

Kyrandia 3 - Melcolms Revange - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Insel Kyrandia:

Melcolm findet sich auf der Müllhalde wieder. Durch Anklicken der Müllhalde kommen einige Gegenstände zum Vorschein. Melcolm nimmt mit: 2 Gläser, 1 Schuh, 2 Nägel (gerade oder krumm). Dann geht er nach links zum Schloß. Dort versucht er mit einem Nagel die Tür zu öffnen, aber davon wird nur der Nagel krumm. Melcolm geht weiter und kommt zu einem Teleporter, den er benutzt um zum Stadtplatz zu kommen. Das Haus rechts mit dem Vorhängeschloß ist die alte Spielzeugfabrik. Das Vorhängeschloß öffnet Melcolm mit einem Nagel. Nun ist er in der Spielzeugfabrik. Die Tür am Ende des Raumes führt ihn in sein Zimmer. Unter dem Bett holt er seinen Narrenstab hervor. In einer Schublade findet Melcolm eine Nuß am Faden und die verbindet er mit einem krummen Nagel (es entsteht eine Angel). Nun verläßt Melcolm sein Zimmer und die Spielzeugfabrik und geht nach rechts. Dort liegt Holz. Er nimmt sich 2 Holzstämmen mit und geht wieder in die Spielzeugfabrik. In dem großen Buch sieht er nach, was für Spielsachen hergestellt werden können (je nach Einstellung der Hebel an der Maschine wird ein anderes Spielzeug aus dem Buch gezeigt). Also erst die Hebel einstellen und dann das Buch anklicken. Anschließend das Holz in die Maschine werfen und den grünen Knopf drücken. Auf diese Art und Weise kann Melcolm einen Holzsoldaten und ein Schaukelpferd herstellen. Wenn die Hebel richtig eingestellt sind und aus dem Buch ein Ball schwebt, dann muß Melcolm den Schuh in die Maschine werfen und erhält dann einen Ball. Nun verläßt Melcolm die Spielzeugfabrik und geht in das Gebäude in der Mitte. Es ist der Fisch-Creme-Salon. Dort sind ihm aber zu viele Leute. Melcolm verläßt die Stadt nach rechts und geht in die Molkerei. Dort nimmt er 5x Sesamkörnern aus der Tonne mit den Sesamkörnern. Weiter geht es nun nach unten. Dort sitzt ein Riesenfrosch im Weg. Einfach anklicken und er springt zur Seite. Melcolm füllt in sein Glas Wasser aus dem Frosch und benutzt dann immer die Sesamkörner mit dem Wasser. So erhält er 5 kleine Keime. Damit geht er wieder zur Molkerei. Dort wirft Melcolm die Keime in den Futtertrog und der Zeiger steigt bis zur 5. Nun gibt es Sahne. Dazu einfach mit einem Nagel (geraden) ein Loch in das Sahnegefäß stechen und mit dem Glas die Sahne auffangen. Noch mal Sesamkörner mitnehmen (gleich 3x). Mit dem Teleporter zurückteleportieren. Jetzt geht Melcolm nach links und dann nach unten zum Bootssteg. Mit der Angel fängt er sich 2 Aale. Jetzt geht er zur Müllhalde und legt dem Eichhörnchen die Sesamkörner hin. Sobald das Eichhörnchen die Sesamkörner gefressen hat, hypnotisiert Melcolm das Eichhörnchen mit der Angel und nimmt es mit. Nun aber wieder zurück zur Stadt. Dort geht Melcolm wieder nach rechts zur Molkerei und dann weiter zum Frosch und dann kommt er zu einem Pantomimen. Diesem tut er einen Aal in die Kapuze (wenn er sich umdreht). Wenn Melcolm den Mimen anspricht, dreht er sich um. Der Mime geht daraufhin ins Bad. Melcolm benutzt das hypnotisierte Eichhörnchen als Kopfbedeckung und stellt sich auf Lügen ein. Melcolm kommt mit Hilfe seiner Angel (mit der Angel den Münzkasten anklicken) auch ins Bad. Er spricht mit dem Bademeister (lügt). dann spielt er so lange an dem Gerät, bis der Zeiger auf blau steht und das Wasser so kalt ist, daß alle das Bad verlassen. Nun holt sich Melcolm das Mimenkostüm. Mit der Angel enthypnotisiert Melcolm das Eichhörnchen. Er geht

aber gleich wieder zur Müllhalde, um das Eichhörnchen noch einmal zu hypnotisieren. Dann geht es zur Stadt und in den Fisch-Creme-Salon. Das ist das Haus, das geradeaus in der Mitte ist (ganz hinten).

Vorher zieht sich Melcolm das Mimenkostüm an. Mit dem Eichhörnchen, daß er im Salon wieder enthypnotisiert, erschreckt er alle Leute und ist dann mit dem Barmann alleine. Melcolm wirft nun einen Aal, Sesamkörner und Sahne in die Fischmaschine und bekommt ein Fischsandwich.

Eine andere Art und Weise zu einem Fischsandwich zu kommen ist folgendes. Melcolm trifft außerhalb der Stadt immer einen Jungen. Dem gibt er ein Spielzeug im Tausch gegen ein Fischsandwich. Nun geht Melcolm zum Schiff, wo ein Hund Wache hält. Er läßt nur Leute vom Zirkus mitfahren. Im Mimenkostüm läßt er Melcolm mitfahren, nach dem dieser ihm ein Fischsandwich gegeben hat. Melcolm landet auf der Katzeninsel.

Katzeninsel:

Wenn Melcolm nett mit dem Hund redet, nimmt der ihn mit durch den Dschungel. Auf den Wagen klicken, dann kann Melcolm mitfahren. Auf diese Art und Weise gelangt Melcolm zu den Piraten und zum Hundefort. Die Piraten wollen ihn nur dann mit dem Schiff mitnehmen

wenn er etwas Magie besitzt. Im Hundefort holt sich Melcolm immer Flöhe. Deshalb muß er im Dschungel immer mal ein Schlammbad nehmen, wenn er das Hundefort besucht hat. Beim Hundefort findet er auch eine Machete, mit der er sich einen Weg durch den Dschungel bahnen kann.

Melcolms Ziel ist es 6 Diamanten zu finden. Er geht mit der Machete in den Dschungel. Unter den Büschen findet er Knochen. Reichlich davon

sammeln und dann dem Hund im Hundefort bringen. Der verbuddelt die Knochen und ab und zu kommt ein Diamant zum Vorschein. Melcolm muß

so lange Knochen sammeln und dem Hund geben, bis er alle 6 Diamanten hat. Dann geht er zum Altar und legt jeden Diamant auf den Altar. Jeder

Diamant besitzt bestimmte Eigenschaften (Blitz, Donner usw.). Melcolm muß nun im Dschungel Fluffy, den Anführer der Katzenrevolution finden.

Vom Altar aus einfach nach rechts gehen. Dort ist Fluffy hinterm Baum. Melcolm redet mit Fluffy (lügt) und bekommt eine Ledermaus. Wenn

Melcolm vom Altar aus nach links geht, findet er dort 6 Kugeln. Mit Hilfe der Ledermaus werden aus den Kugeln Statuen. In diese Statuen muß

Melcolm die Diamanten in der richtigen Reihenfolge einsetzen. Unbedingt vorher speichern. Beim Hundefort gibt es eine Höhle und dort befinden

sich Statuen mit deren Hilfe man herausfinden kann, welcher Diamant zu welcher Statue gehört. Dazu muß man vorher ein Loch frei legen, damit

Licht in die Höhle kommt und Melcolm nicht die Treppe nach unten stürzt. Melcolm geht nun wieder zu den Statuen und setzt die Diamanten ein. Folgende Reihenfolge (von

links nach rechts): weiß, gelb, lila, grün, blau, rot. Jetzt tut sich etwas und Melcolm erhält eine Kristallmaus. Mit dieser Maus kann Melcolm Leute als Maus verwandeln.

Wenn er es an sich selbst ausprobiert, muß er sich von Fluffy Käse geben lassen, um sich zurück zu verwandeln. Melcolm geht nun zu den Piraten und benutzt die

Kristallmaus mit dem Piraten mit dem Holzbein. Melcolm darf mit dem Schiff mitfahren.

Wege im Dschungel: Altar - Hundefort re li ho ho

Hundefort - Strand re ho ho re ho ho
Strand - Hundefort li li li re
Hundefort - Altar li re re ho re

Melcolm landet auf der Insel Kyrandia und wird sofort in Empfang genommen und zum Ende der Welt verbannt.

Ende der Welt:

Melcolm wirft eine Münze in den Automaten links und erhält einen Versicherungsschein. Bei dem Automaten rechts stellt er den Regenschirm ein und wirft eine Münze ein. Melcolm nimmt den Schirm. Nun besorgt er sich aus dem Automaten noch einen Schwimmring. Mit dem linken Faß rast Melcolm den Wasserfall nach unten und landet auf einem Vorsprung. Er legt den Schwimmring an und bläst mit der Luftpumpe die Pflanze auf. Dann springt er von der Pflanze aus auf die andere Seite. In der Höhle sieht er sich einen Film an. Mit dem Schwimmring geht es nun den Wasserfall nach unten. Den Schwimmring ablegen. Melcolm benutzt nun den Schirm mit den Haken und gelangt so auf die andere Seite. Dort ist wieder eine Höhle und Melcolm sieht sich den Film an. Mit dem Schirm geht es nach unten (Felsen unterhalb von Melcolm anklicken; nicht den Wasserfall). In der dritten Höhle landet Melcolm dann im Fischpalast.

Fischinsel:

Die Fischkönigin will immer Tic Tac Toe spielen. Melcolm stellt sich auf Lügen ein und spielt mit der Fischkönigin. Wenn er sie gewinnen läßt, darf er immer für eine Weile aus dem Palast. Dann kann sich Melcolm umsehen. Nach rechts geht es zu einer Müllhalde. Dort ist eine Fledermaus, die auf den Müll aufpasst. Um zu Geld zu kommen muß Melcolm Sachen sammeln und der Fledermaus bringen. Für drei Stück von einer Sache (z.B. 3 Äpfel oder 3 Socken) gibt es ein Geldstück. Schneller geht es wenn Melcolm mit der Fledermaus redet (lügt) und sich als Steuereintreiber ausgibt. Dann bekommt Melcolm immer 2 Geldstücke. Einfach Bild kurz verlassen und die selbe Szene noch einmal und wieder hat Melcolm 2 Geldstücke mehr. Dann gibt es noch die Möglichkeit nach links zu gehen zur Barsch-Universität und dort mit dem Narrenstab auf einen der Fischschüler zu klicken. Dann kann sich Melcolm den Apfel nehmen. Wenn er den Apfel isst, erhält er dadurch einen Wurm. Oder er gibt drei Äpfel bei der Müllhalde ab und bekommt Geld. Mit der großen Rutsche, die noch etwas weiter links ist, kommt Melcolm zur Müllhalde (einsteigen und Hebel betätigen). Dort kann Melcolm solange was von der Müllhalde nehmen, bis die Fledermaus in nach unten zitiert. Melcolm kann alles verkaufen, was er vom Müll geholt hat. Noch eine andere Methode ist, etwas rechts neben der Fledermaus abzulegen (z.B. Apfel) und dann die kurze Abwesenheit nutzen und Gegenstände aus der Höhle der Fledermaus nehmen. Zwischendurch will die Fischkönigin immer wieder mal spielen. Melcolm gibt dem Fisch vor der Kanone fünf Geldstücke und wird nun mit der Kanone zur Tür zur Unterwelt geschossen. Dort redet er mit der Dame am Tisch. Von ihr erfährt Melcolm was er

braucht um den Geist des Fischkönigs aufzuwecken. Damit könnte er die Fischkönigin erschrecken. Es dauert nicht lange und die Königin ruft ihn wieder zum Spielen. Melcolm muß so lange auf dem Müll wühlen, bis er eine Zeitung gefunden hat. Dann braucht er noch ein Geldstück und ungefähr 4 Würmer. Dann die Fischkönigin nett bitten mit ihm zu spielen. Wenn 5 Fische auf dem Spielbrett sind, die Zeitung fallen lassen und mit einem Geldstück benutzen. Der Geist des Fischkönigs erscheint und die Fischkönigin verschwindet. Nun muß Melcolm die Würmer mit dem Fisch vom Fischturm benutzen. Wenn der Fisch genug Würmer gefressen hat, dann wird die Rutsche umgeleitet. Vorher sollte sich Melcolm eindecken mit solchen Sachen wie Socken, Schlüssel und anderen Dingen (die braucht er später noch, aber 1x von jeder Sorte reicht). Nun kommt Melcolm über die Rutsche zur Unterwelt. Den Typen, der vor ihm steht mit dem Geldstück ablenken (rechts hinlegen) oder einfach nur nett mit ihm reden, dann macht er auch Platz. In der Unterwelt freuen sich alle über Melcolms Erscheinen, aber er muß zurück auf die Erde. Mit einer undefinierbaren Maschine landet er auf Kyrandia auf der Kreuzung. Unterdessen haben die Piraten alle Leute in Mäuse verwandelt. Das gute Gewissen von Melcolm ist auch wieder da. Nun soll sich Melcolm für das Gute oder für das Schlechte Gewissen entscheiden. Es geht beides. Nur der Lösungsweg ist verschieden.

Entscheidung für das Schlechte Gewissen:

Melcolm geht zum Schloß und landet bei den Piraten. Melcolm redet mit dem Piraten mit dem Holzbein. Dieser sagt ihm, daß er die Diamanten von der Katzeninsel holen soll. Also sieht sich Melcolm erst einmal um, wie er zur Katzeninsel kommt. Ein Portaltrank wäre gut. Melcolm geht zum Bad. Dort hat jetzt Hermann eine Pfandleihe aufgemacht. Melcolm fragt ihn was er kauft. Dann gibt er ihm das Gewünschte und erhält dafür Sesamkörner. (Eventuell öfter nachfragen was er kauft, bis das dabei ist was Melcolm im Besitz hat). Mit den Sesamkörnern geht es nun zur Müllhalde. Dort die Nuß am Faden und den krummen Nagel suchen und wieder zu einer Angel verbinden. Das Eichhörnchen hypnotisieren. Zur Spielzeugfabrik gehen und dort durch ein Loch rechts neben der Maschine in den Keller gehen. Auf dem Teppich den grünen und den roten Apfel anklicken. Melcolm landet bei Darm und spricht mit ihm. Dann spricht er mit Brandywine. Der will ein Eichhörnchen haben, was Melcolm ihm auch gibt und dafür erhält er einen Portaltrunk. Nun wieder zurück und im Keller über das Loch (wo das Wasser rausläuft) wieder zurück. Melcolm geht zum Frosch und dort ist der Absprung mit dem Portaltrank. Melcolm nimmt den trunk zu sich und landet auf der Katzeninsel. Dort bewaffnet er sich mit der Machete und geht zu Fluffy. Er redet mit ihm und erhält einen Käsemacher. Damit geht es nun zur großen Mäusestatue. Den Käsemacher mit Melcolm anklicken und er benutzt ihn. Nun hat er ein Stück Käse und gibt es der Mäusestatue. Damit fallen alle Katzenstatuen zusammen und Melcolm kann alle Diamanten einsammeln. Nun geht Melcolm wieder zu Fluffy und erhält eine Dose mit der er zurück nach Kyrandia kommt. Melcolm bringt den Piraten die Diamanten und gibt ihnen auch noch den Kragen von der Fischkönigin. Die Piraten verschwinden und Melcolm hat die Diamanten wieder. Dazu geht er einfach aus dem Schloß und zur Müllhalde und dann wieder zum Schloß. Da liegen die Diamanten. Melcolm angelt sich drei Aale und verkauft drei Dinge an Hermann, um drei Sesamkörner zu bekommen. Dabei kann Melcolm auch Dinge von Hermann abkaufen

(mit den Diamanten als Zahlungsmittel) und dann wieder gegen Sesamkörner tauschen (das Messer aber bitte nur einmal ausprobieren). Einen Diamanten muß sich Melcolm aber aufheben, um von Hermann eine Krücke zu kaufen, sobald er sie anbietet. Melcolm besorgt sich ein Glas und geht zum Frosch. Dort benutzt er jeweils zwei Sesamkörner mit je einem Aal (ergibt gedüngten Samen). Dann noch Wasser an den Samen und Melcolm hat zwei große Keime. Die wirft er in der Molkerei in den Futtertrog und dann bekommt er Sahne (wieder mit Nagel Behälter anstechen und Sahne in Glas abfüllen). Nun hat Melcolm noch ein Sesamkorn, einen Aal und Sahne. Damit geht es zum Fisch-Creme-Salon. Die Fischmaschine mit der Krücke aufstellen und alle Zutaten reintun. Das Fischsandwich nehmen. In seinem Zimmer findet Melcolm unterm Bett ein Bild vom König William. Nun geht er wieder in den Keller und diesmal die Treppe nach oben in die Stadthalle. Melcolm benutzt das Bild mit der Vitrine. Das Fischsandwich gibt er der Statue. Er landet dann im Fisch-Creme-Salon und benutzt dort noch einmal das Bild mit der Vitrine. Nun kann man sich beruhigt zurücklehnen und den Abspann genießen.

Entscheidung für das Gute Gewissen:

Melcolm muß die gefangenen Mäuse so lange mit seinem Narrenstab kitzeln, bis vor lauter Lachen ein Nagel herunterfällt. Damit befreit sich Melcolm erst einmal selber und dann noch die gefangenen Mäuse. Melcolm nimmt die Sesamkörner und benutzt sie mit dem Aal (ergibt gedüngte Sesamkörner). Diese vor die Tür legen und dann noch Wasser drauf auf das Ganze und die biologische Bombe platzt. Die Tür ist offen. Der Rest läuft ab wie beim Schlechten Gewissen.

PS:

Das ist nur ein Teil aller möglichen Lösungen zu Kyrandia 3. Man kann auch schon das erste Mal mit Hilfe des Portaltrunks zur Katzeninsel gelangen. Es gibt jedenfalls noch mehr Lösungswege, die ich aber nicht alle herausgefunden habe.

ENDE !!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch / Schluchsee

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

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

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