

Silence – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Silence ist der zweite Teil von The Whispered World. Es gibt Errungenschaften in dem Spiel, wenn man es bei Steam spielt. Deshalb sollte man Zwischensequenzen, Dialoge usw. nicht unterbrechen und auch die Hilfe nicht in Anspruch nehmen, wenn man bestimmte Errungenschaften möchte. Es gibt auch Errungenschaften, bei denen man mehrmals bestimmte Dinge tun muss, um sie zu erhalten. Soweit ich die Errungenschaften finde, werde ich sie aufschreiben. Es gibt diesmal kein Inventar. Am Anfang bekommt man die Steuerung gezeigt. Sonst gilt wie immer: alles ansehen und mit allen reden. Speichern kann man selber nicht, aber das Spiel speichert an bestimmten Stellen. Noah und seine Schwester Renie müssen am Anfang in einen Bunker flüchten. Dort beginnt das Spiel.

Kapitel 1

Bunker:

- Noah muss seine Schwester wieder aufheitern
- Noah spricht mit Renie
- den Fernseher einschalten
- die Socke ansehen
- **den Lampenschirm benutzen für Schattenspiele (2x machen) (Errungenschaft: Schatten an der Wand)**
- **den Schrank öffnen und den Spiegel im Schrank ansehen**
- **die Murmeln nehmen und Renie geben**
- **den Eselkopf nehmen und mit Renie sprechen**
- Noah spricht mit Renie
- Renie fragt nach Spot (der Raupe aus Teil 1)
- **die Socke nehmen**
- Noah erzählt ihr eine Geschichte (von Sadwick aus Teil 1)
- **den Lampenschirm nehmen**
- **die Birne nehmen**
- **den Spiegel nehmen**
- ein Einschlag in den Bunker trennt Renie und Noah
- Noah liegt unter einer Betonplatte
- **die Betonplatte anklicken und mit gedrückter Maustaste nach rechts schieben**
- Noah ist frei
- **die andere Betonplatte in der Nähe muss auch verschoben werden**

- darunter liegt die Socke
- **die Socke nehmen**
- in der Socke ist ein Ei
- aus so einem Ei ist Spot gekommen
- **Noah nimmt das Ei und steckt es in die Tasche, die er unter den Trümmern hervorholt**
- den Fernseher 2x benutzen
- **dann gegen den Fernseher treten** (es erscheint ein Fußsymbol)(**Lass den Stiefel sprechen 1 von 7**)
- den Hammer nehmen und mit dem Fernseher benutzen
- **durch das Loch rechts oben klettern**
- Noah steht auf einem Zirkuswagen
- Planetengetriebe, Rüstung, Globus, Kessel, Zirkuswagen, Statue, Statuenkopf, Gleise, Lok und Nebel ansehen
- Renie ist ganz hinten im Bild zu sehen
- **auf die Uhr klettern**
- **dann muss Noah auf den Globus** (er muss dort die Balance halten)
- dort lässt man ihn erst 3x hinfallen (**Errungenschaft: Clownsartist**)
- dann muss man die Maus nach rechts und links bewegen um Noah im Gleichgewicht zu halten (es gibt noch einige solcher Stellen im Spiel, wo Noah die Balance halten muss und dann sollte man nicht mehr umfallen, wenn man eine Errungenschaft möchte)
- dabei achtet man auf den Bogen mit dem Kreis unten (wenn der Kreis einmal gefüllt ist, dann steht Noah)
- **in den Kessel klettern**
- **die Rüstung anfassen und daran ziehen**
- **dann auf das Planetengetriebe steigen und weiter auf das Gleis**
- **dann zum Ausgang gehen**
- Noah meint er ist in Silence
- jemand ruft er soll sich verstecken
- es kommt eine Auswahl und man kann auf den Rat hören oder auch nicht
- Noah versteckt sich nicht und wird vom Monster gefressen (**Errungenschaft: Irren ist menschlich**)
- das Spiel fängt wieder bei der Warnung an das er sich verstecken soll
- wieder die Warnung ignorieren und er wird wieder vom Monster gefressen (**Sadist 1 von 4**)
- diesmal die Warnung ernst nehmen
- **Noah versteckt sich**
- das Monster verschwindet
- ein Mädchen (Kyra) kommt und sagt das Renie ins Geheimversteck gebracht wird
- dann klettert sie nach oben und sagt Noah das er mitkommen soll, aber er kommt nicht nach oben
- **das Pelztier ansehen**
- **den Pilz ansehen**
- er ist vertrocknet
- zum Wurm gehen
- den Pilz anfassen und daran ziehen

- der Pilz ist wie Gummi
- **den Weltenwurm ansehen und einen Zahn herausziehen (Errungenschaft: Bitte weit öffnen)**
- Noah hat sich am Zahn verletzt
- durch das Gestrüpp gehen
- **die Hände im Tümpel waschen**
- wieder zum Weltenwurm gehen
- **den Statuenkopf ansehen und versuchen zu schieben**
- das klappt aber nicht
- Noah könnte Spot brauchen
- Spot meldet sich aus dem Ei
- Noah holt das Ei aus der Tasche und geht durch das Gestrüpp
- da kommt eine Raupe und das Pelztier versucht sie zu fangen
- **Noah versucht das Ei mit dem Pelztier (bzw. dem Nest) zu benutzen**
- das geht aber nicht
- **wieder zum Weltenwurm gehen**
- da kommt die Raupe
- **die Raupe nehmen**
- Noah zieht an der Raupe, aber sie verschwindet
- das Pelztier holt sich die Raupe und das Nest ist kurzzeitig leer
- **schnell das Ei mit Spot in das Nest legen**
- das Pelztier brütet Spot aus
- Spot und Noah treffen sich beim Weltenwurm
- **Spot mit den 3 Pilzen benutzen, die er dann frisst (Schön, aber nutzlos 1 von 10)**
- **Spot mit den 3 Blumen benutzen, die er dann frisst (Schön, aber nutzlos 2 von 10)**
- **Spot anklicken und mit gedrückter Maustaste Spot ganz flach drücken (Acht grüne Halunken 1 von 9)**
- **Spot mit dem Statuenkopf benutzen**
- **dann Spot mit gedrückter Maustaste wieder groß machen und der Statuenkopf rollt bis zur Felswand**
- durch das Gestrüpp gehen
- **Spot mit dem Pilz benutzen (Lollipop 1 von 8)**
- **Spot mit dem Tümpel benutzen (Acht grüne Halunken 2 von 9)**
- **Spot mit dem Pilz benutzen**
- der Pilz wächst
- es ist ein Furzpilz
- **10x den Pilz anfassen (Errungenschaft: Fäkalhumor)**
- **aus Spot eine Kugel machen und ihn dann mit dem Pilz benutzen (Schön, aber nutzlos 3 von 10)**
- **Spot flach drücken und mit dem Pilz benutzen (Schön, aber nutzlos 4 von 10)**
- **den normalen Spot mit dem Pilz benutzen und er landet oben auf der Felswand**
- **Noah klettert auch nach oben**
- hier ist Kyra
- Noah soll ihr bei der Bombe helfen

- **die Bombe anklicken und die Maustaste gedrückt halten bis der Kreis voll ist (Errungenschaft: handwerklich begabt)**
- Kyra fragt Noah ob er die Bombe scharf machen will
- sagt Noah Ja gibt es die **Errungenschaft: Abrissexperte** und er muss **die Bombe anklicken und mit gedrückter Maustaste ziehen**
- sagt Noah Nein gibt es die **Errungenschaft: Pazifist**
- die Bombe explodiert, aber die Brücke fällt nicht ein
- dazu muss erst noch der Ring links gesprengt werden
- **den Geräuschball nehmen und zu Kyra werfen**, aber Noah lässt zu zeitig los (**Errungenschaft: Achtung ..ach vergiss es**)
- **Spot mit den Bombenteilen benutzen (Lollipop 2 von 8)**
- **Spot mit dem Ring links benutzen**
- wenn Spot in dem Ring ist bleiben 20 Sekunden Zeit um entweder nichts zu machen und Noah wird vom Monster gefressen (**Sadist 2 von 4**) oder **Noah zieht Spot auseinander bis er den Ring sprengt und die Brücke einstürzt (Errungenschaft: Kapitel 1)**

Kapitel 2

Renie und Sam:

- es geht mit Renie weiter, die mit Sam unterwegs zum Geheimversteck ist
- in einer fleischfressenden Pflanze steckt ein Vogel
- die fleischfressende Pflanze ansehen
- Renie bittet Sam dem Vogel zu helfen
- der greift in die fleischfressende Pflanze und hängt nun selber fest
- **Renie will ihm helfen und boxt 3x gegen die Pflanze**
- das bringt aber nichts
- **mit Sam sprechen**
- sie brauchen Bitterstoffe
- **mit dem Fuß gegen die Pflanze treten (Lass den Stiefel sprechen 2 von 7)**
- das Warnschild ansehen und den Stöpsel
- **den Stöpsel rausziehen und es tritt Gas aus**
- **an den Pilzen lecken (Haute Cuisine 1 von 6)**
- **Renie leckt so oft an den Pilzen bis sie in Ohnmacht fällt und beantwortet zwischendrin die Fragen von Sam immer wahrheitsgemäß (Errungenschaft: Nicht für Kinder geeignet)**
- durch die Wurzel gehen
- **die Honigtauchzecke ansehen**
- die fliegt weg und hinterlässt heißen Honig
- **an dem großen Schädel lecken (Haute Cuisine 2 von 6)**
- **am Moos lecken (Haute Cuisine 3 von 6)**
- den Honig ansehen
- er ist zu heiß

- **die Masken ansehen und den Beerenstrauch**
- die Beeren sehen bitter aus
- Renie versucht die Beeren zu nehmen, aber sie kommt nicht ran
- **an der Teergrube lecken (Haute Cuisine 4 von 6)**
- **die Masken mit der Teergrube benutzen und so eine Brücke bauen**
- **über die Brücke gehen und auf der Brücke die Balance halten** (Maus nach links und rechts schieben bis der Kreis voll ist)
- **den Beerenstrauch schütteln**
- eine Beere fällt herunter
- eine Weile warten, dann kommt ein Fisch und holt sich die Beere
- **den Fisch insgesamt 3 Beeren fressen lassen (Errungenschaft: Nicht die Fische füttern)**
- wieder am Beerenstrauch rütteln und diesmal die Beere selber nehmen
- **Renie probiert die Beere (Haute Cuisine 5 von 6)**
- **noch einmal am Beerenstrauch rütteln und es fallen 3 Beeren herunter**
- **die 3 Beeren nehmen**
- über die Brücke gehen
- Renie geht automatisch zu Sam und sagt das sie die Beeren hat
- jetzt brauchen sie ein Feuer
- den Grabstein ansehen
- **an den Beeren lecken (Errungenschaft: Haute Cuisine / 6 von 6)** / hat bei mir nicht funktioniert, die Beeren sollen sich nach unten ziehen lassen
- die Beeren pflücken und zu Sam werfen, weil der Hunger hat
- wieder durch die Wurzel gehen
- **den großen Schädel nach oben klappen und in den Schädel steigen**
- der Schädel fällt herunter und rettet Renie so vor einem Sucher
- wenn der Sucher weg ist, schiebt Renie den Schädel wieder nach oben und steigt aus
- **eine Maske nehmen und die Maske mit dem heißen Honig benutzen**
- **Renie wirft die Maske in die Teergrube und es brennt überall (Errungenschaft: Ich habe nix gemacht)**
- **den Schädel wieder öffnen und dann eine Maske dazwischen klemmen, damit der Schädel offen bleibt**
- in den Schädel steigen
- **gegen den kleinen Schädel treten (Lass den Stiefel sprechen 3 von 7)**
- **den Helm nehmen**
- **dann den Helm mit dem heißen Honig benutzen**
- zu Sam gehen
- **den Helm mit dem Gas benutzen und es gibt eine Feuerstelle**
- dann wieder durch die Wurzel gehen
- **das Moos nehmen**
- jetzt ist Wasser im Topf
- **zur Feuerstelle gehen und den Topf mit dem Feuer benutzen**
- **die Bitterstoffe mit der fleischfressenden Pflanze benutzen**
- der Vogel Horus und Sam sind frei
- Horus hat eine Botschaft

- Renie versucht Horus zu fangen, aber der fliegt weg

Noah und Kyra:

- jetzt geht es mit Noah und Kyra weiter
- Kyra sieht Horus mit der Botschaft und sie will ihn anlocken
- Horus aber lässt die Botschaft über dem Baum fallen und die Botschaft hängt nun an einem Ast
- mit Kyra sprechen
- **Noah soll eine Räuberleiter machen und er versucht es auch, aber es klappt nicht**
- **Noah drückt Spot flach und benutzt ihn mit dem Baum**
- der klettert ein Stück nach oben und ein Käfer kommt (**Ein Spiel voller Bugs 1 von 3**)
- **den flachen Spot mit dem Loch links benutzen (Schön, aber nutzlos 5 von 10)**
- auf die Spotbrücke gehen
- **aus Spot eine Kugel machen und ihn dann zur Botschaft werfen, aber das klappt auch nicht (Schön, aber nutzlos 6 von 10), (Gipfelsturm 1 von 2)**
- **mit dem Fuß gegen die Blüte mit Wurzel treten (Lass den Stiefel sprechen 4 von 7)**
- **benutze Spot mit der Blüte (Schön, aber nutzlos 7 von 10)**
- **mit Kyra sprechen**
- sie tritt gegen den Baum
- **Noah tritt auch gegen den Baum (Lass den Stiefel sprechen 8 von 10)**
- dann kommen Honigtauchzecken und verschleppen Kyra in das Loch
- Noah versteckt sich hinter dem Baum /Komm raus du Feigling
- **in das Loch klettern**
- hier unten ist die Bienenkönigin mit Tentakeln, die unter Strom stehen
- Wurzelwerk, Kokon, auffällige Wurzel, Bienenkönigin, Abgrund und Kluft ansehen
- **Noah versucht Spot nach oben zum Loch zu werfen (Spot mit Loch benutzen) (Errungenschaft: Gipfelstürmer)**
- **Spot mit den Tentakeln benutzen**
- Spot schafft es auf die andere Seite
- **Spot mit dem Gelee Royal benutzen (Acht grüne Halunken 3 von 9)**
- **Spot mit der Bienenkönigin benutzen**
- **jetzt kann Noah auch auf die andere Seite gehen**
- die Kluft ansehen
- Noah braucht ein Sicherheitsnetz
- **in den Abgrund schauen (Errungenschaft: Wooooow)**
- **Spot flach drücken und mit der Kluft benutzen**
- **das gibt eine Brücke**
- **Noah stellt sich auf die Brücke und zieht sie nach unten**
- die Brücke verlassen
- **Spot mit dem Gelee Royal benutzen und dann mit der Bienenkönigin**
- **Noah geht auf die andere Seite**
- **dann Spot wieder flach machen und mit der Kluft benutzen**
- **Noah klettert nach oben**

- **oben an der Blüte mit Wurzel ziehen**
- wieder nach unten gehen
- **Spot muss wieder die Bienenkönigin beruhigen, damit Noah auf die andere Seite gehen kann**
- **Spot wieder platt drücken und mit der Kluft benutzen**
- **auf die Brücke stellen und an Kyra ziehen**
- die fällt aus dem Kokon, aber sie gibt kein Lebenszeichen von sich
- **erst die Lebenszeichen überprüfen**
- **dann Herz-Druck-Massage machen und Mund-zu-Mund Beatmung**
- das hilft aber nicht
- **ins Gesicht schlagen** (solange machen bis **Errungenschaft: Die Hände eines Heilers** kommt)
- **Spot anklicken**
- er soll was tun
- **Spot mit dem Gelee Roayl benutzen und dann mit der Bienenkönigin**
- **die Tentakel nehmen und mit Kyra benutzen und die Maustaste gedrückt halten bis der Kreis voll ist**
- Kyra kommt zu sich
- **sie hat eine graue Strähne und Noah sagt ihr die Wahrheit**
- Noah und Kyra sind wieder oben
- die Botschaft liegt nun auf dem Boden
- **die geheime Botschaft nehmen**
- **Kyra die Botschaft aus der Hand reißen**

Renie und Sam:

- es geht mit Renie und Sam weiter
- ein Sucher kommt und Sam versteckt Renie im Schädel des Skeletts
- Renie sieht den Speer in der Nähe vom Grab
- **wenn der Sucher nach rechts sieht, dann schnell zum Versteck unten links gehen**
- **dann weiter zum nächsten Versteck gehen, aber Renie hängt fest**
- **mit gedrückter Maustaste nach vorn ziehen bis Renie frei ist**
- **weiter zum nächsten Versteck, aber Renie bleibt wieder stecken**
- **mit gedrückter Maustaste nach oben ziehen**
- **dann den Speer holen**
- der Sucher dreht sich zu Renie
- **den Speer mit dem Sucher benutzen**
- der Sucher verschwindet

Renie, Sam, Noah, Kyra:

- Renie, Sam, Noah und Kyra sind am Lagerfeuer
- nach einer Zwischensequenz wird mit Noah gespielt (die Fragen mit der Wahrheit beantworten)
- Renie in Schutz nehmen

- die Kiste ansehen und das Lagerfeuer
- **mit Kyra und Sam sprechen**
- **die Botschaft ansehen**
- Kyra sagt sie sollten los und sie geht nach unten
- **Noah geht nach oben**

Noah:

- er kommt zu einer Ruine
- **den Laubhaufen links durchwühlen**
- ein Käfer fliegt weg (**Ein Spiel voller Bugs 2 von 3**)
- **den Laubhaufen rechts durchwühlen**
- **Noah findet einen Kettenhund**
- die kleine Öffnung ansehen
- die Sonnenblume ansehen
- **den Wasserspeier ansehen**
- **die Schiebetür nach rechts schieben und durchgehen bevor die Tür sich wieder schließt**
- Noah sieht oben eine Tür mit dem Zeichen von Janos
- er sagt er bracht eine Leiter
- **beim Gitter den Sicherheitsbolzen ansehen und rausschieben**
- eine Deckenlampe mit einer großen Blüte kommt herunter
- aus dem Bolzen wird eine Schlange und Noah wirft sie weg
- eine Stimme sagt das er 3 Schlangen braucht
- das Relief ansehen
- dann zum Gitter gehen
- **das Gitter nach oben schieben und Noah geht durch**
- **zum Fenster gehen**
- **den Bolzen am Fenster rausschieben**
- der Fensterladen fällt nach draußen
- aus dem Bolzen wird eine Schlange und Noah wirft sie weg
- nach unten gehen
- **durch die Schiebetür nach draußen gehen**
- dort liegt der Fensterladen
- **den Fensterladen nehmen und unter den Wasserspeier legen**
- **den Kettenhund auf den Fensterladen schieben**
- **auf den Kettenhund stellen und die Balance halten**
- **Noah holt sich den Wasserspeier und hat die dritte Schlange**
- durch die Schiebetür wieder rein gehen
- vor dem Relief sind die drei Schlangen
- am Relief sind drei Instrumente
- die Instrumente müssen nun richtig eingestellt werden
- **die Laute 1x anklicken, die Flöte 2x anklicken und die Triangel 2x anklicken**
- **die Schlangen werden steif und Noah kann sie nehmen und mit der Säule benutzen**

- **an der Säule nach oben klettern**
- **durch die Tür gehen**
- Noah wacht in einem Krater auf
- **die Blubberblase links anklicken, damit sie platzt (Blasenschlächterfamilie 1 von 2)**
- ein Käfer fliegt weg (**Errungenschaft: Ein Spiel voller Bugs / 3 von 3**)
- den Lavakrater und die Lavafontäne ansehen
- den Stein mit dem Gesicht ansehen
- ist das Ralv, einer der beiden Steinbrüder ?
- **die Vogelpfeife ansehen und nehmen**
- Noah benutzt die Vogelpfeife und Horus kommt angefliegen
- wenn man Horus anklickt, dann kann man zu Renie wechseln, aber das muss man nicht
- den Krater auf der rechten Seite verlassen
- hier kommt ein Steintor und davor steht ein Sucher
- es gibt nur die Optionen weitergehen oder zurück gehen
- **wählt man weiter gehen, dann wird Noah vom Sucher gefressen (Sadist 3 von 4)**
- **beim nächsten Mal dann zurück gehen wählen**
- Noah hört etwas und rennt zu Renie
- dann geht es mit Renie weiter

Renie:

- die Kiste ansehen
- **in die Kiste greifen**
- Renie holt eine Mütze von Sadwick heraus und legt sie wieder rein
- **dann greift sie wieder in die Kiste und holt eine Spieluhr heraus**
- die Spieluhr benutzen
- **dann wieder in die Kiste greifen und Renie holt eine Leuchtpistole heraus**
- **mit der Pistole auf die Frucht zielen**
- es gibt einen Knall und Noah kommt angerannt
- Noah und Sam unterhalten sich wegen dem Sucher
- Renie beachten sie gar nicht
- sie versucht auf sich aufmerksam zu machen und zieht Noah am Ärmel, aber der bemerkt nichts
- deshalb geht Renie alleine los
- **bergauf gehen**
- **Renie nimmt Spot mit**
- sie kommen zur Ruine
- Renie benutzt beide Laubhaufen
- **Spot auch mit beiden Laubhaufen benutzen (Schön, aber nutzlos 8 von 10)**
- **Spot mit dem Pilz benutzen**
- durch die kleine Öffnung gehen
- Spot kann wegen der offenen Blüten nicht hier bleiben
- durch die kleine Öffnung wieder nach draußen gehen
- **Spot flach drücken und mit dem Kettenhund benutzen**

- **dann Spot wieder groß machen und der Kettenhund fällt ins Laub**
- **den Fensterladen anheben und er verschwindet im Brunnenloch**
- Spot flach machen und mit dem Brunnenloch benutzen
- Renie stellt sich auf Spot und springt (**Schön, aber nutzlos 9 von 10**)
- **wieder durch die kleine Öffnung gehen**
- die Blüte ganz vorn ist geschlossen, weil das Wasser weg ist
- Spot kann nun hier bleiben
- **Spot mit dem schweren Gitter benutzen**
- er biegt es auseinander
- durch das Gitter gehen und nach oben
- zum Fenster gehen
- **Spot wieder flach drücken und mit dem Fenster benutzen**
- die zweite Blüte schließt sich
- **dann an die Kette hängen und den Kronleuchter nach oben ziehen**
- **die Kette mit dem Gitter benutzen und dort festmachen**
- jetzt sind alle drei Blüten zu und die Instrumente sind weg
- aus den Schlangen sind wieder feste Stangen
- **an der Säule nach oben klettern**
- **dann von dort oben aus Spot anklicken und er kommt zu Renie**
- **durch die Tür gehen und sie landen beim Krater**
- der Sucher ist auch hier
- Spot muss sich verstecken
- **den Sucher anklicken, aber er bemerkt Renie nicht**
- **dann erscheint beim Sucher das Symbol von einem Ohr**
- **das anklicken und eine Stimme sagt etwas von einem Splitter**
- **die Blubberblase links platzen lassen (Errungenschaft: Blasenschlächterfamilie /2 von 2)**
- nach rechts gehen
- dort ist Yngo, der sprechende Stein
- **mit Yngo sprechen**
- Renie sagt das sie Ralv holen wird
- die drei Gebetsmühlen ansehen und die Gebetsmühlenhalterung
- eine Gebetsmühle ist kaputt
- das Steintor ist geschlossen
- das Quarz ansehen
- **mehrmal auf das Quarz schlagen bis Renie ein Stück hat**
- **das Quarz nehmen und zum Krater gehen**
- **das Quarz mit dem Sucher benutzen und der verschwindet**
- Spot kommt aus dem Versteck
- **mit Ralv sprechen**
- der will nicht befreit werden, aber Renie sagt sie wird es trotzdem tun
- Spot mit der Blubberblase benutzen für etwas Spaß
- **Spot flach drücken und mit der Lavafontäne benutzen**
- **dann über Spot laufen (hüpfen) und Ralv nehmen**

- der will aber nicht eingesteckt werden
- **deshalb muss er gerollt werden und dann landet er neben Yngo**
- Yngo freut sich
- **Renie bedankt sich für das Angebot der Steine**
- **Spot flach drücken und mit dem Plateau benutzen**
- **dann zum Plateau gehen und die Gebetsmühle nehmen**
- sie ist zu schwer
- **Spot mit der Gebetsmühle benutzen und er leckt daran (Lollipop 3 von 8)**
- Spot wieder mit dem Plateau benutzen
- zurück gehen und **mit Yngo sprechen**
- sie haben ein Geheimnis und zwar das Steinlied
- mit dem Steinlied werden Steine ganz leicht
- **Spot wieder flach drücken und mit dem Plateau benutzen**
- **dann zum Plateau gehen und die Gebetsmühle anklicken** (sieht man eine Note)
- dann auf der Gebetsmühlenhalterung die Stelle oben links anklicken
- die Gebetsmühle landet auf dem richtigen Platz
- wieder zurück gehen
- die andere Gebetsmühle ist hinter einem stacheligen Busch und die dritte Gebetsmühle ist kaputt
- **Spot mit dem Quarz benutzen und er leckt daran (Lollipop 4 von 8)**
- **Spot mit Yngo und Ralv benutzen und er leckt sie ab (Lollipop 5 von 8)**
- **Spot mit der kaputten Gebetsmühle benutzen und er leckt sie ab (Lollipop 6 von 8)**
- **Spot mit dem Steintor benutzen und er leckt es ab (Lollipop 7 von 8)**
- **Spot mit der Gebetsmühlenhalterung benutzen und er leckt sie ab (Errungenschaft: Lollipop / 8 von 8)**(hat bei mir nicht funktioniert, etwas hat gefehlt, aber was)
- zum Krater gehen
- **aus Spot eine Kugel machen und dann mit dem Lavakrater benutzen (Errungenschaft: Meister der Thermodynamik)**
- zu den Steinen gehen und Spot vom Plateau zurück holen
- dann Spot mit dem Lavakrater benutzen und er trinkt die heiße Lava (**Acht grüne Halunken 4 von 9**) und ist Drachenspot
- **mit Spot den Krater verlassen und Spot mit dem Dornenbusch benutzen**
- der brennt ab
- **zur Gebetsmühle gehen und sie anklicken**
- die Steine singen wieder und die zweite Gebetsmühle ist an ihrem Platz
- **mit Spot wieder zum Krater gehen**
- **Spot mit dem Lavakrater benutzen und dann zu den Steinen gehen**
- **Spot mit der kaputten Gebetsmühle benutzen**
- die ist nun wieder ganz
- **die Gebetsmühle anklicken und sie ist dann auch auf ihrem Platz**
- jetzt müssen die Gebetsmühlen noch in der richtigen Reihenfolge gedreht werden
- **vorher aber nochmal zum Krater gehen und Spot mit dem Lavakrater benutzen und dann mit Ralv benutzen (Errungenschaft: Schön, aber nutzlos / 10 von 10)**
- **Renie geht zu den Gebetsmühlen und sieht sie sich an**

- Ralv sagt ihr welche Gebetsmühle sie drehen soll, aber das funktioniert nicht
- dann sagt er das es eine Geschichte dazu gibt
- Ralv erzählt die geschichte und Renie muss immer an einer Gebetsmühle drehen
- war es richtig, dann geht die Geschichte weiter und war es falsch, dann fängt die Geschichte von vorne an
- die Gebetsmühlen bedeuten von links nach rechts: Leben, Traum und Tod
- Gebetsmühlenhalterung anklicken
- in der folgenden Reihenfolge die Gebetsmühlen drehen:
- **rechts, Mitte, rechts, links, Mitte und Mitte (Errungenschaft: Das Leben ist auch ein Traum)**
- man kann bei der letzten Gebetsmühle auch links wählen (**Errungenschaft: Wo Leben ist, da ist auch Hoffnung**) oder rechts (**Errungenschaft: Der Tod ist Teil des Lebens**)
- das Steintor öffnet sich nur einen Spalt
- **Spot flach drücken und mit dem Steintor benutzen**
- **Spot durch den Spalt schieben**
- er landet hinter dem Steintor bei einem Drachen und Janus
- nun geht es mit Spot weiter

Spot:

- Janus vermutet einen Trick und nimmt Spot in die Hand
- **Spot gibt Janus zu verstehen das er ihm helfen will, er versucht sich seinem Griff zu entwenden und sagt es ist kein Trick**
- Janus will sich helfen lassen von Spot
- jetzt über Horus mal kurz zu Renie umschalten
- Renie mit dem Stiefel gegen die Gebetsmühlen treten lassen (**Lass den Stiefel sprechen 6 von 7**) und das Tor geht zu
- noch mit den Steinen sprechen und dann wieder zu Spot umschalten
- **Spot mit dem rechten Atemloch benutzen**
- es gibt einen neuen Spot (**Acht grüne Halunken 5 von 9**)
- **den Stöpsel links rausziehen**
- **durch das linke Atemloch gehen**
- Spot landet auf dem Drachen
- **Spot mit den Nasenlöchern benutzen und er brennt (Acht grüne Halunken 6 von 9)**
- **am Horn nach unten klettern und dann mit dem Feuerspot die Hautsegel vorne verbrennen**
- jetzt kommt man direkt zum Atemloch
- **erst einmal Spot mit dem Drachenmaul benutzen**
- **es entstehen 5 kleine Spots (Acht grüne Halunken 7 von 9)**
- **mit den kleinen Spots durch das linke Atemloch**
- **dann versuchen an das Hautsegel zu kommen**
- die Tentakelaugen setzten sich selber außer Gefecht
- **die 5 kleinen Spots mit dem Drachenmaul benutzen und es gibt wieder einen Spot**
- **am Horn nach oben klettern**
- **dann Spot mit den Nasenlöchern benutzen und es gibt einen Feuerspot**

- **damit das Hautsegel oben verbrennen**
- durch das entstandene Loch kommt Spot oben bei den Löchern raus
- durch ein Loch zurück und zum rechten Atemloch gehen
- **Spot mit dem rechten Atemloch benutzen und dann durch das linke Atemloch schicken**
- **Spot kommt beim Drachen an**
- **durch das Loch gehen wo das Hautsegel war**
- **von oben dann den Drachenspot mit dem Splitter benutzen**
- **den Splitter nach oben ziehen**
- Spot hat den Splitter
- in einer Zwischensequenz treffen sich Janus, Kyra, Sam, Noah, Renie und Spot
- Renie ist die Königin
- sie wollen zu Shana gehen
- Renie gibt Noah die Mütze und er ist Sadwick
- **Errungenschaft: Kapitel 2**

Kapitel 3

Renie:

- Sam, Janus, Noah, Kyra und Renie kommen vor dem Schloss an
- dort sind Sucher auf der Zugbrücke
- deshalb rennen alle zu einem Haus und verstecken sich dort
- Renie sagt sie wird alle retten
- erst mal umsehen und etwas abwarten
- der Sucher kommt dann ins Haus und frisst alle (**Errungenschaft: Sadist** / 4 von 4)
- jetzt werden aber wirklich alle gerettet
- Renie klickt den Sucher an
- es fällt ein Seil nach unten
- **das Seil nehmen und mit dem Sucher benutzen**
- **das Seil festzurren**
- **dann das Seil mit dem Boot benutzen, dabei Balance halten**
- **das Seil benutzen und das Boot fährt los und zieht den Sucher mit**
- der hält sich aber fest
- **an den Fingern ziehen bis er loslässt**
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- Kyra sprengt die Zugbrücke
- **das Plankenstück nehmen und dann liegt es richtig**
- **Spot mit dem Plankenstück auf der anderen Seite benutzen**
- **Spot fliegt auf die andere Seite und schiebt das Plankenstück richtig**
- **Spot mit dem Brunnen benutzen**
- jetzt ist er schwer
- **Spot in die Mitte vom Plankenstück stellen**
- jetzt müssen alle Personen auf die andere Seite
- schafft man es in 8 Zügen, dann gibt es eine Errungenschaft

- **1. Renie zu Spot**
 - **2. Kyra zu Spot**
 - **3. Sam zu Spot**
 - **4. Spot auf die andere Seite (vorn)**
 - **5. Janus nach oben**
 - **6. Renie zu Spot (vorn)**
 - **7. Noah nach oben**
 - **8. Renie nach oben**
- jetzt sind alle auf der anderen Seite außer Spot
 - der läuft auf die Ecke links und soll springen, aber er fällt in den Wassergraben
 - **Errungenschaft: Schachmatt in 8 Zügen**
 - Renie und Kyra verschwinden hinter dem Kanaldeckel und die anderen gehen einen anderen Weg
 - Noah weiß nicht wohin

Noah:

- **den Kanaldeckel öffnen und verschwinden bevor der Sucher kommt**
- Noah landet im Tal der gefallenen Götter
- **die Statue von Kyra ansehen (Halt die Klappe du Clown ! 1 von 11)**
- nochmal die Statue von Kyra ansehen (**Halt die Klappe du Clown ! 2 von 11**)
- die Statue von Renie ansehen
- **zum Orakel gehen**
- hier ist Shana
- nach dem Gespräch ins Tal gehen
- die Statue von Kyra ansehen (**Halt die Klappe du Clown ! 3 von 11**)
- wieder die Statue von Kyra ansehen (**Halt die Klappe du Clown ! 4 von 11**)
- das fünfte Mal die Statue von Kyra ansehen (**Halt die Klappe du Clown ! 5 von 11**)
- **den Thron ansehen**
- Noah setzt sich auf den Thron
- dann zum Orakel gehen
- **die Kerzen ansehen**
- auf der rechten Seite vorn ist eine lange dünne Kerze
- **das ist die Kerze von Kyra**
- **die Kerze nehmen und ins Tal gehen**
- **die Kerze mit der Statue von Kyra benutzen (Halt die Klappe du Clown ! 6 von 11)**
(**Pingeliger Clown 1 von 7**)
- wieder die Kerze mit der Statue von Kyra benutzen (**Halt die Klappe du Clown ! 7 von 11**)
- dann noch einmal die Kerze mit der Statue von Kyra benutzen (**Halt die Klappe du Clown ! 8 von 11**)
- die Kerze mit der Statue von Renie benutzen (**Pingeliger Clown 2 von 7**)
- die Kerze mit dem Thron benutzen (**Pingeliger Clown 3 von 7**)
- die Kerze mit der Laterne benutzen (**Pingeliger Clown 4 von 7**)

- die Kerze ist zu lang und Noah bricht sie mehrmals durch
- dann passt sie
- **die Kerze mit der Laterne benutzen und dann die Laterne mit der Statue von Kyra benutzen (Halt die Klappe du Clown ! 9 von 11)**
- der Splitter fällt herunter
- **den Splitter nehmen**
- die Statue von Kyra wieder ansehen (**Halt die Klappe du Clown ! 10 von 11**)
- zum Orakel gehen
- **den Splitter mit den Kerzen benutzen**
- **den Splitter bewegen bis Noah die Kerze von Renie findet**
- **die Kerze von Renie nehmen**
- ins Tal gehen
- die Kerze von Renie mit der Statue von Kyra benutzen (**Errungenschaft: Halt die Klappe du Clown ! / 11 von 11**) (**Pingeliger Clown 5 von 7**)
- die Kerzen von Renie mit der Statue von Renie benutzen (**Pingeliger Clown 6 von 7**)
- **jetzt die Kerze mit dem Thron benutzen (Errungenschaft: Pingeliger Clown / 7 von 7)**
- **die Statue von Renie herausziehen**
- **dann die Kerze mit Renie benutzen**
- Renie und Kyra sind wieder lebendig
- sie gehen alle zu Shana
- Zwischensequenz
- Kyra und Noah sind versteinert
- **Renie sagt Shana das sie Noah (Sadwick) gern dabei hätte**
- Sadwick und Renie wollen zum Thronsaal
- Spot ist bei den Lumi gefangen

Spot:

- **Spot flach drücken und dann den Käfig verlassen**
- **dann einen Kugelspot machen**
- **Kugelspot mit der Pauke benutzen**
- die Lumi spielen mit Spot und stecken ihn wieder in den Käfig
- eine Perücke ist herunter gefallen
- **Spot wieder flach machen und ausbrechen**
- **Spot normal machen und mit der Perücke benutzen (Acht grüne Halunken 8 von 9)**
- **die Pauke nach rechts drücken**
- **den Lumi oben mit den Ballons solange anklicken bis er aus dem Bild verschwunden ist**
- **die Gummischleuder benutzen und nach unten ziehen**
- Spot fliegt hoch
- **oben die Balance halten (Errungenschaft: Meisterartist / wenn man immer die Balance gehalten hat und nie abgestürzt ist)**
- Spot kommt mit dem Ballon nach unten und macht ihn am Gitter fest
- **den Ballon benutzen (Errungenschaft: Acht grüne Halunken / 9 von 9)**

- Spot fliegt durch den Kanal

Sadwick und Renie:

- Sadwick und Renie stürzen mit der Gondel ab
- sie werden getrennt
- Renie ist noch in der Gondel
- ein Lumi kommt und holt sich den Splitter
- Spot und Horus kommen

Renie:

- Renie traut sich nicht aus dem Korb
- **Spot zu einer Kugel machen und mit dem Korb benutzen**
- dann springt Renie aus dem Korb
- den Brunnen ansehen und das Zirkuszelt
- **mit dem kaputten Rohr sprechen**
- Renie kann Sadwick hören
- Spot anklicken, damit er zu Renie kommt
- **zum Marktplatz gehen**
- hier sind Sucher
- **den Gullideckel ansehen**
- darunter sind die Lumi
- ein Sucher kommt auch zum Gullideckel
- **die Angelschnur mit dem Haken nehmen**
- zu den Kanälen gehen
- das Wasser ansehen
- zurück zum Marktplatz gehen und dann zur Absturzstelle
- **die Angel mit dem Brunnen benutzen**
- Renie braucht noch einen Köder
- Horus anklicken zu Noah wechseln

Sadwick:

- **Noah greift 10x in den Brunnen und holt Münzen heraus (Errungenschaft: Unerfüllte Wünsche)**
- **den Süßigkeitenautomaten benutzen**
- Sadwick hat jetzt Zitronendrops
- **mit dem Rohr sprechen**
- Renie kann die Zitronendrops brauchen und Sadwick schickt sie durch das Rohr zu ihr
- Horus anklicken und auf Renie wechseln

Renie:

- **Renie benutzt die Angel mit den Zitronendrops mit dem Brunnen**

- **dann an der Angel ziehen und Renie holt 3 Lumis nach oben**
- jedem Lumi einen Zitronendrops geben

Spot:

- Spot springt in den Brunnen
- **die Pauke nach rechts drücken**
- **dann die Gummischleuder benutzen und nach unten ziehen**
- Spot fliegt von der Pauke gegen den Kartonstapel, aber der fällt nicht um
- **Spot mit der Zauberkiste benutzen**
- er kommt als Feuerspot wieder raus
- jetzt Spot so oft mit der Zauberkiste benutzen bis er alle Verwandlungen durch hat
(**Errungenschaft: Hokuspokus**)
- wieder die Zauberkiste benutzen
- der Feuerspot wird gebraucht
- **mit dem Feuerspot die Gummischleuder benutzen**
- jetzt fällt Spot gegen den Stapel und der brennt ab
- der Splitter fällt herunter
- **den Splitter nehmen**
- Spot geht wieder zu Renie
- zu Sadwick wechseln

Sadwick:

- **die Bank verschieben**
- Sadwick kommt aber nicht an die Seilwinde
- weiter in die Stadt gehen
- ein Holztor schließt sich direkt vor Sadwick
- **2x an die Holztür klopfen**
- oben schauen zwei Mädchen aus den Fenstern
- sie wollen etwas Besonderes, damit sie das Tor öffnen
- **Sadwick will ihnen die Zitronendrops geben, aber er wirft mal wieder nicht in die richtige Richtung**
- die Schneiderei ansehen und das Schaufenster
- zum Brunnen gehen
- **dort ganz vorn einen Ballon holen**
- zum Tor gehen
- **den Ballon mit dem Tor benutzen**
- das war wohl auch nicht die Lösung
- zum Brunnen gehen
- **mit dem Rohr sprechen**
- er fragt Renie was für sie etwas Besonderes wäre
- sie meint ein Lumi
- sie will Sadwick zwei Lumi schicken

Renie:

- leider rennen die Lumi weg
- zum Kanal gehen
- dort ist ein Lumi in einer Keksdose
- **die Angel mit der Keksdose benutzen und die Keksdose zu Renie ziehen**
- **zur Absturzstelle gehen und den Lumi mit dem kaputten Rohr benutzen**
- Renie muss noch einen Lumi fangen
- zum Kanal gehen
- **dort die Luftblasen im Wasser bei den Stufen ansehen**
- das ist ein Lumi
- **den Lumi nehmen**
- der entwischt aber wieder
- zum Marktplatz gehen
- der Lumi versteckt sich immer beim Obststand oder beim Süßwarenstand
- wenn Renie ihn fangen will, dann rennt er zum anderen Stand
- **neben den Obststand stellen und den Lumi beim Süßwarenstand anklicken**
- **der rennt zum Obststand**
- **Renie muss nach dem Anklicken vom Lumi auch ganz nah an den Obststand und wenn der Lumi dort auftaucht sofort den Lumi fangen**
- **dann mit dem Lumi zur Absturzstelle gehen**
- **den Lumi mit dem Rohr benutzen**
- **dann noch die Keksdose mit dem Rohr benutzen**
- die Lumis klemmen fest im Rohr
- Renie ruft nach Spot
- er soll helfen

Spot:

- **Spot mit der Zauberkiste benutzen bis es 5 kleine Spots gibt**
- **die 5 Spots mit dem Loch in der Wand benutzen und dann mit dem Pumpenhebel**
- die Lumis landen nun bei Sadwick direkt vor dem Automaten

Sadwick:

- versuchen die Lumis zu fangen, aber sie rennen weg
- nochmal versuchen die Lumis zu fangen und sie sind wieder beim Automaten
- **die Bank in Richtung Brunnen verschieben**
- **die Angel aus dem Brunnen nehmen und ein Seil spannen zwischen Bank und Rohr am Brunnen**
- **dann die Lumis fangen und sie rennen weg**
- wieder die Lumis fangen und sie stolpern über das Seil
- **die Lumis nehmen und mit ihnen zum Holztor gehen**
- **an das Holztor klopfen**
- die Mädchen freuen sich über die Lumis und Sadwick kann durch das Tor gehen zum Hafen

- Spot kommt mit dem Splitter aus dem Brunnen zu Renie

Renie:

- Renie geht zum Marktplatz
- **den Sucher im Gulli ansehen und dann mit dem Stiefel treten (Errungenschaft: Lass den Stiefel sprechen / 7 von 7)**
- zum Kanal gehen
- Renie muss durchs Wasser zum Hafen
- **Spot zur Kugel machen und mit dem Wasser benutzen**
- **Renie kommt so zum Hafen**
- Renie, Spot und Sadwick sind auf dem Schiff
- Sam und Janus kommen angerannt
- sie schliessen das Tor und drücken dagegen, weil die Sucher dahinter sind
- Sadwick will das Schiff fertig machen
- er muss die Segel setzen, kommt aber nicht an das Tau
- Sadwick hebt Renie hoch und die hebt Spot hoch
- **im richtigen Moment das pendelnde Tau anklicken und die Segel sind gesetzt**
- Sadwick will den Anker lichten
- **den Hebel nach unten ziehen**
- es geht aber nicht, weil Kyra da ist und auf dem Seil steht
- sie will den Splitter
- **Sadwick kann nun mit der Kanone auf das Tor zielen (Errungenschaft: Nehmt es nicht persönlich) oder Renie schickt Spot zu Kyra**
- **den normalen Spot mit dem Bein von Kyra benutzen und sie lässt das Seil los (Errungenschaft: Es ist nicht leicht grün zu sein)**
- Spot fällt ins Wasser
- Renie und Sadwick sind mit dem Schiff unterwegs
- Sadwick tröstet Renie
- sie müssen ihr Ziel finden
- **den Splitter nehmen**
- **mit dem Splitter das Bild abfahren und unten rechts den Leuchtturm finden**
- sie fahren zum Leuchtturm
- Renie träumt von Spot
- der kann fliegen und sie auch
- **Renie durch die Wolkenringe steuern bis sie wieder an Deck ist (Errungenschaft: wie eine Motte im Wind)**
- Renie wacht auf (**Errungenschaft: Kapitel 3**)
- Sadwick und Renie kommen zum Leuchtturm

Das Ende

- hier sind viele Sucher
- Sadwick sagt das Renie so schnell wie möglich mit dem Splitter zum Leuchtturm laufen soll

- er selber will die Sucher aufhalten (Sadwick opfere dich)
- Sadwick wird dann selber ein Sucher

Renie:

- Renie ist ganz oben auf dem Leuchtturm
- die Sucher klettern am Turm nach oben
- **Renie läuft um das Leuchtfeuer herum bis sie Sterne am Himmel sieht**
- **den Splitter mit mit den Sternen benutzen**
- **jetzt mit dem Strahl die Sterne verbinden**
- falsche Sterne verschwinden
- sind die richtigen Sterne verbunden ergeben sie ein Bild (erste Bild ist eine Rakete)
- es erscheinen dann Stufen die vom Leuchtturm wegführen
- wieder im Kreis laufen bis die nächsten Sterne am Himmel zu sehen sind
- den Splitter mit den Sternen benutzen und mit dem Strahl die Sterne zum nächsten Bild (es sind Flügel) verbinden
- sollte ein Sucher nach oben kommen, dann den Sucher mit dem Strahl blenden, so das er wieder verschwindet
- dann braucht man noch zwei Mal Sterne und muss Bilder machen (Sadwick und Spot)
- **es taucht ein Lichtschloss auf und Renie rennt über die entstandenen Stufen bis zum Schloss (zum Schloss gehen)**
- **den Spiegel ansehen**
- Renie hat nun die Wahl
- **sie zerschlägt den Spiegel (Errungenschaft: Spieglein, Spieglein an der Wand)** und landet in der Realität, wo Noah tot ist
- **oder sie setzt den Splitter in den Spiegel ein (Errungenschaft: Heimat ist dort, wo man sich zu Hause fühlt)** und Renie bleibt in Silence
- den Abspann bis zum Ende ansehen
- **Errungenschaft: Sherlock Holmes** (wenn im Menü die Hilfe ausgeschaltet war)
- **Errungenschaft: Guter Zuhörer** (wenn man keinen Text übersprungen hat)
- **Errungenschaft: Mich kann nichts aufhalten** (Spiel beendet ohne zu sterben)

weitere Errungenschaften:

- überspringt man alle Rätsel dann gibt es die **Errungenschaft: Fertig. Erster !**

E N D E ! ! !

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 10.12.2018

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

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