

Komplettlösung – GRIS

von Kerstin Häntsch

Gris ist ein Jump and Run Spiel bei dem man nicht sterben kann. Die Speicherung erfolgt automatisch. Man spielt am besten mit dem Gamepad. Man kann es auch mit der Tastatur spielen, aber einfacher ist es mit dem Gamepad. In der Geschichte geht es um ein junges Mädchen das ihre Stimme verloren hat und deren Welt nur grau ist. Im Laufe der Zeit wird es mehr Farben geben und sie wird ihre Stimme wieder finden. Es gibt einen Prolog und vier weitere Abschnitte (Wüste, Wald, Wasser und Sterne). Bei Steam gibt es Errungenschaften. Einige davon bekommt man automatisch und andere nur wenn man Dinge im Spiel tut die nicht für das Spiel wichtig sind. Am Anfang kann man nur laufen und etwas später auch springen. Dann kommen neue Fähigkeiten dazu. Diese erhält man wenn man zu einem Podest kommt hinter dem ein Rahmen ist und wo Punkte leuchten. Hat man die Aufgaben erfüllt und die Punkte leuchten richtig auf, dann gibt es eine neue Fähigkeit. Man kann im Spiel nach links oder nach rechts gehen und man kann nach oben oder unten gehen in bestimmten Bereichen. Man sammelt in jedem Abschnitt Sterne. Diese Sterne schweben dann immer hinter dem Mädchen. Man braucht eine unterschiedliche Anzahl von Sternen um im jeweiligen Abschnitt weiter zu kommen. Die Sterne werden benötigt um große Distanzen zu überwinden und so zum nächsten Abschnitt zu kommen. Ich werde versuchen den Verlauf zu beschreiben. Es wird aber nur eine grobe Richtung sein die ich hier beschreiben kann, da es schwierig ist so ein Spiel in allen Details zu beschreiben. Da man in dem Spiel nicht sterben kann, kann man auch vieles einfach ausprobieren und man kann alle Wege ablaufen ohne in eine Sackgasse zu geraten. Ich kann die Wege nur grob beschreiben. Es gibt immer wieder Erinnerungen, die man finden kann. Hat man alle Erinnerungen gefunden, dann gibt es eine Errungenschaft. Die Erinnerungen sind aber nicht wichtig um das Spiel zu schaffen.

Prolog

- **zuerst nach rechts gehen bis man springen (Taste A) kann**
- dann zurück nach links gehen bis zu der Statue und dort warten bis das Mädchen wieder steht (ist Teil für eine Errungenschaft)
- wieder nach rechts gehen
- **solange gehen bis man den ersten Stern findet**
- **weiter nach rechts gehen und eine Treppe nach oben um den zweiten Stern zu finden**
- weiter rechts kommt dann eine große Lücke und man sieht das man dafür 3 Sterne braucht
- nach links bis zum Turm gehen und dann von der Kante nach links springen für eine Erinnerung (in jedem Abschnitt kann man mehrere Erinnerungen finden für eine Errungenschaft)
- dann geht es zurück zum Turm und auf die Spitze
- mit Hilfe der beiden schon eingesammelten Sterne kann man auf den anderen Turm gehen
- dann geht es weiter nach rechts bis eine Hand kommt
- **auf die Hand stellen (Errungenschaft: Rot)**
- alles wird in rote Farbe getaucht
- weiter gehen die Treppe rechts zum Tempel hoch und dann weiter nach rechts in die Wüste

und auf den Turm

Wüste

- **auf der rechten Seite vom Turm springen**
- erst nach links gehen und eine Erinnerung finden
- dann nach rechts gehen
- schnell zum Gebäude gehen
- es wird hier immer wieder Sturm geben
- **wenn man es schafft nie vom Sturm ein Stück wegweht zu werden gibt es eine Errungenschaft**
- **wenn der Sturm Pause macht, dann schnell nach rechts und über die schwebenden Steine zum nächsten Gebäude**
- **dort gibt es den ersten Stern**
- auf der anderen Seite geht es runter und weiter zum nächsten Gebäude
- **dann solange nach rechts bis es nicht weiter geht**
- **dort ist der zweite Stern**
- dann zurück nach links und nach oben
- wenn man auf dem Stein mit Füßen landet, dann kann man eine Erinnerung finden, wenn man sich rechts vom Stein fallen lässt
- wenn der Stein ganz rechts angekommen ist, dann klettert man nach oben und weiter geht es nach rechts
- rechts nach unten fallen lassen
- man sieht unter sich eine Erinnerung, aber kann sie noch nicht erreichen
- **weiter nach rechts gehen zum Turm**
- **dort gibt es eine neue Fähigkeit** (man kann sich in einen schweren Block verwandeln und Dinge kaputt machen / Taste X drücken oder erst Taste A drücken für springen und dann gleich Taste X für den Block und man macht z.B. Steine kaputt)
- **in der Form als Block kann man auch dem Sturm trotzen** (kurz bevor der Sturm loslegt Taste X drücken, man kann auch als Block langsam weiter gehen ohne vom Sturm wegweht zu werden)
- dann wieder nach links gehen und dorthin wo die Erinnerung darunter ist
- oben als Block die Steine kaputt machen
- man fällt runter zur Erinnerung
- **für die Errungenschaft Sandsturm geht man als Block durch den Sturm nach rechts bis zu einem Gebäude mit Statuen**
- für die letzte Erinnerung in diesem Abschnitt geht man nach rechts und lässt sich von einem laufenden Stein über eine Lücke bringen
- **aus dem Gebäude gehen und nach oben klettern**
- **vom Sturm nach links wehen lassen**
- **in das Gebäude links gehen**
- **dann unter der Glocke dreimal auf die angebrochenen Steine springen als Block**
- dann fällt man nach unten
- jetzt wieder als Block auf die angebrochenen Steine springen bis man nach unten fällt
- hier gibt es 3 Statuen die man kaputt machen kann
- zwei Statuen rechts und eine Statue links

- **die Statuen als Block kaputt machen**
- dann kommt man in den Bereich mit den Windmühlen
- nach links rutschen und auf den Turm zur Windmühle klettern
- in diesem Abschnitt gibt es Steine die wackeln
- **wenn man alle 14 Steininformationen, die wackeln, findet und sie kaputt macht (als Block), dann gibt es eine Errungenschaft**
- nach links gehen bis es nicht mehr weiter geht und dann über die Steine nach oben
- über eine Schräge geht es weiter nach oben
- **dann springt man als Block auf das bewegliche Teil, so das es nach unten rutscht und einen Mechanismus auslöst**
- **über die beweglichen Teile geht es dann nach oben und nach links**
- **auf dem Gerüst kann an einer Stelle mit den Tasten A und X das Gerüst zum Kippen bringen**
- **dann nach links zum Turm und nach rechts über die Schräge zum Stern gehen**
- wieder zum Gerüst und diesmal auf der rechten Seite die Tasten a und X benutzen, damit das Gerüst wieder gerade steht
- nach links auf die obere Kante vom Turm gehen
- für eine Erinnerung die Windmühlenflügel benutzen
- **dann geht es zurück nach rechts in die Höhle und dort über die beweglichen Teile nach oben rechts**
- **einen angebrochenen Stein kaputt machen und es entstehen mehrere Steine über die man gehen kann**
- rechts kommt ein Gebäude mit einer Erinnerung
- auch wenn es aussieht als könnte man nicht so weit springen, sollte man es einfach tun
- es öffnet sich ein Fächer und man kommt zur Erinnerung
- **über die Steine geht es dann nach links und in eine Höhle**
- **hier gibt es diesmal zwei bewegliche Teile die man nach unten drücken muss**
- **dafür in die Mitte der beiden Teile stellen und mit den Tasten A und X die Teile nach unten drücken und den Mechanismus auslösen**
- **jetzt über die beweglichen Teile nach rechts oben gehen und den Stern holen**
- dann geht es zurück in die Höhle und diesmal nach links
- man kommt zu einem Ballon
- **den Stein unter dem Ballon muss man beschweren, damit man sich den Stern holen kann**
- **wenn man nach links zur Erinnerung will, dann muss man den Ballon beschweren (Taste X gedrückt halten) und dann schnell nach rechts zum Turm laufen und nach oben und nach links zur Erinnerung**
- dann geht es wieder zurück zum Gerüst
- **mit Hilfe der Sterne kommt man dann weiter und zu einem großen Windrad**
- **hier ist wieder ein Teil das man nach unten drücken muss**
- **dazu muss man auf das Windrad klettern und zwar auf der rechten Seite nach oben und dann nach links und dort nach ganz oben**
- **von oben springt man dann runter und drückt die Taste X um das Teil nach unten zu drücken und den Mechanismus auszulösen**
- dann geht es nach rechts und zur Hand
- **Errungenschaft: Grün**
- jetzt wird alles grün

Wald

- man landet auf einer Brücke
- es geht nach links in den Wald
- hier tauchen auf den Bäumen immer Vierecke auf, die auch mal die Form wechseln oder kurz verschwinden
- dann taucht eine kleine Figur auf (Waldläufer) und die zeigt uns den Weg
- **einfach dem Waldläufer folgen**
- bei einer Baumgruppe gibt es eine Erinnerung
- **man muss nach oben klettern und immer beobachten welche Vierecke stehen bleiben und welche sich verändern**
- dann sieht man wie man nach oben kommt
- die Erinnerung holen
- **dann geht es weiter nach links auf eine Brücke**
- **die Brücke kaputt machen**
- **es fällt ein Apfel herunter und der Waldläufer holt ihn sich**
- **wenn man dem Waldläufer alle 8 Äpfel gibt, dann bekommt man eine Errungenschaft**
- die Äpfel hängen zum Teil an den Vierecken (dann auf den Vierecken als Block springen und die Äpfel fallen herunter)
- wenn der Waldläufer die ersten Äpfel gegessen hat, dann öffnet er auf dem Weg einen Gang und wir folgen ihm
- **dann müssen wir dem Waldläufer zeigen wie er nach links kommt** (wenn wir springen, dann springt er auch)
- **eine Säule zerschmettern und weiter geht es nach links**
- **man muss immer wieder mal den Boden zerschmettern und der Waldläufer legt Gänge frei**
- es geht immer weiter nach links
- irgendwann verschwindet der Waldläufer
- **es geht weiter nach links zu einem Tempel**
- dort gibt es wieder eine neue Fähigkeit
- aber erst brauchen wir zwei Sterne
- ein Stern ist links und ein Stern ist rechts
- **man muss also sowohl den linken als auch den rechten Weg gehen um die beiden Sterne zu bekommen**
- **rechts geht man bis zu einer Höhle und bekommt vom Waldläufer einen Stern**
- **links geht es irgendwann eine Treppe nach oben**
- **hier muss man über die Vierecke (die auch noch ihre Form verändern) nach oben**
- bei einigen erscheinen die Vierecke erst wenn man springt
- wenn man auf einem festen Viereck steht das sich nicht verändern, kann man auf dem Viereck springen und sieht wie sich die anderen Vierecke verändern
- **man muss ganz nach oben und sich dort den Stern holen**
- **auf der linken Seite ist auch eine Erinnerung**
- dann geht es zurück zum Tempel
- **dort bekommt man die Fähigkeit fliegen**
- **dazu drückt man die Taste A und dann noch einmal Taste A, aber dann gedrückt halten und man fliegt**

- dann kommt man zu einem großen Baum und muss nach ganz oben
- dann geht es zu den Amphoren
- **eine Amphore kaputt machen**
- **über die roten Vögel weiter nach oben fliegen**
- **es geht nach links und nach unten und nach rechts**
- **die Amphore kaputt machen und es erscheinen rote Vögel**
- **über die roten Vögel kann man immer mit einem Doppelsprung weiter nach oben fliegen** (also A drücken und loslassen und wieder A drücken und halten)
- nach links, oben und rechts gehen
- **zu den roten Vögeln gehen und über diese auf ein großes Viereck fliegen**
- **auf die Ruine fliegen und von dort weiter nach oben**
- nach links zu einer Treppe
- die Treppe nach oben und über die Vierecke weiter bis zum Turm
- **beim Turm mit Doppelsprung über die Vögel fliegen und bei den nächsten Vögeln wieder Doppelsprung usw. bis man bei der Statue ist**
- **zur nächsten Statue und immer über die Vögel fliegen**
- **manchmal sind die Vögel in den wackelnden Amphoren und man muss erst die Amphoren kaputt machen (mit X)**
- dann erscheint ein schwarzer Vogel
- der schwarze Vogel wird öfters versuchen einen wegzublasen
- einfach immer X benutzen, damit man nicht weg fliegt
- **man kommt dann zu Türmen**
- im linken Turm ist eine Erinnerung
- es geht im rechten Turm weiter
- **wenn der schwarze Vogel von rechts kommt, dann kann man sich von ihm auf die linke Seite blasen lassen**
- **über die roten Vögel kommt man dann höher**
- **der Weg geht immer weiter bis zu einer großen Glocke**
- **auf die Glocke springen und X benutzen, weil der schwarze Vogel wieder da ist**
- **dann mit X in Richtung des Vogels gehen bis er anfängt zu blasen**
- **die roten Vögel benutzen um ein Stück höher auf der Glocke zu kommen**
- **dann wieder mit X auf den schwarzen Vogel zu kriechen**
- **dann läutet die Glocke**
- **über die roten Vögel nach oben fliegen und über die Brücke gehen**
- die Treppe nach oben laufen bis alles blau wird
- auf die Hand springen
- **Errungenschaft: Blau**
- auf den Kopf springen und rechts nach unten

Wasser

- jetzt schwimmt man manchmal im Wasser und statt Vierecken gibt es manchmal Wasserfälle
- es geht nach rechts
- **über die roten Vögel nach links zu einem brüchigen Sims fliegen**
- **den Sims kaputt machen und die Erinnerung finden**

- **weiter nach rechts bis zum Tempel**
- nach links schwimmen und am Schildkröten Symbol vorbei
- dann geht es nach unten in die Tunnel
- **den Tunneln folgen**
- **irgendwann kommt eine rissige Stelle**
- **diese mit X kaputt machen und es geht weiter nach unten**
- es geht weiter durch die Tunnel bis es links nicht weiter geht
- **hier muss man erst nach links oben springen und dann als X ins Wasser eintauchen und dabei nach rechts steuern um unter einem Vorsprung durchzukommen und rechts weiter gehen zu können**
- **es geht weiter bis zu einem Wasserbaum**
- den Gang nach rechts gehen
- die Pilze ansehen, die dann kommen
- **auf einen Pilz mit X damit die roten Vögel frei gelassen werden**
- **mit den Vögeln auf einen Vorsprung fliegen und eine Erinnerung finden**
- **nach rechts runter fallen und zu den Gewichten gehen**
- **erst das Gewicht links mit X nach unten drücken und dann das Gewicht rechts**
- es geht nach unten und nach links
- **dann muss man mit den roten Vögeln über den Turm fliegen und auf der anderen Seite mit X nach rechts versuchen zu kommen**
- die nächsten beiden Vorsprünge kaputt machen
- dann nach unten fallen zum Tempel
- hier gibt es wieder eine neue Fähigkeit, aber erst braucht man noch zwei Sterne
- **nach rechts gehen**
- **hier wird man immer wieder eingefroren**
- **als X warten bis man eingefroren ist und dann über den Würfel weiter nach rechts gehen**
- **es kommt eine Waage und die Gewichte müssen ausgeglichen sein, damit sich in der Mitte die Stelle öffnet wo der Stern ist**
- **unter dem Gewicht rechts als X warten bis man eingefroren ist und dann schnell auf der rechten Seite nach oben und mit X auf das Gewicht rechts und dann in die Mitte springen und nach oben und den Stern holen** (das ist eine Sache der richtigen Zeiteinteilung)
- **dann geht es wieder nach links**
- **dort ist auch ein Stern**
- **um zu dem Stern zu kommen muss man auf der Rampe links einen gefrorenen Würfel machen und dann gleich noch einen Würfel auf den gefrorenen**
- **dann kann man auf den Würfel fliegen und von dort zum Stern**
- **mit den beiden Sternen zurück zum Tempel gehen**
- **jetzt gibt es die Fähigkeit schwimmen und tauchen (mit A)**
- ins Wasser tauchen und ziemlich weit unten ist rechts eine versteckte Höhle mit einer Erinnerung
- weiter nach unten bis man einen Stern sieht
- **dem Stern folgen**
- dann kommt ein Schildkrötenpanzer für den man sechs Sterne braucht
- **in den Ecken gibt es jeweils einen Stern**
- **den Stern, der immer vor einem weg schwimmt, den muss man überlisten um ihn**

einzufragen, man schwimmt auf der linken Seite ein Stück dem Stern hinterher und schwimmt dann wieder nach oben und passt den Stern ab, wenn er von der rechten Seite wieder nach oben kommt und sammelt ihn ein (oder man lässt sich mit X auf den Stern fallen)

- im Gang rechts gibt es einen Stern und eine Erinnerung
- man muss probieren wo man schwimmen kann und wo ein Durchgang gesperrt ist
- **alle Gänge durchschwimmen, damit man alle Sterne und Erinnerungen findet**
- **über die Vögel kommt man über die Wasseroberfläche oder auf ein Gebäude**
- **in einem Fall folgen einem die Vögel bis zur Wasserlinie und dann geht es mit Doppelsprung auf den Turm und dort holt man sich den Stern**
- **in den blauen Streifen (Wasserfall) kann man schwimmen**
- es gibt einen geheimen Gang
- dazu muss man rechts an Land gehen und über die Vögel nach oben fliegen und über die Wasserfälle nach rechts auf einen Felsvorsprung fliegen
- dann geht es immer nach rechts bis zu einer Statue
- Zwischensequenz
- **wenn man alle 6 Sterne hat, dann schwimmt man zur Schildkröte**
- **dann folgt man der Schildkröte nach unten bis zu einer Statue**
- **auf die Hand stellen und dann über den Wasserfall nach oben zur anderen Hand**
- **es folgt eine Zwischensequenz und es gibt die Farbe gelb**
- **Errungenschaft: Gelb**
- die Statue fällt zusammen
- es erscheint ein Aal
- **man schwimmt vor dem Aal durch die Gänge und kann sich nur leicht nach links oder rechts bewegen**
- **immer wenn der Aal zuschnappen will, dann schnell Taste A drücken**
- auf der linken Seite gibt es bei den Quallahöhlen einen Geheimgang mit einer Erinnerung
- es geht weiter durch die Tunnel mit dem Aal, der einen verfolgt
- **schafft man es durch die Tunnel zu kommen (beide Abschnitte) ohne vom Aal gebissen zu werden, dann gibt es eine Errungenschaft**
- **am Ende der Tunnel erscheint die Schildkröte und man kann mit ihr nach oben schwimmen und der Aal ist weg**
- es geht dann nach links bis zum Ende und dann nach oben und über ein Viereck nach rechts dem Weg folgen
- nach links und **wenn auf dem Boden blaue Spitzen zu sehen sind, dann kann man sie mit X zum Leuchten bringen um die Umgebung zu sehen**
- **die Brücke kaputt machen und nach unten schwimmen**
- zu einem Gebäude schwimmen
- über die Wasserfälle nach oben und in die Vierecke mit dem Wasser (darin kann man schwimmen)
- **immer weiter nach oben und über einen Wasserfall**
- **bis man die Sterne am Himmel sieht**
- damit ist dieser Level beendet

Licht

- erst mal nach links ins Wasser und die Erinnerung holen (gehört zum Prolog)
- **über die Treppe zum Sims rechts**
- **die Vögel befreien und mit ihnen nach oben fliegen**
- **über das Dach nach links und die lange Treppe nach oben**
- es kommt ein Leuchtkäfer und der zeigt immer den Weg an während man weiter läuft
- es geht weiter nach oben und über einen Wasserfall
- **dann geht es nach rechts zu einem gelben Vogel**
- **mit ihm kann man fliegen und er zeigt die Umgebung an, die allerdings schon nach kurzer Zeit wieder im dunkeln verschwindet**
- man muss sich also beeilen um zu den nächsten gelben Vögeln zu kommen
- **mit den Vögeln nach oben fliegen und auf die Säule und dann auf das Dach**
- **wenn das Dach verblasst, fällt man auf die roten Vögel**
- **mit ihnen nach oben und nach links fliegen**
- dort gibt es eine Erinnerung
- **links runter springen und den Boden kaputt machen**
- **mit den Vögeln zum Wasserbecken fliegen und mit den Vögel auf der linken Seite über den Turm fliegen und die nächste Erinnerung holen**
- **den Boden kaputt machen und nach unten ins Wasser zu fallen**
- die roten Vögel von beiden Seiten benutzen um zum Wasserfall über dem Gebäude zu kommen
- **in den nächsten Bereich schwimmen und links die Treppe runter**
- **durch die Wasserbäume schwimmen und den Boden kaputt machen**
- zu einem Leuchtkäfer rechts gehen und über eine Treppe zum Gebäude
- nach rechts gehen und die roten Vögel befreien
- **auf den Sims springen und dann nach links zu den roten Vögeln über dem Gebäude**
- **den Boden kaputt machen und wenn das Licht vom Käfer verblasst, fällt man zu den roten Vögeln**
- **über die Vögel zum Tempel fliegen**
- man braucht zwei Sterne
- einer ist links und einer ist rechts
- **nach links gehen und den Boden kaputt machen**
- **man fällt nach unten**
- jetzt kommt ein Abschnitt mit vielen Stellen wo es einen Teil unten und einen Teil oben gibt, der auf dem Kopf steht
- **mit den roten Vögeln nach oben fliegen und dann über eine Treppe und mit den roten Vögeln in den kopfstehenden Teil fliegen**
- **nach rechts fallen lassen und mit den roten Vögeln nach oben fliegen**
- **nach links gehen und mit den Vögeln nach rechts oben**
- **die Vorsprünge benutzen um über die Trennlinie nach rechts zu kommen**
- **mit den roten Vögeln geht es nach unten auf einen Vorsprung**
- **weiter geht es nach links und über die roten Vögel zu einer Erinnerung**
- wieder zu den roten Vögeln gehen und diesmal nach unten fallen lassen und nach rechts gehen
- **die Treppe nach oben gehen und dann mit den Vögeln ins Wasser fliegen und zum Licht**
- wenn es hell wird werden wieder Wege sichtbar
- **nach rechts gehen und die roten Vögel benutzen**

- **dann eine Stelle kaputt machen und einen Stern beim herunterfallen einsammeln**
- nach rechts gehen und die Treppe nach oben
- weiter nach rechts und mit den Vögeln auf das schräge Dach
- **dann bis zur Spitze des Turms und mit den Vögeln in den kopfstehenden Teil**
- **durch diesen Bereich weiter und am Ende mit den Vögeln in den Wasserbaum schwimmen**
- **dann geht es auf die kopfstehende Seite**
- **nun muss man mit Hilfe der Vögel zwischen den beiden Seiten wechseln um den Stern holen zu können**
- dann geht es zum Tempel und es gibt eine neue Eigenschaft
- **jetzt kann man singen (mit der Taste B)**
- durch das Singen öffnen sich Blumen
- man kann jetzt links und rechts neue Bereiche freischalten und die Sterne finden
- man kann alle Vögel aufscheuchen
- **die Treppe links nach oben gehen bis zu einer Plattform und dann singen (Taste B) um die Vögel zu befreien**
- **nach oben rechts fliegen und dann wieder singen und dann zum Gebäude darüber und nach rechts zum Lichtbaum**
- **links hoch springen und zweimal nach rechts zu den Vögeln**
- **mit den Vögeln zur Erinnerung**
- **singen und nach links auf das Dach**
- **weiter geht es nach links**
- **bei der großen Blume singen und es erscheint ein Wasserfall**
- ins Wasser fallen lassen und dann nach links
- **mit den Vögeln über den Turm fliegen und den Stern einsammeln**
- **weiter nach links und den Wasserfall hoch**
- mit den gelben Vögeln weiter zum Turm
- mit den gelben Vögeln auf die kopfstehende Seite
- **dann mit den Vögeln zur Erinnerung und mit den Vögeln und X in die Mitte und auf die andere Seite für die nächste Erinnerung**
- **mit den roten Vögeln nach oben und nach links**
- man kommt in einen runden Raum
- hier muss man an verschiedenen Stellen singen, damit sich die Blumen öffnen
- **auf die Blume springen und mit singen die obere Blume öffnen**
- **dann muss man von der oberen Blume (vom Teil rechts) nach unten springen und dann unten auf der Blume erst zur Mitte nach links und von der Blume in den Gang links**
- kann sein das man eine Weile probieren muss bis es klappt
- **dann geht es mit den Vögeln nach rechts oben**
- **links den Stern nehmen und die Treppe runter rutschen**
- **den Boden kaputt machen und nach unten fallen**
- **nach rechts schwimmen zu den Vorsprüngen und dort singen**
- **dann geht es nach rechts zum Tempel zurück**
- die Treppe rechts hoch gehen und singen und mit den Vögeln dann in den Wasserbaum fliegen
- **nach rechts schwimmen und in das Gebäude mit dem Licht fallen lassen und singen**
- dabei stürzt ein Teil vom Gebäude ein und unten läuft eine Plattform herum

- **jetzt muss man nach unten auf die Plattform**
- steht man links auf der Plattform, dann läuft sie nach links und steht man rechts, dann läuft sie nach rechts und steht man in der Mitte, dann bleibt die Plattform stehen
- um auf die andere Seite zu kommen muss man über das Dach und dann wieder auf die Plattform
- **auf der Plattform nach rechts gehen und singen und dann über die Blütenblätter zum Stern**
- **dann geht es nach rechts und ins Wasser und auf die kopfstehende Seite in den Wasserbaum**
- **am Ende geht es nach rechts und über die Vögel nach unten fliegen und in einer Ecke rechts die Erinnerung finden**
- **mit den Vögeln zurück auf die rechte Seite nach oben und nach rechts in einen runden Raum**
- **hier muss man singen, damit sich der Propeller entfaltet**
- auf das Teil springen und singen, damit sich der Propeller auf der kopfstehenden Seite öffnet
- **dann geht es nach oben und zum Durchgang rechts**
- **mit den roten Vögeln fliegen und dann nach rechts zum letzten Stern**
- die Treppe runter und nach links
- **singen und dann den Boden kaputt machen**
- **ins Wasser springen und nach links schwimmen**
- **weiter nach unten und nach rechts und zum Wasserfall und zur Erinnerung**
- **zurück zum Tempel und auf der rechten Seite singen**
- mit den Vögeln zum Turm und wieder singen und weiter zum Dach und singen
- **wenn der große Baum steht, dann kommt man über die Vögel auf den Baum und dann nach ganz oben klettern und über die Sterne gehen**

Ende

- **vom Dach nach links fallen lassen und dann rechts in in einen geheimen Raum springen**
- **das Symbol an der Wand ansingen und es gibt eine Zwischensequenz**
- **dann nach unten fallen lassen und mit den Vögeln zum Turm fliegen**
- es folgen mehrere Zwischensequenzen und man muss auch noch mal singen
- man muss an die Oberfläche schwimmen und über die Felsbrocken springen
- am Ende ist die Statue wieder ganz
- nach dem Abspann gibt es eine Errungenschaft

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 31.12.2021

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

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