

The Book of Unwritten Tales – Die Viehchroniken – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Nate hat ein Luftschiff gewonnen. Leider hat er dabei gemogelt. Der Besitzer will sein Luftschiff zurück haben und schickt eine Kopfgeldjägerin los. Nate will sein Schiff aber nicht einfach so wieder hergeben. Und schon beginnt das Abenteuer. Wer das Spiel unter Steam spielt, der kann viele **Errungenschaften** bekommen. Ich schreibe es einfach mit dazu (soweit ich sie selber gefunden bzw. geschafft habe). Die Lösung ist für die Variante Hardcore (all die Rätsel...). Im ersten Kapitel spielt man mit Nate und im zweiten Kapitel mit dem Vieh. Ab dem dritten Kapitel spielt man mit Nate und dem Vieh zusammen. Am Ende der Lösung stehen alle Errungenschaften aufgelistet.

Kapitel 1: Freiheit

Auf dem Luftschiff:

- die Kanone und **das Fass ansehen**
- im Fass ist ein kleineres Pulverfass
- das Fass ist leer, aber Nate steckt das Fass ein
- die Kaffeemühle ansehen und das Steuerrad
- den Käfig und die Dampfmaschine ansehen
- **die Kiste ansehen und einige Dinge aus der Kiste nehmen**
- Nate nimmt das Konfetti, die Tröte und das Karnevalsding
- die Strickleiter und die Sandsäcke ansehen
- bei der Dampfmaschine ist ein Schlauch
- **den Schlauch nehmen**
- **die Weinflasche ansehen und den Korkenzieher nehmen**
- in die Kapitänskajüte gehen

Auf dem Luftschiff / Kapitänskajüte:

- **die Holzfigur ansehen**
- sie spricht
- **mit der Figur sprechen**
- das ist Mary

- **den Schrank links ansehen und öffnen**
- alle Kostüme im Schrank ansehen (**Errungenschaft, Drag Queen**)
- **den Skelettarm nehmen**
- **die Unterlagen auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- Nate nimmt nur die Büroklammer
- **das Fass ansehen**
- **den Korkenzieher mit dem Fass benutzen**
- da kommt Pulver raus
- **das Fass aus dem Inventar mit dem Pulver benutzen**
- den Ofen ansehen
- **mit dem Skelettarm in der Asche vom Ofen herumstochern**
- es fällt Holzkohle heraus
- **die Holzkohle nehmen**
- das Buddelschiff und den Spiegel ansehen
- **die Schminksachen ansehen und nehmen** (Wattebausch, Puderdose und Schwefelpuder)
- **das Kästchen ansehen**
- es ist verschlossen
- **die Büroklammer mit dem Kästchen benutzen**
- **die gebogene Büroklammer so zwischen den Verdickungen hindurchführen und die Stäbe nach oben schieben, das man am Ende an den Knopf kommt und das Kästchen aufgeht** (**Errungenschaft, Panzerknacker**)



- im Kästchen liegt eine Zigarre
- **die Zigarre nehmen**
- **den Schlauch mit der Zigarre benutzen**
- **dann die Zigarre mit dem Ofen benutzen**
- die Zigarre ist nun angezündet
- wenn man im Inventar mit dem Mauszeiger immer hin und her schiebt auf die Dinge im Inventar, dann gibt es eine **Errungenschaft (Zappeliger Zeiger)** und wenn man 1000x auf etwas klickt gibt es auch eine **Errungenschaft (Flinker Finger)**

- an Deck gehen

Auf dem Luftschiff:

- **die Holzkohle mit der Kaffeemühle benutzen**
- das gibt Pulver
- **das Pulver mit dem Fass benutzen**
- **das Schwefelpulver mit dem Fass benutzen**
- das ergibt Schwarzpulver
- zur Kanone gehen
- **das Schwarzpulver mit der Kanone benutzen**
- **dann die Watte mit der Kanone benutzen**
- **jetzt die Zigarre mit der Kanone benutzen**
- so wird das wohl nichts
- ein neuer Versuch
- **diesmal das Schwarzpulver mit der Kanonen benutzen**
- **das Konfetti mit der Kanone benutzen**
- **die Zigarre mit der Kanone benutzen**
- eine Kugel von der Kopfgeldjägerin landet auf dem Schiff
- **die Kugel nehmen**
- **das Schwarzpulver mit der Kanone benutzen**
- **die Kugel mit der Kanone benutzen**
- **die Zigarre mit der Kanone benutzen**
- Nate trifft das Schiff der Kopfgeldjägerin
- die kann sich aber am Luftschiff von Nate festhalten und kommt an Bord
- Nate landet im Käfig

Auf dem Luftschiff / Käfig:

- Nate sitzt im Käfig fest
- das Schloss und das Gitter ansehen
- die Bretter auf dem Käfig ansehen
- **den Korkenzieher mit dem Brett benutzen**
- eine Niete hat sich gelöst
- durch die Lücke sieht Nate eine Kette
- **die Kette ansehen und versuchen herunter zu holen**
- das würde zu viel Krach machen
- das Schwungrad ansehen
- **mit der Kopfgeldjägerin sprechen bis sie genervt ist (Errungenschaft, Nervensäge) und sich Watte in die Ohren steckt**
- **den Schlauch mit dem Korkenzieher benutzen**
- **dann den Korkenzieher mit der Kette benutzen**
- die Kette fällt herunter und Nate steckt sie ein
- **die Kette mit dem Gitter benutzen und dann das andere Ende der Kette mit dem**

Schwungrad benutzen

- das Gitter wird herausgezogen und Nate rettet sich unter Deck
- die Kopfgeldjägerin schlägt aber von oben auf die Luke ein

Auf dem Luftschiff / Kapitänskajüte:

- **mit Mary sprechen**
- sie will ihm jetzt doch helfen
- Nate soll unter dem Teppich nachsehen
- **den Teppich zur Seite schieben**
- darunter ist eine Tür
- **das Schloss an der Tür ansehen**
- auf dem Schloss sind verschiedene Symbole zu sehen
- unter dem Schloss legt ein Zettel
- **den Zettel nehmen**
- da steht die Gedächtnisstütze für das Schloss drauf (1. unter dem Schiff, 2. Symbol, 3. Alter der Mary)
- **das Buddelschiff ansehen und nehmen**
- **dann die Halterung vom Buddelschiff ansehen**
- da ist ein Symbol zu sehen (Quadrat mit Kreis)
- **mit Mary sprechen und fragen wie alt sie ist**
- fragen wie sie sich so jung gehalten hat
- Mary ist 81 uns vor 12 Jahren wurde das Schloss angebracht
- da war sie also 69 Jahre
- Nate kennt jetzt zwei der Symbole
- **das Schloss ansehen**
- **links das Quadrat mit dem Kreis einstellen und rechts die Zahl 69 einstellen**
- **in der Mitte das Rad drehen bis es klickt und das Schloss offen ist (Symbol ist Kreuz mit Kreis darüber)**



- durch die Tür nach draußen klettern

Luftschiff – Außenseite:

- **das Seil neben den Sandsäcken nehmen**
- **das Seil mit der Strickleiter benutzen**
- nach oben klettern
- **die Reparaturkiste ansehen und öffnen**
- **Nate nimmt eine Rolle Klebeband heraus**
- **das Klebeband mit der Tröte benutzen**
- **dann das Karnevalsding mit der Tröte benutzen**
- nach unten klettern
- den Tank und den Propeller ansehen
- **das Spaßinstrument mit dem Tank benutzen**
- das lenkt die Kopfgeldjägerin ab und Nate klettert in die Kajüte und holt sich die Axt
- dann wieder zur Außenseite zum Schiff gehen
- **am Seil nach oben klettern**
- **die Axt mit der Fahne benutzen**
- dann nach unten klettern
- **das Seil nehmen und mit der Fahne kombinieren**
- **nun die Fahne mit dem Seil mit der Kopfgeldjägerin benutzen**
- die klammert sich noch an das Schiff
- **die Finger der Kopfgeldjägerin alle lösen**
- dann stürzen alle ab
- Nate landet in der Höhle eines Yeti

Yetihöhle:

- den Yeti ansehen und den Kochtopf
- **den Zylinder ansehen und versuchen den Griff zu nehmen (2x)**
- das geht aber nicht
- dafür bekommt Nate einen Apfel in den Mund gesteckt
- **den Apfel gegen die Öllampe werfen**
- der Yeti fällt um und steht kurz danach wieder auf
- es ist kein Yeti, sondern ein Forscher in einem Yetikostüm, der sich aber manchmal wirklich für einen Yeti hält
- **mit dem Forscher sprechen**
- Nate befreit sich
- dann landet er aber doch noch im Kochtopf
- **Nate versucht den Griff zu nehmen**
- da taucht das Vieh auf und Nate bittet ihn um Hilfe
- **Errungenschaft Meisterbruchpilot für das Beenden des ersten Kapitel**

Kapitel 2: Gestrandet

Im Raumschiff:

- es gibt eine Zwischensequenz
- jetzt spielt man das Vieh
- das Förderband ansehen und die Alarmleuchte
- die Glaskugel ansehen
- **die Antenne ansehen und nehmen**
- durch die Tür links gehen

Werkstatt:

- **das Klebeband ansehen und nehmen**
- **den Pinguin 3x ansehen und 3x ärgern (Errungenschaft, Angry Bird)**
- **die Kiste ansehen und durchsuchen**
- **das Vieh nimmt einen Strohhalm mit**
- **im Inventar das Klebeband mit der Antenne kombinieren**
- zur Eisfläche gehen

Eisfläche:

- mit Ulu vor dem Eisloch sprechen
- **mit der Frau sprechen**
- das ist Petra vom Tierschutz
- die Kiste ansehen und den Steinkopf
- links oben sieht man Rauch
- dort ist die Yetihöhle

Yetihöhle:

- **die Waage ansehen und nehmen**
- den Gong ansehen und die Apparatur
- an der Schnur ziehen
- es läutet
- in der Höhle ist aber niemand
- **das Wollknäuel ansehen und nehmen**
- **den Rucksack durchsuchen und den Luftballon nehmen**
- **die Lampe ansehen und den Lampenschirm 3x benutzen (Errungenschaft, Ich bin eine**

Lampe)

- **das Küchenmesser ansehen und nehmen**
- die Öllampe, den Kochtopf und die Äpfel im Netz ansehen
- **im Inventar das Messer mit der Antenne benutzen**
- **dann das Messer mit dem Netz benutzen**
- **die Äpfel nehmen**
- die Höhle verlassen

Raumschiff:

- **das Messer mit der Alarmleuchte benutzen**
- **die Alarmleuchte nehmen**

Eisfläche:

- zu Petra gehen
- **die Wolle Petra geben**
- **das Vieh bekommt eine Schirmmütze** und Petra strickt noch etwas für das Vieh
- zu Ulus gehen
- **Ulus die Äpfel geben**
- **das Vieh hat nun eine Schnur mit einem Fisch dran**

Werkstatt:

- **die Alarmleuchte auf die Kiste stellen**
- **im Inventar die Schirmmütze mit dem Fisch an der Schnur verknoten**

Eisfläche:

- das Eisloch ansehen
- **den Ballon mit dem Eisloch benutzen**
- im Ballon ist nun Wasser

Werkstatt:

- **die Schirmmütze mit dem Pinguin vor dem Raumschiff benutzen**
- der Pinguin läuft ins Raumschiff und richtet Chaos an
- das Vieh geht auch ins Raumschiff

Raumschiff:

- **die Glaskugel nehmen und zu Layla bringen**
- leider geht die Kugel kaputt und Layla verlässt weinend das Raumschiff

Werkstatt:

- **mit Ulus sprechen** (das dritte von oben anklicken)
- **das gibt eine Errungenschaft, dreiköpfiger Affe**
- **während Ulus wegsieht, nimmt sich das Vieh den Vierbock**
- mit Layla sprechen

Eisfläche:

- zu Petra gehen
- sie ist fertig mit stricken
- **das Vieh bekommt eine Socke**

Yetihöhle:

- **den Vierbock in den Lichtstrahl stellen**
- **den Wasserballon auf den Vierbock legen**
- zum Kamin gehen
- den Haken ansehen
- **die Socke mit dem Haken benutzen**
- **die Höhle kurz verlassen** (dann hört man ein Ho Ho Ho)
- wieder in die Höhle gehen
- zum Kamin gehen
- **die Socke untersuchen**
- da ist ein Päckchen drin
- **das Päckchen öffnen**
- **das Vieh hat jetzt eine Sanduhr und Einpackpapier**
- **das Einpackpapier mit den Holzscheiten benutzen**
- es entfacht sich ein Feuer
- die Eiswand und die Eisfläche ansehen
- **die Waage auf die Eisfläche stellen**
- die Höhle verlassen

Raumschiff:

- **den Farbeimer nehmen**
- die Zettel ansehen und die Hebel

- die Zettel nehmen und den grünen Hebel betätigen

Werkstatt:

- die Zettel im Inventar zerreißen
- das ergibt Papierstreifen
- die Papierstreifen mit dem Strohalm benutzen (Blumenstrauß)
- Layla den Blumenstrauß geben

Yetihöhle:

- den Farbtopf auf die Waage stellen
- den Haken vom Kamin nehmen
- dann den Haken mit der Eiswand benutzen
- die Schnur zu dem Haken verlegen

Eisfläche:

- zu Petra gehen
- mit Petra sprechen
- sie braucht einen Stock
- die Antenne mit Petra benutzen
- das Vieh bekommt dafür ein Sieb

Werkstatt:

- die Socke mit dem Generator benutzen
- zum Kabel an der Tür zum Raumschiff gehen
- das Messer mit dem Kabel benutzen
- das Kabel nehmen und mit dem Generator benutzen
- das Sieb auf die Alarmleuchte legen

Raumschiff:

- die Sanduhr mit dem Förderband benutzen (Errungenschaft, War ich das etwa ?)
- das Förderband ganz rechts nehmen

Werkstatt:

- **das Förderband mit dem Generator benutzen**
- **auf dem Förderband laufen**
- das Vieh lässt einen Pinguin auf dem Förderband laufen
- **jetzt gibt es Sterne für Layla (Errungenschaft, Sternzeit)**
- es folgt eine Zwischensequenz

Eisfläche:

- Nate ist gerade abgestürzt
- das Luftschiff ist nur noch ein Wrack

Yetihöhle:

- in die Höhle gehen
- **den Salzstreuer ansehen und nehmen**
- **den Salzstreuer auf die Waage stellen**
- **die Schnur mit dem Salzstreuer verbinden**
- **den Lampenschirm benutzen**
- jetzt läutet es und der Yeti geht zum Eingang
- das Vieh benutzt das Messer mit den Fesseln von Nate und dann tarnen sich beide
- der Yeti sucht nach Nate
- **Errungenschaft, Meister-Casanova**

Kapitel 3: Freund und Feind

Eisfläche:

- es geht mit Nate weiter
- **Petra ansehen und mit ihr sprechen**
- **sie nach dem Lederstück fragen und sagen er hätte es gern als Andenken an sie**
- Nate bekommt das Lederstück
- das Wrack und den Käfig ansehen
- **die Trümmerteile ansehen und die Holzplanke nehmen**
- **die Kiste von Petra ansehen**
- **mit dem Vieh sprechen**
- das Eisloch ansehen

Werkstatt:

- durch das Tor gehen
- **Nate spricht mit dem Anführer**
- er sagt das er ein Meisterdieb ist und das Herz besorgen kann
- zuerst soll Nate aber als Beweis die Antenne von Petra holen
- die Gegensprechanlage, den Ventilator und die Metallplatte ansehen
- das Fass ansehen
- **die Sprungfeder ansehen und nehmen**
- **dann die Sprungfeder mit der Metallplatte benutzen**
- **die Holzplanke auf die Sprungfeder legen**
- den Generator und den Holzstuhl ansehen

Yetihöhle:

- die Eiswand ansehen
- **den Rucksack ansehen und die Hacke nehmen**
- **die Hacke mit der Eiswand benutzen**
- **dann das Lederstück mit der Eiswand benutzen**
- das ergibt einen Spiegel
- **an der Klingelschnur ziehen**
- der Yeti kommt und sieht sich im Spiegelbild
- **den Schal nehmen** (Nate nimmt nur einen Faden)
- **das Hufeisen am Kamin nehmen**
- **den Faden mit dem Hufeisen benutzen**
- den Tontopf ansehen
- da ist Zucker drin
- **Zucker nehmen**
- **die fettige Pfanne ansehen**
- **den Zucker mit der Pfanne benutzen**
- das gibt einen braunen Klumpen
- **mit dem Forscher sprechen**
- **fragen ob er ein vegetarisches Sandwich hat**
- **mit Hmm.. antworten**
- Nate versucht dem Forscher zu erklären das sein Essen vergiftet sein könnte
- so bekommt er das Sandwich
- die Höhle verlassen

Werkstatt:

- **das Hufeisen mit der Spannfeder benutzen**
- das Vieh Baby ansehen
- **mit dem Baby sprechen bis Nate einen Schraubenzieher bekommt (3x)**

- versuchen das Baby zu nehmen
- das geht nicht

Yetihöhle:

- **den Schraubenzieher mit dem Zuckerklumpen in der Pfanne benutzen**
- das gibt einen Lutscher

Werkstatt:

- **den Lutscher mit der Konstruktion benutzen**
- **dann mit dem Baby sprechen** (Nate zeigt auf den Lutscher)
- das Baby krabbelt auf die Sprungfeder und Nate katapultiert das Baby auf die Eisfläche
- **den Lutscher nehmen**

Eisfläche:

- **das Baby nehmen**
- wenn man das Baby dreimal fliegen lässt gibt es eine **Errungenschaft (Babyolympiade)**
- **den Lutscher mit dem Baby benutzen**
- **das Baby mit dem Sandwich benutzen**
- **das Sandwich an Petra geben (Errungenschaft, Überraschungssandwich)**
- **das Schild ansehen und nehmen**
- **die Kiste durchsuchen**
- Nate nimmt eine Flasche mit

Werkstatt:

- Layla steht hier und Nate gibt ihr die Antenne
- das Luftschiff von Nate wird repariert und Nate soll das Herz besorgen
- dafür bekommt er das Vieh als Hilfe
- oben links sind beide eingeblendet (Nate und das Vieh) und man kann zwischen den beiden wechseln
- erst einmal bleiben wir bei Nate
- zur Eisfläche gehen
- da ist jetzt ein U-Boot zu sehen

U-Boot:

- die Kisten ansehen

- **den Kanister ansehen und nehmen**
- die schwarze Wache links ansehen
- **die schwarze Wache rechts ansehen und mit ihr sprechen**
- die Luke und die Eingangstür zum U-Boot ansehen

Eisfläche:

- **den Kanister mit dem Eisloch benutzen**
- jetzt ist Wasser im Kanister
- das Etikett hat sich abgelöst
- **das Etikett mit der Flasche benutzen**
- **dann die Flasche dem Vieh geben**
- zum Vieh wechseln

Raumschiff:

- zum Anführer gehen
- da steht eine Flasche Brandy
- **die Flasche aus dem Inventar mit der Flasche Brandy tauschen**
- **die beiden grünen Hebel nach unten ziehen**
- das Raumschiff verlassen

U-Boot:

- **die Flasche Brandy mit dem Pinguin benutzen (Errungenschaft. Geschüttelt, nicht gerührt)**
- **dann den Pinguin anstacheln**
- der ärgert die rechte Wache
- die Wache verschwindet im Eisloch
- auf Nate wechseln
- das Eisloch ansehen
- Nate sagt das da wohl eine Stelle frei geworden ist

Eisfläche:

- **mit dem Techniker sprechen**
- er sagt das er Maschinenöl braucht und einen Kolben

Yetihöhle:

- **mit dem Forscher sprechen**
- der will ein Codewort wissen
- Nate sagt das er ihm kein Codewort gesagt hat
- das Codewort ist: Mellon
- **nach Maschinenöl fragen**
- der Forscher hat welches, aber er gibt es nicht her
- **die Zelle ansehen**
- **Nate sperrt sich selber in die Zelle ein**
- **von der Zelle aus mit dem Forscher sprechen**
- er will das Codewort wissen
- Nate sagt aber etwas falsches (nicht das Codewort nennen)
- **der Forscher will die Zelle selber ausprobieren und sperrt sich ein (Errungenschaft, Psychotricks)**
- **Nate nimmt den Kanister mit dem Maschinenöl**

Eisfläche:

- **dem Techniker das Öl geben**

U-Boot:

- **mit der schwarzen Wache sprechen**
- **ins U-Boot gehen**

Im U-Boot:

- **durch die Tür links gehen**
- hier ist Munkus
- **mit ihm sprechen**
- **nach Kolben fragen**
- alle Themen besprechen
- danach noch einmal ins U-Boot gehen
- **die Tür rechts benutzen**
- **Nate bekommt einen Kolben**
- das U-Boot verlassen

Eisfläche:

- **dem Techniker den Kolben geben**
- mal kurz zur Yetihöhle gehen und wieder zurück
- das Luftschiff ist repariert und einsatzbereit

U-Boot:

- **mit der schwarzen Wache sprechen**
- Nate fragt ob er anheuern kann (kann man nur fragen wenn man vorher das Eisloch angesehen hat, in dem die andere Wache verschwunden ist)
- der Job muss erst ausgeschrieben werden
- **den Aushang ansehen**
- **wieder mit der Wache sprechen**
- Nate soll eine Nummer ziehen
- **den Nummernspender ansehen und benutzen**
- Nate zieht die Nummer 1
- **den Zettel mit der Wache benutzen**
- die Wache sagt das er aufgerufen wird
- **wenn die Wache die Nummer 1 aufruft, dann mit der Wache sprechen**
- Nate soll drei Fragen beantworten
 1. Frage: Ein Wahnsinniger bedroht die Familie
 2. Frage: Ein Goblin hat Schwarzpulver versteckt
 3. Frage: Ein Kleinkind schleckt einen Lutscher ...
- und hier die Antworten
 1. **Antwort: Ich lasse erst meine Schwiegermutter umbringen, dann erschieße ich den Wahnsinnigen ...**
 2. **Antwort: Ich sage ich kenne das Versteck und lasse mich fürstlich entlohnen ...**
 3. **Antwort: Ich lasse das Kind den Lutscher essen**
- die Antworten gefallen der Wache und Nate wird Praktikant (**Errungenschaft, Willkommen in Dienst**)
- ins U-Boot gehen

Im U-Boot:

- **durch die Tür links zu Munkus gehen**
- das Rohr ansehen
- **die Zeitung ansehen und nehmen**
- den Raum verlassen
- **in den Maschinenraum rechts gehen**
- der Maschinist sagt er soll warten bis er ihn ruft (er versteckt noch schnell etwas)
- **im Maschinenraum das Bullauge, das Rohr und die Kaffeemaschine ansehen**
- **das Torpedorohr ansehen**
- **den Hebel ansehen und benutzen** (geht nicht)
- **die Zeitung, den Kanister mit Wasser und die Flasche Brandy versuchen mit dem Bullauge zu benutzen**

- das geht aber alles nicht
- das U-Boot verlassen
- **dem Vieh die Flasche Brandy geben**
- dann zum Vieh wechseln

Raumschiff:

- **die Flaschen wieder vertauschen**

U-Boot:

- **die Flasche mit dem gelben Etikett an Nate geben**
- auf Nate wechseln
- ins U-Boot gehen

Im U-Boot:

- **im Inventar die Flasche ansehen** (rechte Maustaste)
- da ist Essig drin
- **die Flasche mit dem Bullauge benutzen**
- **das ist jetzt sauber**
- aus dem Bullauge sehen
- das U-Boot verlassen
- **mit dem Vieh sprechen**
- sagen das er wissen muss wo der Maschinist etwas versteckt
- **das Vieh springt ins kalte Wasser und Nate geht ins U-Boot und zum Maschinisten**
- das Vieh sieht wie der Maschinist etwas hinter das Rohr legt
- Nate verlässt das U-Boot
- **mit dem Vieh sprechen**
- dann wieder ins U-Boot und in den Maschinenraum gehen
- **das Rohr ansehen**
- **hinter das Rohr sehen**
- **die Schmuttelhefte nehmen und ansehen mit rechter Maustaste (Errungenschaft, Erwischt !)**
- kurz den Maschinenraum verlassen
- man hört den Maschinisten schimpfen, weil er seine Hefte nicht findet
- wieder in den Maschinenraum gehen
- **das Torpedorohr ansehen und die Schmuttelhefte mit dem Rohr benutzen**
- **mit dem Maschinisten reden**
- der klettert in das Torpedorohr
- Nate schließt das Rohr und drückt dann den Knopf
- den Maschinisten ist er nun los
- **einen Becher Kaffee von der Kaffeemaschine nehmen**

- **den Hebel benutzen, das öffnet die Luke oben**
- das U-Boot verlassen
- **dem Vieh den Kaffee geben**
- mit dem Vieh reden
- Nate sagt das er einen Plan hat wegen dem Herz
- **das Vieh klettert automatisch durch die Luke**
- das Vieh landet im Maschinenraum
- Nate ist auch schon hier
- er sagt das er Munkus ablenken wird
- **Nate geht automatisch zu Munkus**
- **alle Themen durchgehen**
- dann hat das Vieh das Herz und Nate verschwindet auch
- im Maschinenraum nimmt er dem Vieh das Herz ab und verlässt das U-Boot
- Nate will mit dem Luftschiff weg, aber da kommt Layla

Raumschiff:

- Nate holt nun doch das Vieh und geht mit Layla ins Raumschiff
- **er gibt dem Anführer das Herz**
- das ist jedoch ein Portschlüssel und Munkus taucht auf
- er lässt alle gefangen nehmen
- **Nate und das Vieh sollen zum U-Boot gebracht werden (Errungenschaft, Spitzenteam)**

Kapitel 4: Wahnsinn

Eisfläche:

- die Kopfgeldjägerin taucht auf
- nach einigem Gerangel verschwinden Nate und das Vieh mit dem Luftschiff
- sie fliegen nach Seefels
- die Kopfgeldjägerin taucht auch auf
- Nate und das Vieh gehen in den Turm

Magierturm:

- **Nate spricht mit dem Magier auf dem Gemälde**
- der echte Magier ist nicht da
- dann sieht sich Nate um
- **die Staffelei und die Farben ansehen**

- **den Tisch ansehen**
- **den Lappen an der Staffelei ansehen und nehmen** (Nate nimmt nur einen Faden)
- den Balkon ansehen
- **den Tisch mit den gedrehten Metallstücken ansehen**
- der Tisch lässt sich drehen
- es fehlen aber zwei Metallstücke
- den Kamin, den Kessel und den Schafkopf ansehen
- **den Blasebalg am Kamin ansehen und nehmen**
- den fliegenden Blumentopf ansehen und die Treppe
- versuchen die Treppe zu benutzen
- **3x die Treppe benutzen (Errungenschaft, Masochist)**
- **mit dem Porträt des Erzmagiers sprechen und nach der Staffelei fragen**
- er wollte sich ein Bild mit Essen und trinken malen lassen, aber der Maler hat einfach das Gold genommen und ist verschwunden
- Nate sagt er würde ihm ein Bild malen wenn er ihm dafür sagt wo das fehlende Metallstück ist
- der Erzmagier ist einverstanden
- **den Blasebalg mit dem Vieh benutzen**
- Nate bläst das Vieh auf und es schwebt dann an der Decke bzw. landet auf dem Balkon
- **das Vieh 3x mit dem Blasebalg aufblasen (Errungenschaft, Aufgeblasen)**
- **dann mit dem Vieh immer die Treppe runter, auch 3x (Errungenschaft, Juhuu)**
- das Vieh ist jetzt auf dem Balkon
- es geht also mit dem Vieh weiter

Magierturm / Balkon:

- den Springbrunnen ansehen
- **das Gemälde ansehen und versuchen zu nehmen**
- den Durchgang benutzen
- den nächsten Durchgang benutzen

Magierturm / Becken:

- das Becken ansehen
- **die Flöte von der Wand nehmen**
- den Durchgang rechts benutzen

Magierturm / Galerie:

- hier gibt es viele Gemälde
- das Gemälde mit der optischen Täuschung ansehen
- den Engel auf dem Gemälde ansehen
- **das seltsame Bild auf der rechten Seite ansehen**

- **es ist ein Geheimversteck**
- **das Geheimversteck durchsuchen**
- **das Vieh findet ein Loch und klebt es an die Wand** (damit kommt man in andere Räume)
- **den Tisch ansehen**
- das ist ein Rätsel
- es gibt drei Scheiben, die sich drehen lassen
- in der Mitte ist ein Stern
- links und rechts am Rand gibt es Vierecke in denen jeweils ein Zacken abgebildet ist
- jetzt braucht man erst einmal die Zacken die zum Stern gehören
- also die richtigen 5 Zacken anklicken (die leuchten dann)
- angeklickt werden müssen folgende Zacken:

zweite Zacke von oben linke Seite
vierte Zacke von oben linke Seite
zweite Zacke von oben rechte Seite
dritte Zacke von oben rechte Seite
vierte Zacke von oben rechte Seite

- jetzt müssen die drei Scheiben so gedreht werden, das die Linien von den ausgewählten Zacken bis in die Mitte verlaufen
- die Scheiben müssen folgendermaßen gedreht werden (es gibt immer unterschiedliche Ausgangspositionen und so kann das Drehen der Scheiben immer anders ausfallen):

Scheibe außen 8x drehen (oder 6x oder 4x)
Scheibe Mitte 5x drehen (oder 2x oder 1x)
Scheibe innen 7x drehen (oder 3x oder 3x)

- in der Mitte kommt ein Zylinder zum Vorschein
- **den Zylinder nehmen**
- der Zylinder ist angelaufen





- jetzt durch das Loch in der Wand gehen
- das Vieh landet in einem Raum mit einem Korb

Magierturm / Korb:

- **den Korb ansehen**
- da ist eine Schlange drin
- **die Flöte mit dem Korb benutzen**
- das bringt leider nichts
- **das Loch an der Wand ansehen**
- **da ist gibt es eine lose Ecke**
- wenn das Vieh die lose Ecke benutzt, dann hat es das Loch im Inventar
- es gibt aber keine andere Möglichkeit den Raum zu verlassen
- also muss das Loch wieder an die Wand
- den ganzen Weg zurückgehen zu Nate

Magierturm:

- **Nate den Zylinder und die Flöte geben**
- auf Nate umstellen
- **den Blasebalg mit dem Vieh benutzen**
- **dann mit dem Vieh in den Raum mit dem Korb gehen**
- **die lose Ecke vom Loch ansehen und das Loch nehmen**
- **dann auf Nate umstellen**

- **die Flöte benutzen**
- **die Schlange (Seil) kommt aus dem Korb**
- **auf das Vieh umstellen**
- **dann auf das Seil (Schlange) klettern**
- das Vieh landet im Raum mit dem Becken
- zu Nate gehen
- **das Loch mit der Wand neben dem Kamin benutzen**
- jetzt kann Nate auch in die anderen Räume gehen
- auf Nate umstellen
- durch das Loch gehen

Magierturm / Galerie:

- das seltsame Bild ansehen
- da steht das Wort „Lüge“
- **das Bild mit dem traurigen Clown ansehen**
- die Flöte mit dem Clown benutzen
- das klappt wohl nicht
- das Bild mit der optischen Täuschung ansehen
- **das Bild mit dem Engel ansehen**
- wäre der Engel nicht auf dem Bild, dann gäbe das eine schöne Leinwand ab
- **das Bild mit dem Schwein ansehen**
- **die Flöte mit dem Schwein benutzen**
- das Schwein rennt in das Bild mit der optischen Täuschung und kommt wieder zurück
- **die verschlossene Tür und den Balkon ansehen**
- Nate bräuchte eine Leiter
- durch das Loch zum Kamin gehen
- **nach draußen gehen**
- da ist aber noch die Kopfgeldjägerin
- sie wartet vor dem Luftschiff
- **Nate geht wieder rein und spricht mit dem Vieh**
- dann lenkt er die Kopfgeldjägerin ab und das Vieh kommt zum Schiff
- **die Leiter ansehen und nehmen**
- **die Weintrauben ansehen und nehmen**
- **das Seil ansehen und nehmen**
- dann die Transportkiste ansehen und versuchen zu öffnen, aber das geht nicht
- in die Kajüte gehen

Luftschiff / Kajüte:

- **den Kleiderschrank durchsuchen**
- **das Vieh nimmt einen Handschuh mit**
- **den Kescher ansehen und nehmen**
- unter dem Schrank ist der Skelettarm

- den Skelettarm ansehen
- **den Kescher mit dem Skelettarm benutzen**
- der Skelettarm rennt auf die andere Seite
- **nun den Handschuh mit dem Skelettarm benutzen**
- **der Arm kriecht in den Handschuh**
- **den Skelettarm nehmen**
- Mary ansehen und mit ihr sprechen
- **die Flasche Wein ansehen und nehmen**
- **den Teppich ansehen und zur Seite schieben**
- **die Luke ansehen und versuchen zu öffnen**
- **die Schreibfeder auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- den Metallbügel im Schrank ansehen
- da kommt das Vieh aber nicht ran
- **die Kajüte verlassen**
- zum Magierturm gehen
- die Kopfgeldjägerin hat es satt Nate hinterherzurennen
- sie stellt sich wieder am Luftschiff auf
- das Vieh geht wieder in die Kajüte
- **die Kajüte verlassen**
- **da kommt die Kopfgeldjägerin hinterher**
- das Vieh versteckt sich im Schrank
- **den Skelettarm mit der Kopfgeldjägerin benutzen**
- die lässt ihre Axt fallen und geht
- **die Axt nehmen**
- **die Axt mit der Luke benutzen**
- das Vieh öffnet die Luke und legt den Teppich wieder darüber
- **mit dem Kescher und dann mit dem Handschuh wieder den Skelettarm fangen**
- **die Kajüte kurz verlassen**
- die Kopfgeldjägerin kommt wieder hinterher
- **den Skelettarm mit der Kopfgeldjägerin benutzen**
- sie fällt durch die Luke und das Vieh verriegelt die Luke (**Errungenschaft, It's a Trap**)
- **jetzt die Kajüte verlassen und zum Magierturm gehen**

Magierturm:

- **das Vieh gibt Nate die Leiter, die Axt, die Trauben, den Wein, die Feder, den Handschuh und den Faden (das Seil behalten)**
- nun auf Nate umstellen
- er kann jetzt auch zum Schiff gehen

Luftschiff / Kajüte:

- **den Metallbügel nehmen**
- **mit Mary sprechen**

- die Kajüte verlassen
- **die Transportkiste ansehen**
- **die Axt mit der Transportkiste benutzen**
- **Nate hat nun Nägel**
- zurück in den Magierturm

Magierturm:

- **die Flasche Wein und die Trauben auf den Tisch legen**
- jetzt fehlt noch die Leinwand
- zum Kamin gehen
- **den Zylinder mit dem Wasserkessel benutzen**
- **dann die Nägel in den Kessel werfen**
- **Nate hat jetzt einen spiegelnden Zylinder**
- durch das Loch in der Wand gehen

Magierturm / Galerie:

- **die Leiter mit dem Balkon benutzen**
- Nate kommt jetzt zu der Tür
- die Tür ansehen
- links gibt es drei Tafeln mit verschiedenen Symbolen
- die Tafeln lassen sich drehen
- Nate kennt aber die richtigen Symbole noch nicht
- die Tür verlassen
- **zum Tisch gehen**
- **den Zylinder mit dem Tisch benutzen**
- **den Tisch ansehen**
- diesmal drehen sich alle Scheiben gleichzeitig
- auf dem Zylinder sind fünf schwarze Vierecke
- in jedem Viereck ist ein Ausschnitt mit Linien zu sehen
- jetzt muss man die Scheiben so lange drehen bis alle fünf Ausschnitte in den Vierecken links und rechts an der Seite zu finden sind
- **die Scheibe 3x drehen**
- dann die folgenden Vierecke an den Seiten anklicken, so das sie aufleuchten

Linke Seite: viertes und fünftes Viereck von oben

Rechte Seite: zweites, drittes und fünftes Viereck von oben

- jetzt gibt es eine Öffnung
- **Nate holt ein gebogenes Metallstück aus dem Loch**

Magierturm:

- das gebogene Metallstück mit dem Tisch, der sich drehen lässt, benutzen
- die Axt mit dem Vieh benutzen und ein paar Haare abschneiden
- dann dem Vieh die Axt geben
- die Viehhaare mit der Feder und dem Faden verbinden
- das ergibt einen Pinsel
- den Blasebalg mit dem Vieh benutzen

Magierturm / Balkon:

- das Vieh benutzt die Axt mit dem Bild mit dem Planet darauf
- dann zur Galerie gehen
- mit Nate auch zur Galerie gehen

Magierturm / Galerie:

- das Vieh benutzt das Gemälde mit dem Planet mit dem Gemälde mit der optischen Täuschung
- dann auf Nate umstellen
- die Flöte mit dem Bild mit dem Schwein benutzen
- das Schwein rennt in das Bild daneben und landet nun beim Engel, der flüchtet (Errungenschaft, Gefallener Engel)
- Nate kann nun das leere Gemälde nehmen
- zurück zum Kamin

Magierturm:

- das Gemälde mit der Staffelei benutzen
- die Leinwand anklicken (Male ein Bild)
- die Grundrisse malt Nate schon mal auf
- nun müssen die Gegenstände mit Farbe gefüllt werden
- dazu klickt man die Farbe auf der Farbpalette an und füllt dann den Gegenstand mit gedrückter Maustaste mit der Farbe aus
- das sollte dann so aussehen:

komplette Weinflasche = rot
Korken = braun
Blätter = grün
Weintrauben = lila
Tisch = weiß
Hintergrund = lila (gesamten Hintergrund mit Pinsel abfahren)

- **dann die Ansicht vom Bild verlassen**
- Nate zeigt das Bild dem Magier im Gemälde
- wenn er sagt es ist gar nicht so schlecht, dann ist es richtig gemalt
- **schafft man es beim ersten Mal das Bild richtig zu zeichnen, dann gibt es eine Errungenschaft, Da Vinci**



- der Magier sagt das der Clown das gebogene Metallstück im Versteck hat

Magierturm / Galerie:

- **das Geheimfach beim Clown öffnen**
- **Nate hat das gebogene Metallstück**
- zurück zum Kamin

Magierturm:

- **das gebogene Metallstück mit dem Tisch benutzen**
- nun sind drei Metallstücke übereinander zu sehen
- Nate merkt sich das Aussehen der Metallstücke

Magierturm / Galerie:

- **die Leiter benutzen**
- die drei richtigen Symbolen links neben der Tür einstellen

oben: Figur mit Armen nach oben
Mitte: X mit Dach darüber
unten: Figur mit Armen nach oben und Beinen dran

- war alles richtig, dann öffnet sich die Tür



Erzmagierbüro:

- Nate und das Vieh sind im Büro des Erzmagiers
- sie vermuten das sie das Zepter brauchen
- das wird aber von einer Pflanze bewacht
- **den Apparat ansehen**
- das Buch ansehen
- **das Strickzeug ansehen und nehmen**
- **die Pfeife am Schrank ansehen und nehmen**
- **im Inventar die beiden Wollknäuel mit dem Metallbügel benutzen**
- das ergibt dann Ohrschützer
- **die Pfeife mit der Pflanze benutzen**
- sie hört das Pfeifen
- **die Ohrschützer mit der Pflanze benutzen**
- **dann wieder die Pfeife benutzen**
- sie hört nichts mehr
- Nate kann aber immer noch nicht an der Pflanze vorbei
- zurück zum Kamin gehen

Magierturm:

- Nate benutzt die seltsame Flöte mit der schwebenden Pflanze
- sie kommt ein Stück näher
- wenn Nate versucht an die Pflanze zu kommen, dann verschwindet sie wieder
- **mit dem Vieh durch das Loch beim Kamin gehen und dann bis zum Balkon gehen** (das Vieh sollte das Seil dabei haben)
- **auf Nate stellen und die seltsame Flöte mit der schwebenden Pflanze benutzen**
- **dann auf das Vieh umstellen und das Seil mit der Pflanze benutzen**
- das Vieh stürzt mit der Pflanze ab und reißt noch ein paar Blüten ab

Erzmagierbüro:

- **die Blüten mit dem Apparat benutzen**
- das ergibt ein Parfüm
- **das Parfüm Nate geben**
- **Nate benutzt das Parfüm mit dem Vieh, aber bekommt selber alles ab**
- **Nate versucht das Zepter zu holen, aber die Pflanze verliebt sich in Nate und das Vieh holt das Zepter**
- dann hat Nate das Zepter und er benutzt es gleich mit der Kopfgeldjägerin, die gerade auftaucht
- dann verschwinden Nate und das Vieh zum Heiligtum (**Errungenschaft, Meistermagier**)

Kapitel 5: Ende und Anfang

Eisfläche:

- Nate und das Vieh sind auf der Eisfläche
- die Wache ansehen
- **das Zepter mit der Wache benutzen**
- zur Werkstatt gehen

Werkstatt:

- den Stuhl ansehen
- **die Schachtel untersuchen**
- Nate findet schwarze Schalen (Ohren)
- zum Heiligtum (Raumschiff) gehen
- da steht eine Wache

- **das Zepter mit der Wache benutzen**
- das Zepter funktioniert aber nicht
- **die Wolle auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- **Nate gibt dem Vieh die Wolle (Bart) und die Ohren**
- zum Vieh wechseln
- **die Ohren aufsetzen und den Bart anlegen**
- **zum Heiligtum gehen und versuchen ins Heiligtum zu gehen**
- die Wache funkelt den Chef an und fragt ob das ein Freund ist
- ist es nicht und das Vieh geht lieber

Yetihöhle:

- das Vieh geht in die Yetihöhle
- **den Vorhang ansehen und nehmen**
- zurück zur Werkstatt

Werkstatt:

- **den Vorhang mit dem Eimer mit rosa Farbe benutzen**
- jetzt ist der Vorhang rosa
- auf Nate umstellen und zur Eisfläche gehen

Eisfläche:

- **die Strickleiter ansehen**
- **mit Mary sprechen**
- die wirft einen Schrank runter
- **das Kleidungsstück ansehen**
- **Nate nimmt den Kleiderbügel**
- **den Schrank durchsuchen**
- **Nate nimmt eine Perücke und eine Clownsnase**
- zur Yetihöhle gehen

Yetihöhle:

- **die Lampe ansehen**
- **das Zepter 2x mit der Lampe benutzen**
- **den grünen Lampenschirm nehmen**
- zurück zur Werkstatt

Werkstatt:

- **Nate benutzt den Kleiderbügel mit der Maschine**
- der Kleiderbügel fängt an zu glühen
- **dem Vieh die Perücke und die Clownsnase geben**
- auf das Vieh umstellen
- **zusätzlich zu den Ohren und dem Bart setzt sich das Vieh noch die Perücke auf und die Clownsnase (Errungenschaft, Overdressed)**
- auf Nate umstellen
- **den grünen Lampenschirm mit dem glühenden Kleiderbügel benutzen**
- **das gibt jetzt grüne Scheiben**
- **die grünen Scheiben dem Vieh geben**
- auf das Vieh umstellen
- **die grünen Scheiben mit dem rosa Umhang kombinieren**
- das ergibt ein Kostüm (Tentakel)
- **das Kostüm mit dem Vieh benutzen (Errungenschaft, Die Welt erobern)**
- mit dem Vieh ins Heiligtum gehen

Heiligtum:

- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- **die grünen Schieberegler rechts und links ansehen und benutzen**
- da braucht man noch jemanden als Hilfe
- **die Gefangenen ansehen und mit Layla sprechen**
- **die Gegensprechanlage ansehen** und auseinanderschrauben
- dazu fehlt noch das passende Werkzeug
- **die Rohrzange ansehen und nehmen**
- **die Rohrzange mit der Gegensprechanlage benutzen**
- **das Rohr links ansehen und nehmen**
- das Vieh hat jetzt ein plattgedrücktes Rohr
- das Heiligtum verlassen
- **das Rohr Nate geben**
- auf Nate umstellen
- **das Zepter mit dem Rohr benutzen und es ist wieder neu**
- den Holzstuhl ansehen
- **das Zepter mit dem Holzstuhl benutzen**
- es gibt einen Haufen Erde
- **das Rohr dem Vieh geben**
- auf das Vieh umstellen
- dann ins Heiligtum gehen
- **das Rohr mit der Gegensprechanlage benutzen**
- jetzt kommt das Vieh an das Rohr und kann mit der Wache sprechen
- die Wache versteht das Vieh aber nicht
- **zu Layla gehen und 2x mit ihr sprechen**
- **dann bekommt das Vieh das Baby**

- **das Baby mit Munkus benutzen**
- Munkus sagt einige Sätze und das Baby kann die Sätze nun auch sagen
- **das Baby mit der Gegensprechanlage benutzen**
- die Wache geht weg und wird von Nate überrumpelt
- Nate hat nun den Anzug der Wache an
- so kommt er ins Heiligtum (einfach ins Heiligtum gehen mit Nate)
- **die grünen Schieberegler ansehen und benutzen**
- **das Vieh benutzt den anderen Schieberegler automatisch**
- die Gefangenen sind frei
- Layla sagt das Nate Munkus aus dem Raumschiff locken soll und sie hat einen Plan

Werkstatt:

- **den Apfelrest nehmen**
- **die Apfelkerne mit dem Haufen Erde benutzen**
- **dann das Zepter mit der Erde benutzen**
- es wächst ein Apfelbaum
- **den Apfelbaum ansehen und einige Äpfel pflücken**
- zum Heiligtum gehen
- den Ventilator links ansehen
- **die Äpfel mit dem Ventilator benutzen**
- **das Zepter mit den Äpfeln benutzen**
- die faulen und der Geruch dringt ins Raumschiff
- das lockt Munkus nach draußen
- **das Kabel aus dem Generator reißen und dann das Kabel mit Munkus benutzen**
- nun kann man den Abspann genießen (**Errungenschaft, Superheld**)

Alle Errungenschaften:

Meister – Bruchpilot	= 1. Kapitel beendet im schweren Modus
Meister – Casanova	= 2. Kapitel beendet im schweren Modus
Spitzenteam	= 3. Kapitel beendet im schweren Modus
Meistermagier	= 4. Kapitel beendet im schweren Modus
Superheld	= 5. Kapitel beendet im schweren Modus
Panzerknacker	= Kästchen vom Kapitän öffnen
Drag Queen	= alle Outfits im Kleiderschrank ansehen
Nervensäge	= Nerve die Kopfgeldjägerin
Angry Bird	= Hau den Pinguin 3x
Ich bin eine Lampe	= Verkleide dich als Lampe
War ich das etwa ?	= Mach das Fließband kaputt
Dreiköpfiger Affe	= Lenke den Koch ab
Sternenzeit	= Zeige Layla die Sterne
Geschüttelt, nicht gerührt	= Bereite einen Pinguin Cocktail zu
Psychotricker	= Überzeuge Cornelius sich selbst einzusperren

Baby Olympiade	= 3x das Baby mit dem selbstgebaute Sprungbrett abschießen
Überraschungs-Sandwich	= Vergraulen Petra
Zappeliger Zeiger	= Zeige 1000 Mal auf etwas
Flinker Finger	= Klicke 1000 Mal auf etwas
Willkommen in Dienst !	= Tritt der schwarzen Wache bei
Erwischt !	= Enthülle das Geheimnis des Maschinisten
Masochist	= 3x mit Nate die Treppe benutzen
Aufgeblasen	= 3x das Vieh mit dem Blasebalg aufblasen
Juhuu	= 3x mit dem Vieh die Treppe runter gehen
Gefallener Engel	= Sorge dafür das der Inhalt eines Bildes in der Galerie verschwindet
Da Vinci	= Male das Bild beim ersten Mal richtig
It`s a Trap !	= Sperre die Kopfgeldjägerin in der Falle ein
Overdressed	= Ohren, Bart, Perücke und Clownsnase dem Vieh aufsetzen
Die Welt erobern	= Finde das richtige Kostüm, damit das Vieh in das Heiligtum kommt

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 19.05.2014

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

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