

Komplettlösung – Lost in Play

von Kerstin Häntsch

Ein Junge und ein Mädchen bewegen sich durch eine Traumwelt. Man kann das Spiel mit Tastatur oder Joystick spielen. Oben rechts ist ein Rucksack zu sehen. Darin befindet sich das Inventar. Oben links ist eine Glühbirne. Wenn man sie anklickt erhält man Hilfe zum Spiel. Es wird immer angezeigt was man machen kann. Das Speichern erfolgt automatisch. Es gibt 15 Episoden, die man dann auch einzeln spielen kann, wenn man sie einmal geschafft hat. Es gibt auch wieder Errungenschaften wenn man das Spiel bei Steam spielt. Bei Joystick: Taste Y für Inventar, Taste A für etwas nehmen oder benutzen, Taste B für Beenden von Minispielen bzw. Rätseln und Taste X für Hilfe. Man spielt mal mit dem Mädchen, mal mit dem Jungen und auch mit beiden.

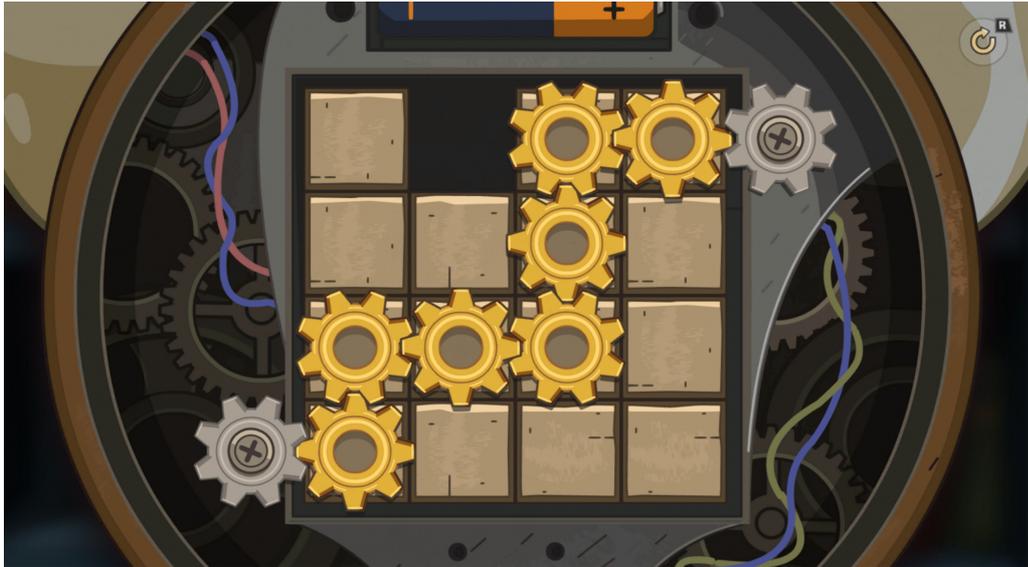
Kapitel 1

- **nach dem Frosch greifen**
- dann nach rechts gehen
- hier taucht ein Vogel auf
- zu dem Vogel gehen
- es ist eher ein Zwerg mit einer Mütze
- weiter nach rechts gehen zum Telefon
- **das Telefon benutzen**
- **weiter nach rechts gehen und in den Spiegel sehen**
- da ist ein Bär zu sehen
- nochmal in den Spiegel sehen
- weiter nach rechts gehen
- hier liegen zwei Steine und eine Kaffeetasse schwebt in der Luft
- **auf den ersten Stein springen**
- **dann abwechseln auf die beiden Steine springen und die Tasse nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- hier sind drei Blüten
- eine Blüte leuchtet
- **erst die linke und dann die rechte Blüte anklicken, so das alle drei Blüten leuchten**
- es taucht ein großer Fisch auf
- den Fisch streicheln
- weiter nach rechts gehen
- hier ist eine Tür
- die ist verschlossen und man braucht einen Schlüssel
- **weiter nach rechts gehen und es kommt der Schriftzug Lost in Play**
- **diesen anfassen**
- weiter nach rechts gehen
- hier sitzen eine Ente, ein Frosch und der Zwerg
- **die Ente und den Frosch anwählen, dann stellen sie eine Kaffeetasse ab**

- **aus dem Inventar (Taste Y) die Tasse nehmen und hinstellen**
- in der Tasse vom Zwerg ist jetzt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- **nach links gehen bis zur Tür**
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- das kleine Rätsel lösen (die Scheiben drehen bis eine vollständig rot leuchtende Sonne zu sehen ist) und die Tür öffnet sich
- **die Gießkanne nehmen und nach rechts gehen zu Ente, Frosch und Zwerg**
- **die Gießkanne mit den Kaffeetassen benutzen, dann Taste A drücken**
- **Errungenschaft: Dreamer**

Kapitel 2

- ein Junge und ein Mädchen liegen im Bett und schlafen
- **die Taste A drücken**
- das Mädchen steht auf
- **zum Fenster gehen und die Vorhänge aufziehen**
- **die Schranktür öffnen**
- da kommt ein Aufziehspielzeug herausgefahren und fährt wieder in den Schrank
- **die Lampe nehmen und damit unter das Bett leuchten**
- da sitzt eine Katze die nun verschwindet
- **den Roboter nehmen und dann die Batterie vom Roboter**
- **den Wecker nehmen**
- es wird angezeigt das drei Gegenstände benötigt werden
- **die Kiste unter dem Bett des Jungen hervorziehen**
- **auf die Kiste steigen und den Schraubenzieher nehmen**
- **den Schrank öffnen und gleich wieder schließen, so das das Aufziehspielzeug nicht wieder in den Schrank kann**
- **den Schlüssel nehmen**
- die drei Gegenstände werden automatisch im Inventar zusammengeführt
- **diese Gegenstände nun mit dem Wecker benutzen**
- **zuerst mit dem Schraubenzieher alle drei Schrauben aufdrehen**
- **dann die Batterie drehen und einsetzen**
- **nun müssen noch die Zahnräder richtig angeordnet werden**
- die Felder werden wie bei einem Verschiebepuzzle verschoben bis alle Zahnräder ineinander greifen (siehe Bild)



- **den Wecker mit dem Jungen benutzen**
- der steht auf und geht nach unten in einen anderen Raum

Kapitel 3

- die Treppe nach unten gehen und über den schlafenden Hund steigen
- **das Heft auf dem Boden ansehen und durchblättern**
- **die Buntstifte nehmen**
- **das Radio benutzen**
- das Radio so oft benutzen bis die **Errungenschaft: Frequenz Moderator** erscheint
- **die Uhr an der Wand ansehen**
- da fehlt das Pendel
- **die Schublade ansehen**
- da fehlt der Schlüssel
- nach rechts in das Zimmer gehen
- hier liegt der Junge auf dem Sofa und spielt
- **den Wäschekorb ausräumen bis man einen Ball findet**
- **die Glocke nehmen**
- in einem Pappkarton sitzt die Katze
- nach links gehen
- **die Glocke mit dem Hund benutzen**
- **der träumt noch und wir müssen erst ein Rätsel lösen**
- es erscheint ein Spielfeld mit drei Schafen, einem Hund und drei Kreuzen
- die Schafe müssen alle auf einem Kreuz stehen
- man benutzt den Hund um die Schafe an die richtige Stelle zu schieben
- **zuerst das Schaf unten ein Feld nach rechts schieben**
- **dann das Schaf oben ein Feld nach rechts verschieben**

- nun das Schaf in der Mitte ein Feld nach unten schieben
- das Schaf oben auf das Feld mit dem Kreuz schieben
- das Schaf in der Mitte noch ein Feld nach unten schieben
- das Schaf unten auf das Feld mit dem Kreuz schieben
- das Schaf in der Mitte auf das Feld mit dem Kreuz schieben (siehe Bild)



- der Hund wacht auf
- **den Ball mit dem Hund benutzen**
- **mit dem Ball auf die Dartscheibe zielen**
- der Hund vertreibt die Katze
- **den Pappkarton nehmen**
- **den Jungen auf dem Sofa erschrecken**
- er rückt ein Stück auf dem Sofa
- es ist ein Pendel zu sehen
- **das Pendel nehmen**
- in den anderen Raum gehen
- **das Familienfoto an der Wand ansehen**
- merken wie die Zeiger auf der Uhr stehen
- **dann das Pendel mit der Uhr benutzen**
- **nun die Zeit 5 Uhr einstellen und den Sekundenzeiger auf die 9**
- der Kuckuck kommt aus der Uhr und wirft einen Schüssel herunter
- **den Schlüssel nehmen und damit die Schublade öffnen**
- **die Schere aus der Schublade nehmen**
- **aus den Gegenständen im Inventar eine Maske basteln und damit den Jungen erschrecken** (Gegenstände mit Jungen benutzen)
- der rennt weg und wir hinterher
- **man muss nun noch 6 Mal den Hirschkopf auf dem Weg anklicken, wenn man darauf tritt** (ein Zähler zeigt an wie viele man geschafft hat und wenn man eine Stelle verpasst fängt der Zähler wieder bei 0 an – immer Taste A drücken wenn man auf einem Hirschkopf steht)

- **Errungenschaft: Becoming a Monster**

Kapitel 4

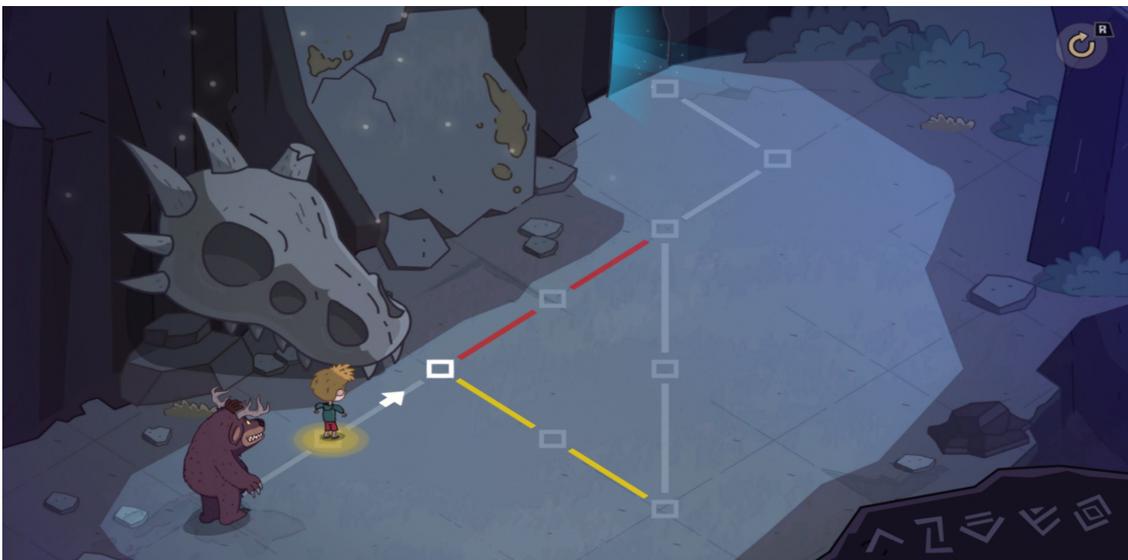
- jetzt spielen wir mit der Figur des Jungen
- es taucht ein Bär auf
- **das Versteck verlassen** (Taste A drücken)
- **den Knopf am Baum drücken**
- ein Dosenöffner kommt an einem Faden herunter
- leider kommt man nicht ran, weil er zu hoch hängt
- **mit der Eule sprechen**
- sie braucht eine Brille
- nach rechts gehen
- hier ist der Bär
- **das Messer nehmen**
- **dann nochmal nach rechts gehen und das Messer nehmen**
- **nun das Messer mit dem Harz am Baum benutzen**
- nach links gehen
- **die Schüssel nehmen**
- **mit den drei Fröschen sprechen**
- jeder braucht Hilfe
- nach rechts gehen
- **die Schüssel mit dem Harz am Baum benutzen**
- nach rechts zum Bären gehen
- dort liegt ein hohler Baumstamm
- versuchen in den Baumstamm zu kriechen
- da ist ein Kobold drin
- **die Schüssel mit dem Harz mit dem Baumstamm benutzen**
- es kommt eine blaue Motte angeflogen und der Kobold versucht sie zu fangen und gibt so den hohlen Baumstamm frei
- **in den Baumstamm kriechen und die Brille holen**
- **die Brille nehmen und zurück kriechen**
- zur Eule gehen
- **die Brille der Eule geben**
- die fliegt weg
- **der Junge nimmt automatisch einen Ast**
- nach links gehen
- **den Ast mit der roten Mütze benutzen**
- der Frosch hat seine Mütze wieder und folgt dem Jungen nun überall hin
- zum Bären gehen
- wir brauchen den blauen Hebel
- **in den Baumstamm kriechen**
- **dann den Frosch anklicken**
- er lenkt den Bären ab
- **durch den Stamm kriechen und versuchen den Hebel zu nehmen**

- leider ist ein Kobold schneller und verschwindet mit dem Hebel in einer Baumhöhle
- **in die Baumhöhle sehen**
- **der Kobold will mit dem Jungen spielen**
- wenn der Junge gewinnt bekommt er den Hebel
- es wird ein Spielbrett gezeigt
- der Kobold hat einen schwarzen Spielstein, den er auf den schwarzen Feldern in alle Richtungen bewegen kann
- der Junge hat vier weiße Steine, die sich auf den schwarzen Feldern nur in die angezeigten Richtungen bewegen lassen und nur vorwärts, nicht rückwärts
- der Kobold muss seinen Stein auf eines der Felder mit einer Krone bringen
- der Junge muss versuchen den schwarzen Stein vom Kobold einzukreisen bis er keinen Zug mehr machen kann
- leider ist hier eine Beschreibung nicht möglich, da die Züge vom Kobold immer anders sind
- wenn man verliert, kann man ein neues Spiel beginnen, bis man gewonnen hat



- **hat man das Spiel gewonnen, erhält man den Hebel**
- **Errungenschaft: Smarter than a Forest Critter**
- **jetzt den Bären von hinten antippen und durch den Baumstamm zurück kriechen**
- zum Dosenöffner gehen
- da ist in der Nähe eine Scheibe auf dem Boden
- **diese Scheibe ansehen und der Frosch stellt sich darauf**
- dann nach links gehen
- **den Hebel mit dem Stein mit dem Schlitz benutzen und den Hebel dann nach unten ziehen**
- **der Frosch fliegt von der Scheibe, auf der er steht nach oben und holt den Dosenöffner runter**
- zum Frosch gehen und mit ihm sprechen
- **der Junge bekommt den Dosenöffner**
- **zu den Fröschen gehen**
- **den Dosenöffner dem Frosch mit der Dose geben**
- **dann die Insekten anklicken**
- **nun das Schwert anklicken**
- alle Frösche stellen sich hinter den Jungen und ziehen am Schwert

- es erscheint ein Balken mit Energie
- **jetzt die Taste A drücken bis der Balken voll ist**
- **das Schwert ist draußen**
- zum Bären gehen
- **das Schwert mit dem Bären benutzen**
- das klappt leider nicht so gut
- der Junge liegt am Boden und der Bär steht über ihm
- **zuerst die Frösche anklicken, damit die den Bären ablenken**
- **dann nach rechts schieben zwischen den Beinen des Bären hindurch**
- dann rennt der Junge bis zu einer Höhle
- **in dieser Höhle gibt es 5 Kammern durch die man kommen muss ohne vom Bären gefangen zu werden**
- sobald man in einer Linie mit dem Bären steht, fängt er an den Jungen zu verfolgen
- auf den roten Linien kommt der Bär direkt zum Jungen
- sowohl der Bär als auch der Junge können immer nur einen Punkt weiter gehen
- der Bär kann nicht auf den gelben Linien entlang gehen
- **Höhle 1:** auf den ersten Punkt gehen
- dann auf der gelben Linie zweimal nach rechts gehen
- nun zweimal auf der schrägen Linie nach oben gehen
- jetzt wird der Bär aktiviert
- auf der weißen Linie nach rechts gehen und nach oben
- erste Höhle geschafft



- **Höhle 2:** vom Ausgangspunkt die weiße Linie nach ganz links gehen und zwei Punkte nach oben, damit der Bär aktiviert wird
- jetzt zwei Punkte nach unten gehen und auf der weißen Linie nach rechts
- dann einen Punkt nach links gehen und die schräg in Richtung Ausgang
- nach rechts, nach oben



- **Höhle 5:** zwei Punkte nach rechts unten gehen, dann zwei Punkte nach links oben gehen und einen Punkt auf dieser Linie nach rechts, wieder einen Punkt zurück nach links oben gehen, jetzt vier Punkte nach rechts unten gehen, weiter geht es mit einem Punkt auf die mittlere Linie, jetzt drei Punkte auf dieser Linie nach links oben und über die gelbe Linie auf die Linie ganz unten, hier nun alle Punkte nach rechts unten und zum Ausgang
- zum Schluss kommt man aus der Höhle und auf eine Lichtung



Kapitel 5

- hier ist der Froschkönig
- er ist gefesselt
- **den Froschkönig befreien**
- der springt auf einen Stein
- **das Seil nehmen**

- **den Kreis ansehen und die Symbole merken**
- dann zum Eingang der Höhle gehen
- hier sind Symbole zu sehen
- **nun müssen die Symbole vom Kreis in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden (Dreieck, Kreis, Kreis mit Dreiecken, X und C)**
- **ein Stein mit dem Bild einer Schlange fällt herunter**
- den Stein nehmen



- **das Seil neben dem Baumstumpf ablegen**
- **die Figur in den Kreis stellen**
- **den Stein mit dem Bild auf dem Stein benutzen, auf dem der Froschkönig sitzt**
- es folgt ein Rätsel
- es ist eine Schlange zu sehen
- auf der Schlange sind Punkte und ein Pfeil
- beim Pfeil beginnend zählt man die Punkte in die jeweilige Richtung
- **nun die Scheibe dreimal nach rechts drehen, viermal nach links drehen und zweimal nach rechts**
- **die Schlange leuchtet auf**



- **die Figur im Kreis anfassen**
- der Bär kommt
- **am Seil ziehen und dann den Bär schubsen**
- **Errungenschaft: Reality Check**

Kapitel 6

- der Junge und das Mädchen sind in einem Park
- **den Pizzakarton ansehen**
- da liegt ein Zettel drin
- **den Zettel nach links ziehen und die Telefonnummer lesen (124-435)**
- hinter dem Busch taucht immer eine Ente auf
- **mit der Ente sprechen**
- **mit der Oma auf der Bank sprechen**
- im Baum neben der Bank steckt eine Münze
- vor dem Baum sitzen Tauben
- geht man zum Baum wird man von den Tauben vertrieben
- nach links gehen
- hier ist ein Teich
- **mit dem Kobold sprechen**
- er möchte vier Enten
- **das Brot aus dem Wasser holen**
- zu den Tauben gehen
- **das Brot mit den Tauben benutzen**
- **die Münze aus dem Baum holen**
- dann nach ganz rechts gehen
- hier ist ein Telefon
- **die Münze mit dem Telefon benutzen**
- **die Nummer 124-435 wählen und eine Pizza bestellen mit Pilzen, Tomaten, Kräutern und das letzte Feld der Pizza nur das x anwählen (Reihenfolge ist wichtig)**
- die Pizza wird sofort geliefert
- nach links gehen
- **die Pizza auf den Pizzakarton legen**
- die Ente kommt um von der Pizza zu essen
- **die Ente nehmen**
- **mit der Oma sprechen**
- alle Sprechblasen anwählen



- die Oma erzählt eine Geschichte und man muss sie in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen und sich die Symbole merken
- **dann die Tasche der Oma anklicken**
- **hier die Symbole in der folgenden Reihenfolge anwählen: Stern, Rhombus, Herz, Kreis und Plus**
- **dafür bekommen wir eine Ente**
- zum Telefon gehen
- hier sind Frösche auf Pilzen zu sehen
- diese haben farbige Mützen auf
- es sind die dieselben Farben wie von den Dächern
- **die Frösche müssen nun auf bestimmte Höhen gestellt werden (so wie die Höhe der Dächer mit derselben Farbe ist)**
- **dann erscheint eine Ente**
- die Ente nehmen



- den Mülleimer beim Telefon ansehen
- der riecht zu streng und deshalb sucht das Mädchen nicht in dem Mülleimer
- zum Teich gehen

- **hier den Mülleimer ansehen**
- es erscheint ein Feenkobold
- **er wirft dem Mädchen eine Klammer zu**
- **zurück zum Mülleimer beim Telefon gehen**
- **die Klammer benutzen und im Mülleimer die vierte Ente finden**
- **zum Teich gehen und dem Kobold die vier Enten geben**
- **es folgt ein Spiel**
- die Enten müssen nach links und rechts gesteuert werden
- eine Ente muss die Fahne auf der anderen Seite holen
- alle Enten müssen am Ende wieder hinter der Linie rechts stehen
- alle Enten haben eine Energie von 100
- für jeden Abschnitt wird eine Energie von 25 verbraucht
- es sind vier Abschnitte bis zur Fahne und vier Abschnitte wieder zurück
- die Enten können untereinander Energie austauschen wenn sie untereinander stehen (Taste A drücken und dann Richtung auswählen zu der Ente wo die Energie hin soll)
- die Enten von oben nach unten mit 1-4 markieren – Ente 2 muss die Fahne holen
- so sollte es funktionieren:
- **erst alle Enten auf den ersten Abschnitt (25) verschieben**
- **die Ente Nummer 4 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 3 ab**
- **die Ente Nummer 1 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 2 ab**
- **die Ente Nummer 2 auf den Abschnitt 50 schieben**
- **die Ente Nummer 3 auf den Abschnitt 50 schieben**
- **die Ente Nummer 3 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 2 ab**
- **die Ente Nummer 2 schwimmt nun zur Fahne und nimmt sie mit**
- **die Ente Nummer 2 schwimmt zum Abschnitt 50**
- **die Ente Nummer 3 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 2 ab**
- **die Ente Nummer 2 auf Abschnitt 25 schieben**
- **die Ente Nummer 3 auf Abschnitt 25 schieben**
- **die Ente Nummer 1 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 2 ab**
- **die Ente Nummer 4 gibt einmal Energie an die Ente Nummer 3 ab**
- **nun haben alle Enten genug Energie um den letzten Abschnitt nach rechts zu schaffen**
- das Spiel ist gewonnen und die Kinder nehmen die Fahne
- der Kobold aber ist sauer und entführt die Kinder
- **eine Feder aus dem Vogel rausziehen**
- **dann die Feder mit dem Fuß des Koboldes benutzen und ihn kitzeln**
- es erscheint ein Balken
- **jetzt den Cursor so lange im grünen Bereich halten bis der Kreis sich gefüllt hat**
- **am Fallschirmring ziehen**
- der Kobold ist weg
- **jetzt erscheint wieder ein Balken und die Kinder müssen hin- und herschaukeln bis der Balken gefüllt ist**
- dann lassen sie los und landen in einem Boot
- **Errungenschaft: Sail Away**

Kapitel 7

- eine Taste drücken, damit die Kinder im Boot zu sehen sind
- dann taucht der Feenkobold wieder auf und gibt ihnen eine Karte, damit sie ihr Haus finden
- **mit dem Boot nach rechts fahren**
- hier schwimmen Bücher
- **die Bücher ansehen**
- auf einem Floß sitzen eine Möwe und ein Walross
- **mit der Möwe sprechen**
- weiter nach rechts fahren bis zu einer Insel mit Schatztruhe
- **die Schatztruhe öffnen**
- die Insel ist ein großer Fisch und der verschluckt den Jungen
- das Mädchen spricht mit dem Fisch
- es taucht eine Boje mit einem Pfeil nach unten auf
- es fehlt aber ein Schnorchel
- **nach links fahren bis zu den Handpuppen und der Flaschenpost**
- versuchen die Flaschenpost zu nehmen
- da taucht ein Krake auf und verschwindet wieder
- **mit dem Fisch sprechen**
- **das Mädchen bekommt den Schnorchel**
- nach rechts fahren zum Fisch
- **dann an der Stelle mit der Boje tauchen**
- man sieht im Fisch einen Angler und den Jungen
- unter dem Fisch hängen mehrere Tier und ein Wurm schwimmt herum
- **jetzt auf den Jungen wechseln**
- **mit dem Angler sprechen**
- der braucht einen Wurm
- **die Kiste nehmen**
- darunter kommt eine Piratenfigur zum Vorschein
- **der Junge versucht die Figur zu nehmen, aber er kann sie nur nach außen drücken**
- **auf das Mädchen umstellen und die Piratenfigur nehmen**
- **dann wieder auftauchen und mit dem Boot nach links fahren zu den Handpuppen**
- **hier die Piratenfigur mit den Puppen benutzen**
- der Krake und die Puppen verschwinden
- **die Flaschenpost nehmen**
- in der Flaschenpost ist ein Insekt das leuchtet
- zu den Büchern fahren
- **das leuchtende Insekt mit dem Buch benutzen und mit dem Insekt über alle Seiten fahren**
- nun sieht man eine Nummerierung
- die Tiere die von 1-4 markiert sind merken
- **dann zum Fisch fahren und tauchen**
- **nun die Tiere unter dem Fisch von links nach rechts anwählen und jeweils so lange anklicken bis sie so aussehen wie die Tiere im Buch (Fisch, lila Tier, Tier mit Punkten, roter Fisch)**



- aus den vier Tieren wird ein Zitteraal
- zum Wurm schwimmen
- der Zitteraal verschluckt den Wurm und spuckt ihn wieder aus
- **den Wurm nehmen**
- **auftauchen und den Wurm mit dem Fisch benutzen**
- der verschluckt ihn und so kommt der Wurm zu dem Jungen
- **wieder nach unten tauchen**
- **auf den Jungen umstellen**
- **den Wurm nehmen und dem Angler geben**
- **der Angler gibt dem Jungen den Pömpel und einen Fisch**
- **den Pömpel mit der Toilette benutzen**
- der Junge findet einen Schlüssel
- **den Schlüssel und den Fisch aus dem Fisch werfen**
- **auf das Mädchen umstellen**
- **den Schlüssel und den Fisch nehmen und auftauchen**
- mit dem Boot zur Möwe fahren
- **der Möwe den Fisch geben**
- **dann mit der Möwe spielen**
- in dem Spiel müssen vier Krabben in eine Reihe gebracht werden



- die Krabben können immer nur immer die ganze Reihe springen bzw. bis zu einem Hindernis wie einer anderen Krabbe
- Ziel ist es vier rote Krabben nebeneinander in eine Reihe zu bekommen und zu verhindern das die blauen Krabben eine Reihe schaffen
- **hat man gewonnen erhält man die Errungenschaft: Smarter than a Birth**
- **die Möwe holt die Schatztruhe**
- **den Schlüssel mit der Schatztruhe benutzen**
- in der Truhe ist ein weiteres Rätsel
- **man muss ein U-Boot nach oben zum Satelliten steuern**

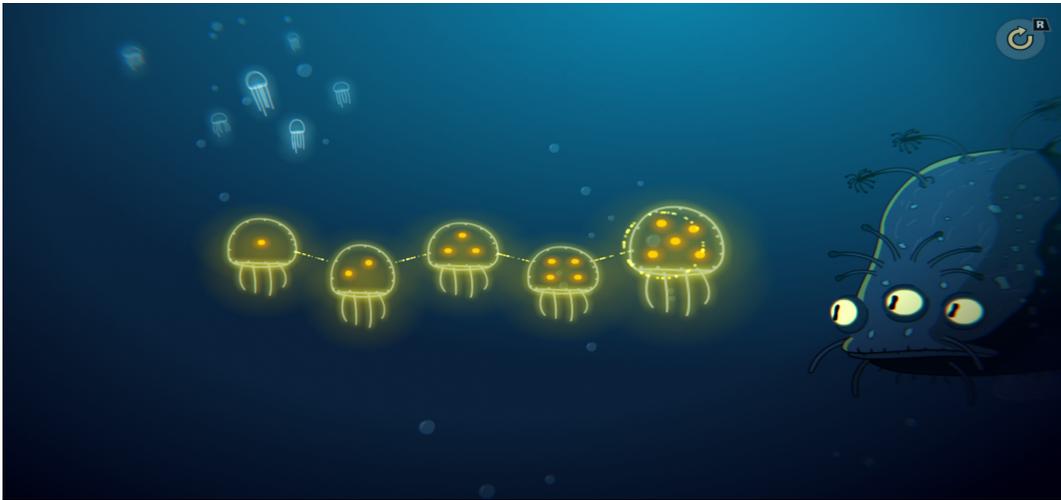


- es gibt Steine die man mit dem U-Boot zum Einsturz bringen kann, damit der Weg frei wird
- es gibt eine Barriere die man nach links schieben kann um dann rechts die Steine zu beseitigen
- wenn man am Ziel angelangt ist, taucht ein U-Boot auf
- **das Mädchen steigt in das U-Boot und taucht ab**

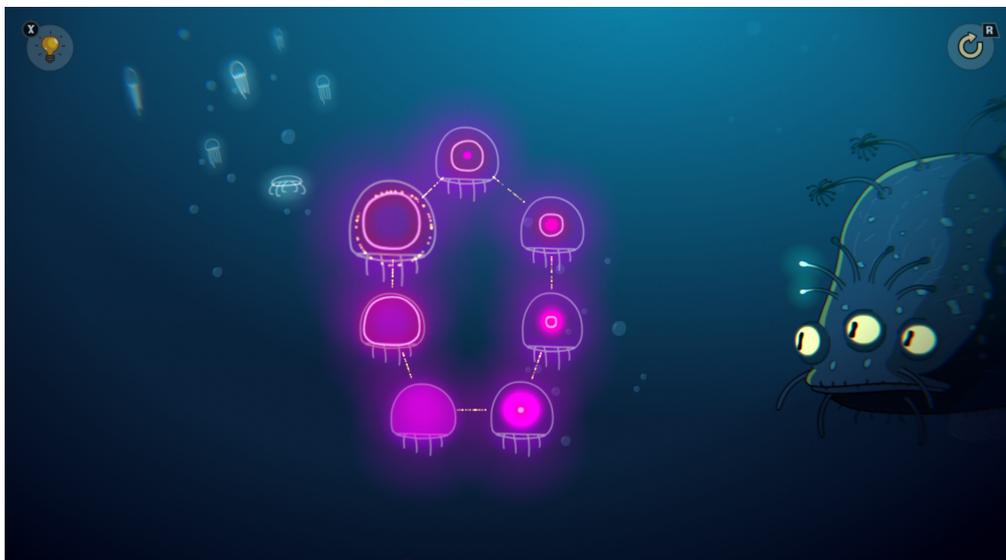
Kapitel 8

- **ganz nach unten tauchen**
- hier ist auf der rechten Seite eine Lampe
- am Boden sind zwei Krabben
- eine Krabbe hat ein Horn und die andere einen Korken
- **die Krabbe mit dem Korken anklicken bis sie in das Loch geht**
- **nun kann man den Korken nehmen**
- wieder nach oben gehen bis zu dem rot leuchtenden Tier
- **das Loch mit dem Korken verschließen und dann das rot leuchtende Tier aus dem Versteck holen**
- nach unten tauchen zu der Lampe und den Krabben
- **auf der linken Seite das rot leuchtende Tier mit der Lampe benutzen**
- **jetzt kann man das Horn von der Krabbe nehmen**
- zu dem schlafenden Fisch fahren

- **das Horn mit dem Fisch benutzen**
- **nun müssen vier Rätsel mit Quallen gelöst werden**
- die Quallen müssen jeweils an den richtigen Stellen platziert werden
- **beim ersten Rätsel** müssen die Quallen nach der Anzahl der Punkte von links nach rechts sortiert werden (Punkte 1 bis 5 von links nach rechts)

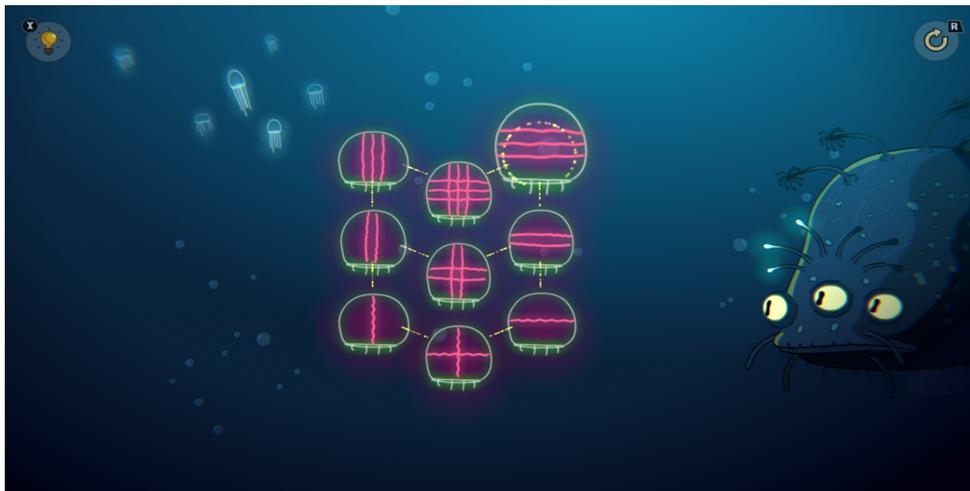


- **beim zweiten Rätsel** werden die Quallen wie folgt platziert:
- Qualle mit dem Kreis auf der linken Seite oben, dann die Qualle mit dem Kreis der rosa ausgefüllt ist auf der linken Seite unten, auf der rechten Seite von oben nach unten die Qualle mit Kreis und rosa Punkt, Qualle mit rosa Punkt und Kreis darin und Qualle mit großem rosa Punkt und kleinen weißen Punkt darin



- **beim dritten Rätsel** gibt es drei Reihen und die Anordnung ist jeweils von oben nach unten wie folgt:
- links: Qualle mit drei Strichen senkrecht, Qualle mit 2 Strichen senkrecht und Qualle mit einem Strich senkrecht
- Mitte: Qualle mit 3 Strichen waagrecht und senkrecht, Qualle mit 2 Strichen waagrecht

- und senkrecht und Qualle mit einem Strich waagrecht und senkrecht
- rechts: Qualle mit drei Strichen waagrecht, Qualle mit 2 Strichen waagrecht und Qualle mit einem Strich waagrecht



- **beim vierten Rätsel** ist die Anordnung wie folgt:
- auf der Linie in der Mitte von unten nach oben: grüner Kreis außen+ gelber Kreis innen, dann gelber Kreis außen + grüner Kreis innen, dann grüner Kreis außen+ gelber Kreis innen, dann gelber Kreis außen + grüner Kreis innen, dann grüner Kreis außen+ gelber Kreis innen
- oberhalb der Linie: gelber Kreis außen+ grüner Kreis innen und grüner Kreis außen + gelber Kreis innen
- ganz oben: grüner Kreis
- unterhalb der Linie: grüner Kreis außen + gelber Kreis innen und gelber Kreis außen + grüner Kreis innen
- ganz unten: grüner Kreis



- **das Mädchen bekommt vom Fisch eine leuchtende Blume**
- **Errungenschaft: Brain Jello**
- mit dem U-Boot auftauchen und ins Boot wechseln

- **mit dem Boot zum Fisch fahren**
- **die leuchtende Blume mit dem Fisch benutzen**
- der verschluckt sie und der Junge fängt sie auf
- **mit der Blume den Gaumen kitzeln**
- der Junge ist frei
- es folgt eine längere Bootsfahrt
- dann kommt Land

Kapitel 9

- nach rechts gehen in Richtung des Wegweisers
- **den Kaktus anklicken**
- es ist der Feenkobold
- mit ihm sprechen
- er repariert das kaputte Fahrrad
- der Junge und das Mädchen fahren bis zu einer Werkstatt
- **mit der Frau sprechen**
- sie meint das wir ein Fluggerät bauen müssen
- sie geht zu einem alten Auto und haut einmal auf den kaputten Scheinwerfer, einmal auf das Nummernschild und zweimal auf die Motorhaube (Reihenfolge merken)
- die Frau zeigt einen Plan und erklärt was für Teile benötigt werden
- das Mädchen wird das Rad am Fahrrad abmontieren
- der Junge soll die anderen Teile besorgen
- **nach rechts gehen**
- da hängen Rollschuhe auf einer Leine an einer Maschine
- weiter nach rechts gehen
- dann kann man nach oben gehen zu einem Kaktus
- **mit dem Kaktus sprechen**
- er rasiert sich
- wieder zurück auf den Weg gehen
- weiter nach rechts gehen
- hier sitzt ein Typ auf einem Fahrrad und vor ihm steht ein Fernseher
- **mit dem Typ sprechen**
- er benötigt eine Videokassette
- weiter nach rechts gehen und dann nach oben zu dem Auto
- das Auto einmal anwählen
- **am Auto einmal auf den kaputten Scheinwerfer, einmal auf das Nummernschild und zweimal auf die Motorhaube schlagen**
- die Motorhaube öffnet sich
- **die Videokassette nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- hier hängt ein Kobold mit Fallschirm im Baum
- **mit dem Kobold sprechen und versuchen ihn herunter zu ziehen**
- weiter nach rechts gehen
- hier hängen jede Menge Gegenstände auf einer Leine

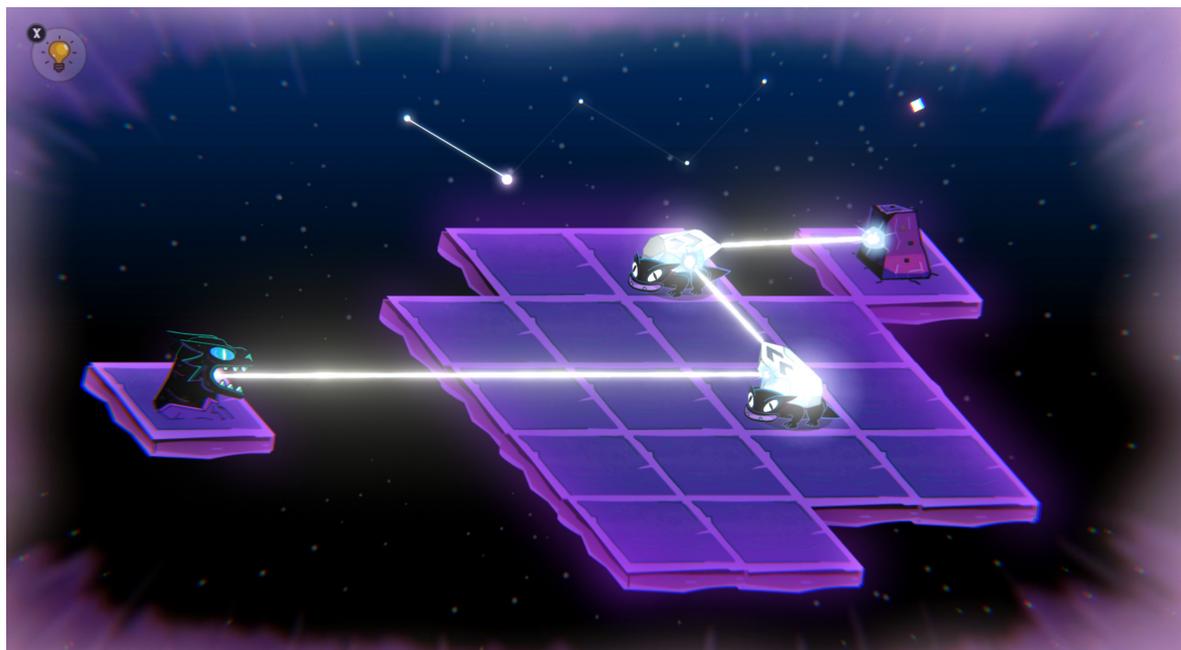
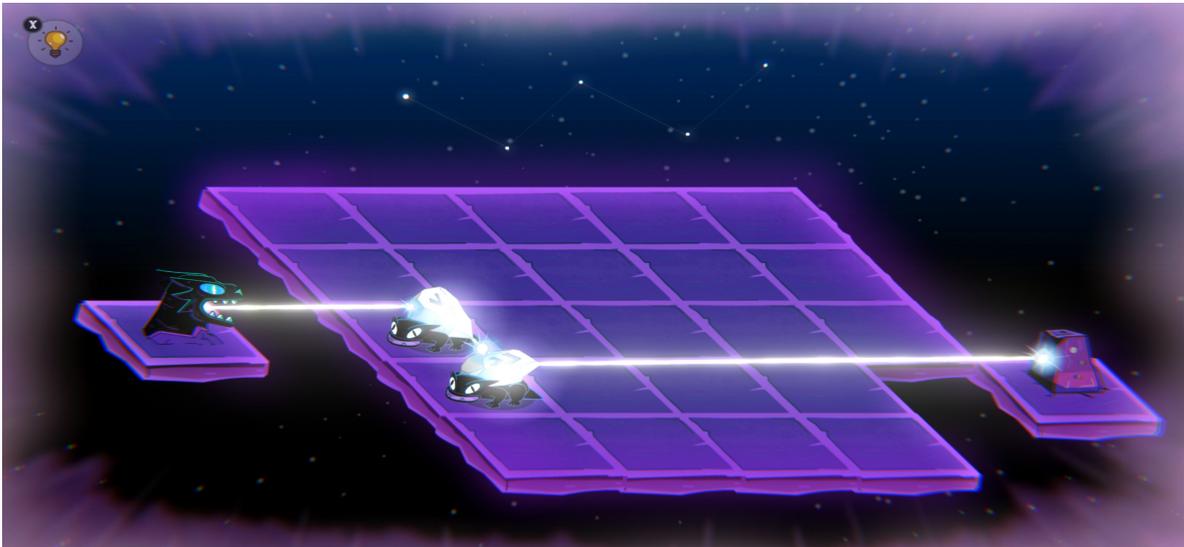
- weiter nach rechts gehen
- da tauchen zwei Echsen auf
- sie nehmen den leuchtenden Stab und schießen damit um sich herum
- der Junge geht in Richtung der Echsen
- die schießen und er Rasenmäher fällt herunter
- **den Rasenmäher nehmen**
- **dann in das leere Fass steigen und damit an die Echsen anschleichen**
- immer in Richtung Echsen gehen, wenn die vordere Echse zu der anderen sieht
- **ist man bei der Echse angekommen, dann den Schwanz anfassen**
- der fällt ab und die beiden Echsen verschwinden
- **den Stab nehmen und der Junge steckt ihn wieder an seinen Platz zurück**
- es erscheinen drei Kristalle
- **die Kristalle nehmen**
- dann weiter nach rechts gehen
- hier sitzt eine große Katze
- **Errungenschaft: Giant Cat**
- wieder zurück gehen
- bei dem leuchtenden Stab gibt es drei Säulen
- auf alle drei Säulen muss jeweils der passende Kristall
- **auf jeder Säule sind Punkte und die Anzahl der Punkte zeigt an welcher Kristall darauf passt**
- **die Kristalle auf die Säulen verteilen und es erscheint jeweils ein Lichtstrahl**
- bei der Säule mit den vier Punkten brennt die Sicherung durch
- nach links gehen
- zu dem Typen mit dem Fernseher gehen
- **die Videokassette mit dem Fernseher benutzen und dann auf den Sitz hinter dem Typ setzen**
- es erscheint ein Videospiel
- man muss zum Haus kommen (wählt man die Glühbirne an, sieht man den Startplatz)

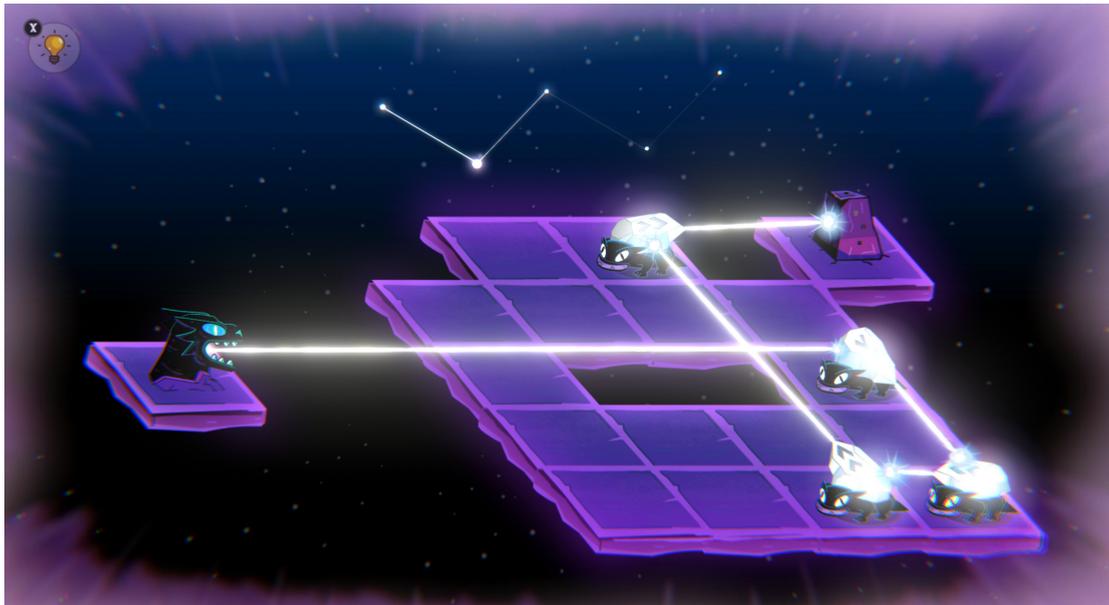


- **man muss die folgenden Richtungen auswählen: links, gerade, gerade durch den Wald, gerade durch die Blumen, erst gerade durch den Wald, dann nach links und gerade zur Hütte**

- das Haus läuft los und der Typ verschwindet
- **das Lenkrad nehmen**
- nach links gehen und zum Kaktus der sich rasiert
- **dem Kaktus den Rasenmäher geben und dafür den Rasierer nehmen**
- **dann zum Kobold im Baum gehen**
- **den Kobold den Rasierer geben**
- der kann sich befreien
- **den Fallschirm nehmen** (der Junge zieht in bis zur Werkstatt)
- **nach rechts zur Maschine gehen und das Lenkrad ganz rechts einsetzen**
- **dann das Lenkrad drehen**
- jetzt läuft Wasser aus den Rohren
- zu den drei Hebeln gehen
- **den ersten und den dritten Hebel nach unten ziehen**
- ein Rohr fällt ab
- **das Rohr nehmen**
- **zur Werkstatt gehen**
- **das Rohr dem Mann geben und der Junge erhält eine Kurbel**
- zur Maschine gehen
- **die Kurbel mit der Maschine benutzen und drehen**
- die Gegenstände sind jetzt auf der rechten Seite
- zu den Hebeln gehen
- **nun den mittleren Hebel nach unten ziehen und den ersten Hebel nach oben drücken**
- das Wasser fließt in den Eimer und das Gewicht drückt die Leine nach unten
- **die Rollschuhe nehmen und die grüne Röhre**
- zur Werkstatt gehen
- **der Frau die Rollschuhe geben**
- zu dem Platz gehen, wo die Echsen waren
- **dort die grüne Röhre in die erste Säule links einsetzen**
- es erscheint ein Lichtstrahl und dann ein Drachenkopf
- **in den Drachenkopf gehen**
- **Errungenschaft: Enter the Dragon**
- die Tür schließt sich hinter dem Jungen
- **die vier Bilder an der Wand ansehen**
- auf dem ersten Bild ist kein Drachen zu sehen, auf dem zweiten Bild sieht der Drachenkopf nach unten, auf dem dritten Bild nach rechts und auf dem vierten Bild nach links
- **zu dem Drachenkopf unter dem Glas gehen**
- hier ist ein Rätsel zu lösen
- es gibt vier Knöpfe
- **die Knöpfe müssen nun wie folgt von links nach rechts eingestellt werden:**
- **X, unten, rechts und links**
- **den Drachenkopf nehmen**
- nun stürzt alles ein und der Ausgang ist versperrt
- nach rechts gehen
- **es folgt das nächste Spiel** (Drachenkopf benutzen)
- **es gibt vier Plattformen auf denen jeweils ein Drachenkopf einen Lichtstrahl aussendet**
- **es gibt ein Gegenstück, wo der Lichtstrahl ankommen soll und es gibt mehrere Steine auf dem Spielbrett mit Pfeilen, die anzeigen in welche Richtung das Licht gelenkt wird**

- wie bei dem Spiel mit den Krabben können die Steine immer nur eine ganze Reihe entlang springen beziehungsweise bis zum nächsten Hindernis wie einem anderen Stein
- nun müssen die Steine so angeordnet werden das der Lichtstrahl jeweils vom Drachen bis ins Ziel gelenkt wird
- es gibt verschiedene Möglichkeiten das Ziel zu erreichen
- bei der letzten Plattform muss auch noch ein gelber Stein dazwischen gestellt werden, damit der Lichtstrahl gelb wird





- hat man alle vier Plattformen gelöst kann man nach rechts gehen und die Treppe nach oben bis zum Froschkönig
- den Knopf am Froschkönig drücken
- dann ist der Junge plötzlich auf einer Wiese, ähnlich wie am Anfang des Spieles
- bis zum Picknick gehen und den Frosch anwählen
- der Junge bekommt die Krone
- **Errungenschaft: Inception**
- die Taste A drücken und der Junge wird wach
- die Krone nehmen
- der Junge setzt den Drachenkopf ab und die Tür öffnet sich
- den Drachenkopf verlassen
- **Errungenschaft: Exit the Dragon**
- zur Werkstatt gehen
- der Frau den Drachenkopf geben

- **das Mädchen hat das Rad abmontiert (Mädchen ansprechen) und gibt es der Frau**
- nun sind alle Teile zusammen
- es gibt nun eine Anleitung zum Bau des Fluggerätes



- **zuerst die Anleitung ansehen**
- dann geht es los
- die drei kurzen Stifte in die drei Löcher oben einsetzen
- dann die drei Halbkreise auf diese Stifte setzen
- zwei lange Stifte vorne beim Kabel einsetzen
- mit dem Schraubenzieher die vier Schrauben aufdrehen
- die Klappe öffnet sich
- dahinter müssen die Kabel richtig angeordnet werden (siehe Anleitung)
- wenn das Kabel das vorne zu sehen ist unter Strom steht, dann sind die Kabel richtig verdrahtet
- dann die Klappe schließen (Taste B), die vier Schrauben einsetzen und mit dem Schraubenzieher wieder anziehen
- nun den Kasten vorne bei dem Kabel aufstecken
- die letzten zwei langen Stifte vorne beim Kabel in die beiden Löcher stecken
- nun noch den Drachenkopf vorne aufstecken
- **das Fluggerät ist fertig**

Kapitel 10

- der Flug beginnt
- mit der Pfeiltaste fliegt man und wenn man die Taste gedrückt hält fliegt man schneller
- man kann den Flug genießen (versuchen die blauen Schmetterlinge zu fangen)
- unterwegs trifft man auf den Feenkobold
- der erklärt das wir rechtzeitig zum Portal kommen müssen und das wir die Krone benötigen
- während des Fluges kommt es zum Streit und die beiden stürzen ab
- die Krone ist weg und der Junge und das Mädchen sind bei den Kobolden gelandet

Kapitel 11

- **der Junge spricht mit den Kobolden**
- er fragt nach dem Mädchen
- **dann sieht er durch das Fernglas**
- es gibt vier Stellen, die man sich genauer ansehen kann
- das Mädchen ist im Gefängnis
- der Kobold sitzt mit der Krone auf dem Kopf in der Badewanne
- eine Wache gießt Blumen und in einem Fenster sitzt ein Vogel als Alarmglocke
- **mit den Kobolden sprechen**
- sie haben einen Plan
- dazu werden mehrere Gegenstände benötigt
- **das Haus verlassen**
- der Junge erhält noch einen Zettel mit einem Passwort
- vor dem Haus ist ein Huhn
- **versuchen das Huhn zu fangen, aber es rennt weg**
- **dem Huhn folgen, aber es rennt wieder weg**
- **dem Huhn so lange folgen bis es auf dem Dach sitzt**
- dann zurück zum Haus gehen
- **zum Springbrunnen gehen und dort eine Münze herausholen**
- zur Waschfrau gehen
- versuchen das schwarze T-Shirt von der Leine zu nehmen
- **dann den BH von der Leine fallen lassen und während die Waschfrau abgelenkt ist, versuchen das schwarze T-Shirt zu nehmen**
- die Waschfrau trägt ein Baby auf dem Rücken und das schreit sofort los
- **Errungenschaft: Crybaby**
- **mit dem Kobold mit der Gitarre sprechen**
- er spielt ein Lied und aus dem Baum guckt ein Schaf heraus
- **an das Fenster vom Haus klopfen**
- es erscheint ein Kobold
- **jetzt muss man dreimal das falsche Passwort angeben, damit der Hirschkopf nach unten fällt**
- **den Hirschkopf nehmen**
- ganz nach links gehen
- hier ist ein Angler
- **mit dem Angler sprechen**
- er braucht einen Magneten
- **den Baum ansehen**
- **da sitzt eine Rabe drin**
- **es ist der Feenkobold**
- mit ihm sprechen
- **der Junge bekommt eine Rabenmaske**
- nach rechts gehen zum Haus
- weiter nach rechts gehen
- **hier das Toilettenhaus öffnen und das Heft ansehen**
- darin ist ein Bild von einer Vogelscheuche gegen Raben

- dazu braucht man ein schwarzes T-Shirt und einen Hirschkopf
- **mit dem Gartenkobold sprechen**
- weiter nach rechts gehen
- **mit der Schäferin sprechen**
- ihr fehlen zwei Schafe
- **das Fass ansehen**
- hier fehlt ein Hahn
- **mit dem Kobold mit der rosa Flasche sprechen**
- **mit den Kartenspielern sprechen**
- für ein Spiel braucht man 10 Münzen
- **ganz rechts ist ein Schaf, aber die Brücke ist kaputt und es kommt nicht zurück zum Fass gehen**
- an der Wand vom Haus sind Plakate angebracht
- **die Plakate entfernen bis man einen Zettel mit Noten findet**
- diesen nehmen
- **zum Kobold mit der Gitarre gehen und ihm die Noten geben**
- das Schaf kommt aus dem Baum
- **Taste A drücken und das Schaf geht zur Herde**
- zu den Schafen gehen
- hier den Baum ansehen
- **die Rabenmaske benutzen und auf den Baum klettern**
- am Baum hängt ein Magnet, aber der Junge kommt nicht ran
- außerdem hängt auch ein Hahn am Baum
- **den Hahn nehmen**
- **ganz oben sitzt eine Rabe mit einer Blume**
- **mit dem Raben sprechen**
- der Junge soll ein Rätsel lösen
- vier Raben stehen übereinander und haben Tafeln mit Symbolen
- diese Tafeln lassen sich drehen
- **nun muss man die richtigen Symbole einstellen**
- dazu schaut man sich auf dem Weg vom Baum unten bis oben die Gegenstände an
- **dann stellt man die Symbole richtig ein und erhält die Blume**



- den Baum verlassen
- **zum Fass gehen**
- **den Hahn mit dem Fass benutzen**
- es läuft Flüssigkeit aus
- der Kobold vom Stand kommt angerannt
- **jetzt die Flasche mit der rosa Flüssigkeit nehmen**
- **die Flasche mit dem Schaf ganz rechts benutzen**
- es kommt zurück zur Herde
- zur Schäferin gehen
- **mit der Schäferin sprechen**
- **sie spielt ein anderes Lied und die Schafe stapeln sich übereinander**
- **der Junge kann nun das Huhn fangen**
- **dann noch den Hirtenstab nehmen**
- **mit der Rabenmaske auf den Baum klettern und mit dem Hirtenstab den Magneten holen**
- dann zum Angler gehen
- **dem Angler den Magneten geben**
- der angelt damit einen großen Berg Münzen
- **die Angel benutzen**
- es folgt ein Minispiel
- auf der rechten Seite steht ein Fass
- **in dieses Fass müssen 5 Münzen**
- mit dem Magneten kann man zwei Münzen aufsammeln und in das Fass werfen
- dann muss man mit dem Magneten links den Schrott einsammeln und in den Wagen werfen bis dieser grün anzeigt
- dann wird eine Münze hergestellt
- hat man drei Münzen hergestellt, sammelt man diese mit dem Magneten ein und wirft sie in das Fass
- **dann mit dem Magneten die fünf Münzen aus dem Fass holen**
- **zu den Spielern gehen und unterwegs die Münzen aufheben, die der Angler verloren hat**
- am Ende sollte man 10 Münzen haben
- **die Münzen mit den Spielern benutzen und man darf mitspielen**
- bei dem Spiel geht es darum zuerst Karten im Wert von 30 Punkten zu erhalten
- es wird immer eine Spielkarte offen angezeigt und dann können alle Spieler ihren Einsatz machen und auswählen wie viele Münzen sie einsetzen wollen oder aber man setzt aus
- der Spieler der die meisten Münzen in einer Runde setzt, erhält die Karte
- **hat man das Spiel gewonnen kann man einen Lutscher nehmen**
- zur Waschfrau gehen
- **den BH von der Leine nehmen**
- **dann den Lutscher dem Baby geben und das schwarze T-Shirt nehmen**
- zum Garten gehen
- **hier das T-Shirt und den Hirschkopf mit dem Kreuz benutzen**
- durch die Vogelscheuche verschwinden die Raben
- **den Wagen nehmen**
- **zum Haus der Koblode gehen**

- der Junge hat alle benötigten Gegenstände zusammen
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann sind alle gefangen

Kapitel 12

- es ist erst einmal alles dunkel und es sind nur Augenpaare zu sehen
- **die Augenpaare anklicken bis es Licht gibt**
- nun sieht man die Kobolde an Seilen hängen und den Jungen an einer Kette
- das Huhn ist in einer Zelle daneben und hängt an einem Seil
- **jetzt wählt man erst den Kobold rechts und dann den Kobold links an**
- das Seil vom Huhn brennt durch und das Huhn ist frei
- jetzt spielt man das Huhn
- zu dem Jungen gehen
- die Toilettenschüssel benutzen
- **Errungenschaft: That`s Gross!**
- **ganz nach rechts gehen unter den Tisch**
- **am Seil vom Ventilator ziehen**
- der geht aus und eine Spinne rennt weg
- nach links gehen
- **mit der Spinne reden**
- **das Huhn bekommt eine Blume und schläft**
- Taste A drücken und das Huhn wacht auf
- nach rechts zur Wache gehen
- **die Blume mit der Wache benutzen**
- die Wache schläft
- **die Zange und das Buch nehmen**
- **das runde Gitter anwählen und das Huhn entfernt das Gitter für den Fluchtweg**
- auf den Tisch springen und den Wachmann ansehen
- **dann auf die graue Platte klicken**
- es gibt ein Rätsel
- in der zweiten Reihe der Felder ist eine Krone zu sehen
- die anderen Felder sind leer
- daneben hängt ein Zettel mit Symbolen
- **den Wachmann ansehen**
- **auf den Gürtel vom Wachmann klicken**
- dann die Symbole darunter ansehen
- **nun die Felder in der folgenden Reihenfolge anklicken:**
- **Feld obere Reihe rechts, Feld obere Reihe Mitte, Feld mittlere Reihe in der Mitte und Feld obere Reihe links**
- das Gitter öffnet sich
- nach ganz links gehen
- **mit der Zange den Nagel aus der Wand ziehen**
- **dann den Nagel zu dem Jungen bringen**
- der kann seine Fesseln öffnen und die Kobolde befreien

- durch das Loch rechts in der Wand gelingt die Flucht
- **Errungenschaft: Chicken Run**

Kapitel 13

- jetzt sieht man den Thronsaal und das Mädchen soll dem Kobold etwas vorführen
- der Junge wirft dem Mädchen das Buch zu
- nun soll das Mädchen eine Geschichte erzählen



- in diesem Buch gibt es drei Doppelseiten
- auf den Seiten steht -50, 0 und +50
- im Buch sind immer derselbe Ort zu sehen und dieselben Personen, aber mit Veränderungen
- **für die Geschichte benötigt man die folgende Reihenfolge:**
- **Seite -50: den Griff mit dem Brunnen benutzen**
- **Seite 0: den Blumentopf anwählen und dann mit dem Eimer im Brunnen benutzen**
- **Seite -50: den Blumentopf aus dem Brunnen holen und dann einpflanzen**
- **Seite + 50: hier steht jetzt ein großer Baum und in der Grube ist kein Wasser – in die Grube steigen und das Ei nehmen – das Ei mit dem Eimer im Brunnen benutzen**
- **Seite -50: die Pflanze entfernen**
- **Seite 0: das Ei aus dem Brunnen holen und dem Mann im Turm geben – der legt das Ei in das Nest**
- **Seite +50: das Ei anklicken und es kommt eine Schildkröte zum Vorschein – die Schildkröte mit dem Eimer im Brunnen benutzen**
- **Seite -50: die Schildkröte aus dem Brunnen holen und ins Wasser in der Grube setzen**
- **Seite +50: die Schildkröte ist so groß geworden das man über sie auf die andere Seite gehen kann und am Bart in den Turm gelangt**
- damit endet die Geschichte
- wenn man es bei der Geschichte schafft das die Schildkröte nur noch als Skelett in der Grube liegt, kann man die Knochen anklicken und erhält die **Errungenschaft: Lonesome George**
- nun gelingt allen die Flucht und die Krone haben sie auch
- **Errungenschaft: Usurper**

Kapitel 14

- der Junge und das Mädchen stehen vor dem Froschportal
- **die Krone mit dem Portal benutzen**
- das klappt leider nicht
- durch das Portal gehen
- hier ist ein Frosch
- versuchen den Frosch zu fangen
- **dann die Krone mit dem Frosch benutzen**
- der Frosch springt vor das Portal
- **zum Frosch gehen und ein Minispiel spielen**



- der Junge und das Mädchen können jeweils ein Spielfeld weit springen und der Frosch kann immer zwei Spielfelder springen
- der Frosch muss neben den Jungen oder das Mädchen springen, damit man den Frosch dann im nächsten Zug nehmen kann
- **hat man das Spiel gewonnen, setzt man dem Frosch die Krone auf und er springt auf das Portal**
- das Portal fällt ein

Kapitel 15

- der Junge und das Mädchen verschmelzen zu einer Figur
- sie treiben umher
- man benötigt wieder 3 Tassen
- **die Flaschenpost öffnen**
- **dann die Koboldfee aus der Flaschenpost mit dem Buch benutzen**
- hier die leuchtenden Zahlen ansehen
- **dann am Fisch die 3 richtigen Köpfe einstellen**
- **das sind von links nach rechts: grüner Kobold, Oma und Typ mit Stachelhelm**
- wir bekommen die erste Tasse
- **aus dem Baum die Münze holen**
- **dann die Münze mit dem Telefon benutzen**
- der Pizzabote bringt die zweite Tasse
- **das Foto ansehen** und merken an welcher Stelle die rosa Zunge, die Pfote vom Hund, die Pfote der Katze und das gelbe Auge sind
- **dann die Uhr benutzen**

- hier nun die Zeiger wie folgt einstellen: rosa Zunge auf grünes Eis, blaue Pfote auf Mädchen mit rosa Haaren, rosa Pfote auf Jungen und gelbes Auge auf rosa Eis
- nun erhält man die dritte Tasse
- die Tassen dem Kobold geben
- dafür bekommen wir eine Gießkanne
- die Gießkanne mit der Tür benutzen
- durch die Tür gehen
- auf der Wiese nach rechts gehen
- die Krone nehmen
- Errungenschaft: Dream Job
- dann durch die Tür zurückgehen
- die Krone mit dem Frosch benutzen
- dann die Taste A drücken
- nun sind alle wieder zu Hause
- Errungenschaft: Homecoming

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 28.03.2025

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

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