle gehen

Höhle:

- **das Messer mit der Flasche benutzen**
- jetzt fehlen noch zwei Teile
- zurück zum Turm

Turm:

- **die Badewanne nehmen und der Gnom bringt sie zur Höhle**
- **wieder zum Turm gehen und den Hocker nehmen**
- das Raumschiff ist fertig und es wird auf die Pflanze vom Felsen gesetzt
- **der Gnom geht noch zum Pilzsammler und gibt ihm das Messer wieder (Errungenschaft: Messer)**
- dann in das Raumschiff steigen (Gnom bringt Messer automatisch zurück, wenn er ins Raumschiff steigt)
- der Mauszeiger wird zum Pfeil (Pfeil nach oben anklicken) und dann den Mond anklicken

Kapitel 2

Mond:

- aussteigen
- nach rechts gehen
- zu dem Hügel gehen
- den Hügel anklicken
- es erscheinen Wellen
- **die Flöte mit dem Hügel benutzen**
- es erscheint ein Rätsel
- in der Mitte ist eine Art Hufeisen und um das Hufeisen herum sind fünf Strahlen mit jeweils 3 Kreisen
- die Kreise sind weiß und rot
- **die Strahlen lassen sich durch Anklicken (Maustaste gedrückt halten) drehen**
- **über dem Hufeisen lässt sich jeweils der erste Kreis in das Hufeisen ziehen**
- **ist der Kreis weiß, dann bleibt er weiß**
- **aus einem roten Kreis wird ein weißer Kreis**
- **jetzt muss man alle roten Kreise in das Hufeisen bekommen, damit sie weiß werden**
- **am Ende müssen 5 Strahlen mit jeweils drei weißen Kreisen vorhanden sein**
- **dann öffnet sich der Hügel**
- in den Hügel steigen
- hier ist ein Käfer mit Fühlern
- **die beiden Fühler müssen in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden**
- **Linker Fühler, 2x Rechter Fühler, 2x Linker Fühler, Rechter Fühler**
- jetzt färbst sich alles blau
- **die Beule links anklicken**
- sie öffnet sich
- man braucht einen Schlüssel
- das Loch verlassen
- zum Raumschiff gehen und einsteigen
- zu dem Planeten fliegen

Planet / Scherben:

- aus dem Raumschiff steigen
- auf dem Boden liegen Scherben
- sie lassen sich aber noch nicht zusammensetzen
- es fehlt noch Leim
- nach links gehen

Planet / Pilz:

- es gibt mehrere Eingänge durch die man nach oben kommt
- die Tür vor der Höhle lässt sich nicht öffnen
- **durch einen Eingang nach oben gehen**
- **den großen Pilz in der Mitte anklicken**
- es erscheinen Wellen
- **die Flöte mit dem Pilz benutzen**
- **dann den Deckel über der Esse mit gedrückter Maustaste solange nach unten drücken, bis unten jemand aus der Höhle kommt**
- **dann rechts nach unten gehen und in die Höhle gehen**
- so kommt man nach links oben
- **hier an der Schlaufe ziehen bis Rauch aus dem großen Pilz kommt**
- **nach unten gehen und durch den mittleren Eingang kommt man jetzt nach oben zum Pilz**
- so kommt man nun an die Fühler der beiden Käfer
- die Fühler von links nach rechts von 1 bis 4 nummerieren
- **dann die Fühler in der folgenden Reihenfolge anklicken: 1, 3, 3, 2, 4, 1**
- es erscheint eine rosa Wolke
- Flöte mit dem Käfer benutzen
- dann sieht man zwei Käfer in rosa und blau
- nun muss man sich schnell notieren welche Fühler in welcher Reihenfolge aufleuchten
- **jetzt klickt man die Fühler in der folgenden Reihenfolge an: 3, 4, 1, 2, 3, 3, 1, 1, 4, 4, 4, 2, 2, 2**
- **Errungenschaft: Yin und Yang**
- es erscheint oben rechts ein Symbol
- nach unten gehen und nach links

Planet / Seilbahn:

- da kommt eine Seilbahn
- ein Specht fliegt umher
- ein Wurm ist auch zu sehen
- er versteckt sich
- **wenn der Specht auf dem Holz sitzt, wo der Wurm ist, und den Schnabel in Richtung des Gnoms zeigt, dann den Schnabel anklicken** (der Gnom lenkt den Specht ab und rettet den Wurm) **Errungenschaft: Holzwurm**
- in die Seilbahn steigen und nach unten fahren
- am Wasser sitzen 3 Tiere
- **die drei Tiere anklicken und sie werden wach**
- **den großen Blütenstand rechts anklicken**
- es erscheinen Wellen
- **die Flöte mit dem Blütenstand benutzen**

- **nun muss man sich merken wie die drei Räder aussehen**
- **den großen Blütenstand anklicken**
- **mit den 3 Schilfrohren lassen sich die Räder einstellen**
- das Schilfrohr links ist für das Rad unten, das Schilfrohr in der Mitte ist für das Rad in der Mitte und das Schilfrohr rechts ist für das Rad oben
- **das obere Rad steht bei etwa 1 Uhr, das Rad in der Mitte bei etwa 11 Uhr und das Rad unten bei etwa 7 Uhr**
- **ist alles richtig eingestellt, dann singen die Tiere und von dem großen Blütenstand fällt die Haube oben ab**
- **den großen Blütenstand nach unten ziehen und es fällt ein Samenkorn ins Wasser**
- **die neue Pflanze nach unten ziehen und es kommt eine klebrige Masse heraus, die der Gnom nimmt wenn er an der richtigen Stelle steht**
- die klebrige Masse erscheint dann oben rechts
- wieder zur Seilbahn gehen
- diesmal muss man den Hebel nach links und nach rechts bewegen bis der Gnom wieder oben angekommen ist
- nach rechts gehen bis zu den Scherben

Planet / Scherben:

- **die klebrige Masse mit jedem zerbrochenen Teil benutzen und dann die Teile an der richtigen Stelle einsetzen**
- jetzt ist das Gefäß wieder ganz
- **an der Lotusblüte darüber ziehen bis sie genau über dem Gefäß ist und dort wie ein Duschkopf darüber ist**
- nach rechts gehen

Planet / Schildkröte:

- da ist eine Schildkröte
- **alle Noppen an der Schildkröte drücken**
- **den Kopf der Schildkröte anklicken und es erscheinen Wellen**
- **dann die Flöte mit der Schildkröte benutzen**
- sie zeigt jetzt welche Noppen gedrückt werden müssen
- **die entsprechenden Noppen drücken**
- dann gibt die Schildkröte ein Loch frei
- **wenn man die Noppen noch einmal drückt, gibt die Schildkröte einen Käfer frei (Errungenschaft: Goldkäfer)**
- dann muss man die Noppen noch einmal drücken, damit die Schildkröte das Loch wieder frei gibt
- in das Loch springen

Planet / Fledermäuse:

- hier hängen 6 Lianen und an zwei Lianen hängen große Fledermäuse
- dann sitzen an verschiedenen Stellen noch kleine Fledermäuse
- **alle kleinen Fledermäuse anklicken, damit sie fliegen und dann die beiden großen Fledermäuse von den Lianen abhängen und fliegen lassen**
- wenn alle Fledermäuse fliegen gibt es die **Errungenschaft: Lianenfledermäuse**
- der Gnom muss nun auf die linke Seite
- dazu muss man die beiden großen Fledermäuse jeweils an die richtigen Lianen hängen, damit der Gnom immer an die dornenfreien Stellen der Liane kommt und so von einer Liane zur nächsten hangeln kann
- die Lianen von links nach rechts von 1 bis 6 nummerieren
- **dann die beiden großen Fledermäuse an die folgenden Lianen hängen:**
- **1 + 6 , 1 + 6 , 6 , 3 + 6 , 2 + 5 , 1 + 6**
- jetzt nach links auf die Brücke springen und nach links gehen

Planet / Affen:

- hier baden zwei Affen
- der Affe links schläft
- der Affe rechts nickt zwar mal ein, aber er wird immer wieder wach
- nach links gehen
- **durch das Rohr sehen**
- da sieht man das Gefäß mit dem Duschkopf darüber
- **die Leiter nach oben gehen**
- **nach links gehen**
- **die Beule anklicken und es erscheinen Wellen**
- **die Flöte mit der Beule benutzen und man hört es blubbern**
- **oben lässt sich ein Stück von einem Rohr mitnehmen**
- **das Rohr mit dem anderen freien Rohr verbinden und der Kessel füllt sich mit Wasser**
- **das Rohr wieder mitnehmen**
- **auf der anderen Seite ist auch so eine Beule, die man anklicken kann und dann die Flöte benutzen**
- **beim Affen rechts ist ein Rohr das man nach unten biegen kann** (längere Zeit mit gedrückter Maustaste nach unten ziehen, bis es von allein in der Position bleibt)
- **dann das mitgenommene Rohr mit dem anderen verbinden**
- **dann nach unten gehen und den Hebel betätigen**
- es fließt Wasser in das zusammengeleimte Gefäß und es sinkt nach unten
- in Richtung der Fledermäuse gehen
- der Affe rechts wirft den Gnom aber nach oben
- erst einmal die Rohre wieder so anbringen wie sie waren
- zu den Fledermäusen gehen
- dann zu den Fledermäusen gehen

Planet / Fledermäuse:

- **der Rückweg über die Lianen geht dann so:**
- **1 + 6 , 1 + 4, 1 + 4 , 4 + 6, 1 + 5, 3 + 6**
- durch das Loch nach oben klettern und nach links gehen zum Gefäß

Planet / Scherben:

- **das Wasser (Fisch) im Gefäß anklicken (Errungenschaft: Goldfisch)**
- durch das Loch klettern das jetzt freigelegt wurde
- der Gnom hängt nun an einem Seil zwischen 2 Käfern
- jetzt wieder die bekannten Melodien auf den Fühlern spielen (das Symbol für Yin und Yang mit den Käfern benutzen, dann sieht man die Reihenfolge)
- los geht es (nummeriert wieder von links nach rechts von 1 bis 4):
- **1, 3, 3, 2, 4, 1**
- **dann: 3, 4, 1, 2, 3, 3, 1, 1, 4, 4, 4, 2, 2, 2**
- es erscheint ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen und am Seil nach oben klettern**
- zum Raumschiff gehen und zum Mond fliegen

Mond:

- nach der Landung auf dem Mond aus dem Raumschiff aussteigen
- zum Loch gehen und hineinklettern
- nun müssen wieder die Fühler in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden, damit sie vibrieren
- **Linker Fühler, 2x Rechter Fühler, 2x Linker Fühler, Rechter Fühler**
- jetzt färbt sich alles blau
- **die Beule links anklicken**
- sie öffnet sich
- **den Schlüssel benutzen**
- der Antrieb vom Mond ändert sich
- nach oben klettern und ins Raumschiff steigen
- abfliegen (Pfeil nach oben anklicken)
- dann den Mond anklicken, der wie ein großes Stück Holz aussieht

Kapitel 3

Pflanzen:

- nach der Landung steigt der Gnom aus und stellt fest das sein Raumschiff von einer Ranke festgehalten wird
- das Loch neben dem Raumschiff anklicken
- **das Loch rechts neben der ersten Blume anklicken**
- **es erscheinen Wellen**
- **die Flöte mit den Wellen benutzen**
- **den Bienenstock links anklicken und die Flöte benutzen**
- dann nach links gehen

Mann mit Zelt:

- hier sitzt ein Mann unter einem Zelt
- **auf das Kissen links setzen**
- **dann den Papagei über dem Zeltdach anklicken**
- der lässt etwas auf das Dach fallen und der Mann macht es weg
- **in der Zeit schnell die Wasserpfeife rechts anklicken (Errungenschaft: Rauchspirale)**
- **den Mann anklicken**
- etwas weiter nach links gehen
- **die 3 Zikaden am Baum (von oben nach unten) anklicken und es erscheinen die Wellen**
- die Flöte mit den Wellen benutzen (**Errungenschaft: Zikaden**)
- **die Pflanze auf dem Baum anklicken und der Papagei links interessiert sich dafür**
- **den Papagei rechts anklicken und er interessiert sich dafür**
- **dann die Pflanze wieder anklicken und am Samen ziehen**
- **dann streiten sich die Papageien um den Samen**
- **den Samen anklicken und er fällt herunter**
- **den grünen Samen nehmen** (er wird oben rechts angezeigt)
- weiter nach links gehen und die Leiter nach unten

Tiere:

- ganz nach unten gehen zu dem Tier mit dem Rüssel
- das Tier bedient sich immer bei der linken Pflanze
- neben dem Tier hängt eine Art Glocke an einem Ast
- **den Ast biegen und dann loslassen**
- **die Glocke hängt nun an dem Tier**
- zwischen zwei Blumen sitzt ein Papagei auf dem Ast darüber
- links ist ein Bienenstock
- **den Papagei anklicken**
- er hüpf hin und her

- **den Bienenstock anklicken und eine Biene kommt heraus**
- **nun die Blume links anklicken, damit Pollen herauskommt**
- **die Biene fliegt zu der Blüte**
- **dann die Blume rechts anklicken, damit der Pollen herauskommt**
- **die Biene fliegt zu der Blüte**
- **an der zweiten Blume ist nun ein Samen**
- **der Papagei frisst den Samen**
- **das Ganze wiederholen**
- wenn der Papagei den zweiten Samen gefressen hat, fällt er um und schläft (**Errungenschaft: schlafender Papagei**)
- **jetzt das Ganze noch einmal machen, damit wieder ein Samen erscheint**
- **an dem gelben Samen ziehen und den Samen nehmen** (erscheint oben rechts)
- weiter oben sitzt ein großer grüner Papagei, der Töne von sich gibt, wenn man ihn anklickt
- es gibt auch viele Tier in seiner Nähe, die auch Töne von sich geben wie z.B. der Specht, das Tier rechts, das Holz frisst, der weiße Kokon am Ast links, das grüne Tier im Nest links und der Wurm weiter unten
- diese Tiere alle mal anklicken um die Töne zu hören
- dann den Papagei anklicken und dessen Töne notieren und dann mit den anderen Tieren nachspielen
- der Papagei hat insgesamt 4 Folgen mit Tönen (1x 2 Töne, 1x 3 Töne, 1x 4 Töne und 1x 5 Töne)
- immer den Papagei nach jeder Tonfolge wieder anklicken, um die nächste Tonfolge zu hören
- hat man alle 4 Folgen richtig nachgespielt, dann gibt es die **Errungenschaft: Papagei Imitator**
- zum Raumschiff zurückgehen und dann nach rechts

Termiten:

- **das Loch auf dem Boden anklicken und die Flöte benutzen**
- **das Loch vom Baumstamm anklicken und die Flöte benutzen**
- weiter nach rechts gehen
- hier laufen überall Termiten herum, die manchmal am Ende vom Weg stehen bleiben
- **klickt man diese Termiten an, dann fangen sie an zu singen**
- so oft machen bis die Termitenkönigin erscheint (**Errungenschaft: Heilige Termiten**)
- weiter nach rechts gehen bis zu dem gezackten Holz, das sich nach unten schieben lässt
- es ist eine Leiter
- über die Leiter nach unten und nach links gehen
- dann nach rechts gehen und am Ende wieder nach links gehen
- man landet im Termitenbau
- in die Kammer gehen, wo die 4 leuchtenden Hebel an der Decke hängen
- mit den 3 Hebeln links steuert man die Absperrungen und wenn man am Hebel rechts zieht, dann kommt eine weiße Kugel runter, die man dann nehmen kann und durch eines der drei Löcher werfen kann
- **von den 3 Hebeln links den linken und den rechten Hebel ziehen**
- **dann den Hebel ganz rechts ziehen**
- **die weiße Kugel nehmen und mit dem Loch rechts benutzen**

- **Errungenschaft: Tanzende Pilze**
- **jetzt den Hebel links 1x ziehen und den Hebel rechts 3x ziehen**
- **den Hebel ganz rechts ziehen und die weiße Kugel mit dem Loch links benutzen**
- **in der Kammer rechts hebt sich ein Kokon und darunter ist ein Loch**
- **in diese Kammer gehen und in das Loch kriechen und dann durch die Gänge kriechen**
- man kommt in eine Kammer, in der eine Biene herumfliegt
- außerdem hängen hier 8 Säcke
- **die muss man nun so ziehen das der Eingang links frei wird**
- wenn man den Eingang links frei hat, dann fliegt die Biene raus
- jetzt den ganzen Weg zurück gehen und zum Raumschiff gehen
- hier stehen schon 2 rote Blumen
- **den grünen Samen und den gelben Samen jeweils in ein Loch legen und es wachsen neue Blumen**
- **dann den Bienenstock links anklicken, damit die Biene herauskommt**
- **dann die grüne Blume anklicken, damit der Pollen fliegt und die Biene zur Blume kommt**
- **dann die rote Blume anklicken, damit der Pollen fliegt und die Biene kommt**
- **die Blume geht ein**
- **die rote Frucht nehmen und mit einem Loch benutzen und es gibt eine Mandrake**
(kann sein das man das Ganze 2x machen muss bis es funktioniert)
- die Mandrake nehmen und zu dem Mann mit dem Zelt gehen

Mann mit Zelt:

- **auf das Kissen links setzen**
- **dem Mann die Mandrake geben**
- **am Kessel entstehen Wellen, Flöte benutzen**
- **der Gnom bekommt einen Sud und die Mandrake**
- den Sud nehmen und zum Raumschiff gehen
- **dort den Sud mit dem Loch neben dem Raumschiff benutzen** (wo die Ranke das Raumschiff festhält)
- das Raumschiff ist frei
- in das Raumschiff steigen und abheben
- zum nächsten Planeten fliegen

Kapitel 4

Hügel:

- nach links gehen zum Hügel
- bei einem Loch auf dem Hügel erscheinen Wellen
- die Flöte mit den Wellen benutzen
- vom Hügel wieder runter gehen und um den Hügel gehen (Pfeil nach links)

- unterhalb vom Hügel ist wieder ein Loch mit Wellen
- die Flöte mit den Wellen benutzen
- nach rechts gehen

Totems:

- hier stehen 3 Totems
- **die Totems ansehen**
- es erscheinen bei jedem Totem die Wellen
- **die Flöte mit jedem Totem benutzen**
- die Zeichen notieren, die angezeigt werden (2 Striche, 2 Striche links und rechts und ein Strich in der Mitte, ein Kreis)
- **den ersten Krebs anklicken, damit er stehen bleibt und der zweite Krebs näher kommen kann, dann wieder den ersten Krebs anklicken, wenn er losläuft und das so lange machen bis der zweite Krebs auf den ersten Krebs steigt (Errungenschaft: Einsiedlerkrebse)**
- weiter nach rechts gehen

Sputnik:

- die Krabben ansehen
- es gibt vier verschiedene Größen
- **die 4 Größen an Krabben aufeinanderstapeln (Errungenschaft: Krabben-Pyramide)**
- den Sputnik anklicken und die Flöte benutzen
- es erscheinen verschieden große gelbe und blaue Blasen
- alle Blasen müssen blau werden
- **zuerst zwei blaue Blasen (die mit einem Strich drin) zusammensetzen zu einer Blase mit zwei Strichen, dann noch einmal zwei kleine Blasen zusammensetzen und nun die beiden großen Blasen mit jeweils 2 Strichen drin zu einer Blase mit 4 gelben Strichen zusammensetzen**
- **jetzt eine kleine gelbe Blase mit der großen blauen Blase benutzen**
- **aus der gelben Blase wird eine blaue Blase**
- **jetzt die Prozedur solange wiederholen bis alle Blasen blau sind**
- **jetzt müssen immer zwei kleine Blasen zusammengesetzt werden (2 Striche) und dann zwei große Blasen zusammensetzen (4 Striche) und dann zwei von diesen Blasen zusammensetzen (8 Striche) und am Ende zwei ganz große Blasen zusammensetzen**
- **die große Blase anklicken**
- **der Sputnik öffnet sich**
- **das Buch nehmen**
- **Errungenschaft: Sputnik**
- **den Pfahl neben dem Hügel hin- und herziehen bis er umfällt und eine Leiter bildet**
- **nach oben steigen und in den Hügel klettern**
- hier unten hängen 3 Totems und man kann an ihnen ziehen

- an der Wand ist ein **Tausendfüßler**
- **den so oft anklicken bis es die Errungenschaft: Hundertfüßler** gibt
- jetzt geht es mit den Totems weiter
- hier sind die Zeichen in anderer Reihenfolge angezeichnet wie an den Totems oben
- **das linke Totem so einstellen das die vier waagerechten Striche oben am Loch zu sehen sind**
- **das mittlere Totem so einstellen das der eine senkrechte Strich zu sehen ist**
- **das rechte Totem so einstellen das die sechs waagerechten Striche zu sehen sind**
- **das Rad darunter dreht sich jetzt**
- dann nach oben gehen und zu den Totems gehen

Totems:

- jetzt ist der Lift da
- **in den Lift steigen**
- es geht nach unten zur Lava

Lava:

- hier sind Fledermäuse (2 sind bei der Treppe, 2 weiter rechts bei den Leuten und 1 ganz rechts)
- **zuerst nach rechts gehen und die Fledermaus anklicken, dann die Fledermäuse bei den Leuten anklicken und dann schnell die Treppe nach oben gehen und dort die Fledermäuse anklicken**
- wenn alle Fledermäuse gleichzeitig fliegen gibt es die **Errungenschaft: Höhlenfledermäuse**
- zum Kessel gehen
- **die Mandrake in den Kessel werfen**
- **dann die Leute beim Kessel alle 5x anklicken (solange anklicken bis sie im Gleichklang sind)**
- dann spielen sie zusammen eine Melodie und der Gnom tanzt dazu
- aus dem Kessel kommt dann eine Kugel
- **die Kugel nach links rollen und sie fällt in die Lava**
- dann gibt es eine Explosion und die Decke fliegt weg
- zum Lift gehen und nach oben fahren
- zum Raumschiff gehen und einsteigen
- den Pfeil nach oben anklicken
- dann den kleinen grauen Felsen anklicken und dort landen

grauer Felsen:

- aus dem Raumschiff steigen

- neben einem Loch erscheinen Wellen
- **die Flöte mit den Wellen benutzen**
- dann wieder ins Raumschiff steigen und abfliegen
- diesmal den grünen Planeten anklicken

Kapitel 5

grüner Planet / Maus:

- aus dem Raumschiff steigen
- **das Rohr links anklicken, wo die Maus herausguckt**
- **es erscheinen Wellen**
- **die Flöte mit dem Wellen benutzen**
- eine Maus kommt und spielt eine Melodie
- nach oben gehen zu dem Fass
- das Fass anklicken
- es erscheinen 8 Schalter
- darauf kann man die Melodie der Maus spielen
- die Schalter von links nach rechts von 1 – 8 nummerieren
- **jetzt die Schalter 1, 2, 4, 5, 7, 4, 5, 6 drücken (Errungenschaft: singende Maus)**
- **weiter nach oben gehen und den Hebel nach unten ziehen**
- man hört Wasser rauschen
- wieder zum Fass gehen
- **dort die Schalter in folgender Reihenfolge drücken: 1, 2, 3, 8, 7, 6, 5, 4**
- dann fließt das Wasser zu der großen Pflanze ganz unten und **es wächst eine Frucht**
- den kann man aber noch nicht mitnehmen
- nach rechts zum nächsten Bildschirm gehen

grüner Planet / Mönche:

- hier sind 3 Mönche
- **die Schneeeule 3x anklicken, damit sie fliegt (Errungenschaft: Eule)**
- **zu den Mönchen gehen und jeden anklicken**
- dann nach rechts in den Wald gehen und auf den Berg
- der Gnom kommt nur bis zur Treppe, aber nicht zum Eingang, weil der Krake hier ist
- wieder zurück gehen
- **dann in das Boot einsteigen und den Pfeil nach rechts anklicken**

grüner Planet / Ameisenbär:

- er landet bei einem Ameisenbären, der in der Höhle liegt
- den Felsen links anklicken und es erscheinen Wellen

- **dann die Flöte mit den Wellen benutzen**
- **der Ameisenbär erscheint**
- **den Ameisenbär anklicken**
- er will eine Frucht haben
- zurück zum Boot und damit nach links fahren
- **dann nach links gehen und die Frucht holen**
- **mit der Frucht wieder zum Ameisenbären gehen**
- **dem Ameisenbär die Frucht geben**
- der Ameisenbär bringt den Gnom auf den Felsvorsprung, wo links eine Tür zu sehen ist
- bei der Tür erscheinen Wellen
- **die Flöte mit den Wellen benutzen**
- **es erscheinen vier orangefarbene Geister**
- **drei Geister müssen in eine Richtung (Uhrzeigersinn) stehen und ein Geist in die entgegengesetzte Richtung**
- **dann die Geister mit gedrückter Maustaste im Uhrzeigersinn drehen bis sie sich verwirbeln und der eine Geist grün leuchtet**
- nun den nächsten orangefarbenen Geist in die andere Richtung drehen, während alle anderen in die gleiche Richtung zeigen, und dann wieder drehen bis der nächste Geist grün ist
- alle Geister müssen so grün werden
- **wenn alle Geister grün sind und gedreht werden, dann öffnet sich die Tür**
- durch die Tür gehen

grüner Planet / Berg:

- ganz oben ist ein Mönch
- unten gibt es einen Ofen und einen Blasebalg
- **den Korb nehmen und den Ofen öffnen**
- **dann den Blasebalg mehrmals benutzen**
- in der zweiten Etage tropft Flüssigkeit in ein Gefäß (Schnaps)
- der Mönch trinkt es und geht dann zur Krake
- **den leeren Korb nehmen und die Leiter nach unten steigen**
- **vom Ameisenbär nach unten befördern lassen**
- **dann den Korb mit dem Dung füllen und vom Ameisenbär wieder nach oben bringen lassen**
- **wieder die Leiter nach oben gehen**
- **den Ofen öffnen und den Blasebalg benutzen**
- **der Mönch trinkt den Schnaps und geht dann wieder zur Krake und fliegt ab**
- **ganz nach oben gehen und die schwarze Kugel nehmen**
- zur zweiten Etage gehen
- dort ist ein Pfeil nach links auf den Boden gemalt
- nach links gehen und dann die Treppe und den Berg nach unten gehen
- zum Raumschiff gehen
- mit dem Raumschiff zum Mond fliegen (links oben)

Mond:

- **die schwarze Kugel in den Kopf des Ritters einsetzen**
- mit dem Ritter sprechen
- der Ritter besiegt die Krake

grüner Planet:

- die Mönche und der Gnom spielen zusammen auf der Flöte
- damit ist die Geschichte zu Ende, aber es gibt noch einige Errungenschaften zu finden
- **wenn alle Flöte spielen, einfach einen Schritt zur Seite gehen (Errungenschaft: Vier Flöten)**
- dann durch das Loch im Dach gehen und zum Berg gehen
- **dort den leeren Korb nehmen und die Leiter nach unten gehen und über den Ameisenbär nach ganz unten und wieder Dung holen**
- **über den Ameisenbär wieder nach oben und durch die Tür und die Leiter nach oben**
- **den Korb mit dem Ofen benutzen und den Blasebalg betätigen (4x)**
- **es gibt wieder Schnaps**
- **das Gefäß mit dem Schnaps anklicken (Errungenschaft: geistreich)**
- **zum Raumschiff gehen und abheben (Errungenschaft: Kosmischer Ring)**
- **zu dem grauen Felsen fliegen (Errungenschaft: Junge Geister)**
- zum Mond, der wie ein Stück Holz aussieht fliegen
- nach rechts gehen bis zum Baum
- **der tote Baum blüht wieder (Errungenschaft: Sprießender Baum)**
- zum Mond fliegen und dort die schwarze Kugel wieder mitnehmen
- **dann zum blauen Mond fliegen und mit dem Wächter dort sprechen**
- **ihm die schwarze Kugel geben (Errungenschaft: Shem ist zu Hause)**
- **zum Schluss dann noch zum Heimatplaneten fliegen**
- dort wird man vom Hund freudig begrüßt (**Errungenschaft: Hund**)
- um zu bestimmten Orten zu kommen muss man manchmal auf anderen Orten zwischenlanden

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 12.11.2019

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

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