

Stacking – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Bei diesem Spiel steuert man Charlie (eine Matroschka), der seine vier Geschwister wieder finden muss. Es gibt für jede Aufgabe 3 bis 5 verschiedene Lösungen. Es gibt auch Aufgaben, die für die Lösung nicht erforderlich sind. Man kann das Spiel relativ schnell durchspielen, aber man kann auch alles probieren was geht und für alle Aufgaben alle Lösungen finden. Es gibt vier verschiedene Orte (Bahnhof, Dampfschiff, Zeppelin und Dreideckerzug). Im Spiel gibt es einzigartige Figuren. Einige von ihnen muss man finden, weil man sie braucht um Aufgaben zu lösen und andere kann man finden um alles vollständig zu haben. Spielt man Stacking unter der Plattform Steam, dann gibt es auch noch jede Menge Errungenschaften, die nichts mit dem Lösen des Spieles zu tun haben, aber es macht Spaß sie zu erringen. Ich werde in der Lösung vor allem die wichtigen Schritte aufzählen. Im Spiel selber bekommt man auch Hinweise. Charlie kann in andere Figuren steigen und deren Fähigkeiten nutzen.

Bahnhof:

- die Aufgaben sind hier: **Die Lounge räumen und den Streik beenden**
- mit Levi dem Landstreicher sprechen
- nach oben laufen und die Treppe nach unten gehen
- nach links gehen und die Treppe nach oben gehen
- dort taucht ein Junge auf
- er sagt das der Streik beendet werden muss
- mit dem Jungen reden
- die nächste Treppe nach oben gehen
- nach links gehen und die Treppe nach unten gehen
- zwischen den Kisten steht ein Mann und versperrt den Weg
- in den Mann steigen
- weiter gehen und dann in die Dame steigen
- dann in den Mann am Ende vom Weg steigen
- mit der Taste E kann man die Fähigkeiten der anderen Leute benutzen
- in dem Fall wird der Weg frei gemacht
- zum Gittertor gehen und mit dem Torwächter sprechen
- der braucht den Schlüsselmeister
- Charlie steigt aus der letzten Figur und geht dann zum Schlüsselmeister (zu erkennen am Schlüssel über dem Kopf)
- in den Schlüsselmeister steigen und zum Gittertor gehen
- mit der Taste E lässt sich das Tor aufschließen
- aus dem Schlüsselmeister steigen und durch das Tor gehen und die Treppe nach oben
- hier gibt es Damen mit Ferngläsern
- in so eine Dame springen
- dann kann mit der Taste E die Fähigkeit Adlerauge benutzen

- so findet man einmalige Figuren (sie werden blau angezeigt)
- man kann sich nun überall umsehen und unter anderem einer Frau helfen ihre beiden Kinder wieder zu finden
- wichtig ist es die Lounge zu leeren
- zum Posten gehen, der vor der Lounge steht
- ohne Einladung kommt man nicht rein
- **es gibt nun drei verschiedene Möglichkeiten in die Lounge zu gelangen**
- in der Nähe steht ein Mechaniker
- in den Mechaniker steigen und die Lüftung neben dem Eingang zu Lounge öffnen
- dann kann Charlie durch den Gang hinter dem Lüfter in die Lounge gehen und mit dem Leiter der Lounge sprechen, der die Lounge räumen lässt
- oder man sucht die Witwe und steigt in sie
- dann geht man zum Posten und verführt ihn
- während Herzen aufsteigen, verlässt man schnell die Witwe und steigt in den Posten
- dann kann die Tür zur Lounge öffnen und mit dem Leiter der Lounge sprechen
- oder man sucht den Mann der immer furzt
- in den Mann steigen und mit ihm zum Lüfter gehen
- dort dann furzen und die Lounge wird auch geräumt
- jetzt stehen vor der Lounge drei Leute von der Eisenbahngesellschaft
- **Charlie steigt in den Fahrkartenverkäufer, den Schaffner und den Zugführer**
- dann geht es zurück zum Bahnsteig
- **dort zu den Streikenden gehen und mit dem Streikführer sprechen**
- der Streik ist beendet
- eine Eule bringt einen Brief mit einer Nachricht von Levi
- der hat ein Geheimversteck gefunden
- man kann nun zu Levi gehen und sich das Geheimversteck ansehen
- dann wieder zum Bahnsteig gehen
- auf dem Bahnsteig mit dem Zugführer sprechen
- dann geht es zum vergoldeten Dampfschiff

Vergoldetes Dampfschiff:

- hier sind die Aufgaben: alle vier Abenteurer zum Kapitän bringen, Chaos bei der Safari anrichten, die Ausstellung sabotieren, die Kaviarlieferung stoppen und die Karten durcheinander bringen
- auf dem Schiff gibt es mehrere Decks
- man muss sich alles genau anschauen
- und man findet wieder einmalige Figuren und Figuren, die einem mit ihren Fähigkeiten weiterhelfen
- hier nun die Lösungen
- **Chaos bei der Safari (4 Lösungen möglich)**

1. in den Boxer steigen und dann auf drei Kulissen boxen
2. mit dem Feldkommandant (sitzt vor der Kanone) nach links in das Rohr schießen
3. mit dem Pelikan vor der Safari zum Nest fliegen und dann in den Raum dahinter springen; hier dann in den Kodiakbär steigen; durch die Tür den Raum verlassen und zur Safari gehen; dort dann brüllen
4. mit dem Boxer die beiden angebandenen Typen an der Kulisse boxen und so in den Weg der Radfahrer schieben; dann in die Radfahrer springen (vom kleinsten bis zum größten) und beim letzten dann in die Pedale treten und durch das Hindernis fahren

– **die Ausstellung sabotieren (gibt 5 Lösungen)**

1. mit einem Boxer gegen die Figur mit den Boxhandschuhen boxen
2. mit dem Flötenspieler erst zu den Ratten gehen und Flöte spielen und dann zur Ausstellung laufen und mit den Ratten zur Sphinx aus Käse gehen
3. mit einem Typ der das kann Platz machen vor der Mumie und dann in die Mumie steigen und mit der Mumie die Ausstellung verlassen
4. mit der großen lila Figur (Ronaldo) die große Figur rechts im Raum verschwinden lassen (mit dem Trick)
5. in den Sarkophag springen und dann leuchten und dann in eine Figur, die vor einem steht springen und dann die Ausstellung verlassen

– **die Kaviarlieferung stoppen (5 Lösungen)**

1. in den Bufettleiter springen und den Koch rufen, dann in den Koch springen und durch die kleine Öffnung in die Küche gehen, dort dann den Kaviar entleeren
2. in den Haferschleimkoch springen und mit ihm zum Wasser gehen auf dem der Kaviar fährt, dort dann seine Eigenschaft benutzen (Haferschleim verschütten)
3. mit dem Haferschleimkoch in die Küche gehen und die Eigenschaft mit der Kaviarmaschine benutzen
4. mit dem Flötenspieler die Ratten locken und mit ihnen durch die Tür bei den Haifischzähnen in die Küche gehen
5. mit einer großen Figur durch die große Tür in die Küche gehen und dann die Kaviarmaschine nach draußen schieben und auskippen

– **Karten durcheinander bringen (4 Lösungen)**

1. mit dem Typ der die Wand abschrubbt in den Kartenraum gehen und seine Fähigkeit benutzen
2. mit Hans (der immer Kekse spuckt) in den Kartenraum gehen und seine Fähigkeit benutzen
3. mit dem Typ der mit Handschuhen schlägt in den Kartenraum gehen und seine Fähigkeit benutzen
4. mit einem Kind zum Maler gehen und mit dem Maler sprechen, der malt das Kind an und es hat dann einen Malstift auf dem Kopf, dann mit dem Kind in den Kartenraum gehen und die Karten anmalen

- alle vier Abenteurer sind jetzt auf dem Weg zum Kapitän, aber die Wachen versperren den Weg
- mit Charlie durch den kleinen Gang zu den vier Abenteurern gehen
- dann in den ersten steigen und mit ihm **die erste Wache vermessen**

- das Tor ist offen
 - nun in die zweite Figur steigen und **die zweite Wache mumifizieren**
 - in die dritte Figur steigen und **auf die dritte Wache schießen mit dem Korken**
 - dann in die letzte Figur steigen und mit allen zum Kapitän gehen
 - **den Kapitän dann einschüchtern**
 - die Kreuzfahrt ist beendet und das Casino ist geöffnet
 - vor dem Casino sind jetzt die Brüder Bobby und Billy Web
 - **denen soll man einen Auftritt im Casino verschaffen (3 Lösungen)**
1. in einen der Brüder steigen und dann in eine Figur mit Anzug steigen, mit der Figur ins Casino gehen und dann mit dem Bruder auf die Bühne gehen; das Casino verlassen und in den anderen Bruder steigen und dann wieder in eine Figur mit Anzug und ins Casino gehen, mit dem Bruder auf die Bühne gehen
 2. in Hans steigen (der Kekse spuckt) und seine Fähigkeit vor dem Piraten probieren, dann schnell mit einem der Brüder in den Pirat steigen und mit seiner Fähigkeit ins Casino gelangen (der andere Bruder folgt allein) und dann mit dem Bruder auf die Bühne gehen
 3. mit einem der Brüder zum Maler gehen (Typ mit Pinsel) und mit ihm sprechen, der malt den Bruder an, dann mit dem anderen Bruder mit dem Maler sprechen und er wird auch angemalt; so angemalt ins Casino gehen und auf die Bühne
- das Dampfschiff verlassen und es geht zurück zum Bahnhof
 - dort kann man dann weitere Figuren finden, Kapriolen machen oder noch Lösungen finden

Bahnhof:

- vor den Schaltern stehen Leute, aber die Schlangen sind nicht geordnet
- links und rechts außen müssen die kleinen Leute stehen und die mittleren in den nächsten Reihen und die großen Leute in der mittleren Reihe
- **es gibt 3 Lösungen für die Schalterschlangen:**
 1. man steigt in die Figuren und stellt sie dann in der richtigen Reihe wieder ab
 2. man benutzt einen Boxer mit allen Leuten die falsch stehen, bis alle in der richtigen Reihe sind
 3. man steigt in Malodor und furzt in die Leute am Schalter und dann schnell in den Streikbrecher steigen und mit seiner Fähigkeit die Leute organisieren
- zum Bahnsteig gehen
- mit dem Schaffner sprechen für den Zug zum Zeppelin

Zeppelin:

- Charlie befindet sich in der Küche
- hier wird ein Botschafter festgehalten (er steht im Regal)
- Charlie muss die Wachposten ablenken
- es gibt zwei abgetrennte Seiten, wo nur Charlie unter den Holzspitzen durchpasst

- erst auf die eine Seite gehen und **in die Figur mit dem Pfefferstreuer steigen**
- **die Fähigkeit nutzen und ein Wachposten ist abgelenkt**
- dann auf die andere Seite gehen und **dort in die Figur mit der Rührschüssel steigen**
- **die Fähigkeit nutzen und der zweite Wachposten ist abgelenkt**
- der Botschafter kann das Regal verlassen
- **in den Botschafter steigen und seine Fähigkeit nutzen**
- der erste von fünf gefangenen Botschaftern ist befreit
- Charlie kann nun die Küche verlassen und sich auf dem Luftschiff umsehen
- die nächsten Aufgaben sind dann: aus dem Gefängnis ausbrechen, den Wagen anhalten, das Tor öffnen und das Gas beseitigen
- hier die möglichen Lösungen:
- **Gas beseitigen (4 Lösungen)**

1. mit einer Figur die Handtaschen wirft in den Druckanzug steigen und dann in den Rum mit dem Gas gehen und durch die Gaswolke durch, dann aus dem Druckanzug steigen und mit der Handtasche gegen den roten Knopf knallen
2. mit Felicity Fowler in den Raum gehen und ihre Fähigkeit benutzen
3. mit Wilhelmina in den Raum gehen und ihre Fähigkeit benutzen
4. mit Charlie durch das kleine Loch im Ventilatorraum gehen und in eine Wartungstyp steigen, mit dem dann die Tür öffnen, einen Typ mit Luftballons suchen und mit ihm auf dem Luftstrahl nach oben fliegen und den Ventilator abstellen

– **Tor öffnen (3 Lösungen)**

1. mit einem Mechaniker den Hebel am Tor öffnen (kommt Hand herunter) und dann mit einem Typ mit kräftigem Händedruck die Hand schütteln und das Tor ist offen
2. oberhalb vom Tor (im Nebenraum die Treppe nach oben) steht eine Frau mit Fächer, in die Frau steigen und nach rechts gehen zum Vogel im Nest, die Fähigkeit benutzen und der Vogel kommt herunter, in den Vogel steigen und zum Nest fliegen, auf der anderen Seite aussteigen und Charlie ist auf der anderen Seite vom Tor, hier mit einem Mechaniker das Tor öffnen
3. in einen Typ steigen, der den Nordkuss kann, mit dem den Gong beim Boxer schlagen, dann in den Boxer steigen und mit dem Boxer das Tor öffnen

- wenn Charlie gefangen wird, dann landet er im Gefängnis

– **aus dem Gefängnis muss er ausbrechen (3 Lösungen)**

1. in den Feuerwehrmann steigen und mit ihm das Feuer löschen, dann mit Charlie schnell durch das Loch gehen
2. in eine große Figur steigen und mit ihr die Dominosteine umwerfen, dann kommt der Vogel runter, in den Vogel steigen und mit ihm zum Nest fliegen, dann auf der anderen Seite aussteigen und runter springen
3. in eine große Figur steigen und den Rollschuh verschieben, dann mit Charlie in die Sprungfeder mit Hupe springen

- hinter dem Gefängnis kommt man in einen weiteren Raum
- dort findet ein Rennen statt
- hier kann man auch eine Gruppe von Figuren finden, die auf die Bühne gehören

– den Wagen anhalten (5 Lösungen):

1. mit einem Kameramann ein Foto machen wenn der Wagen vorbeikommt
2. mit einem Bananentyp Bananen auf die Rennbahn werfen (vorher Bananen an der Bananenmaschine holen; dazu mit Charlie auf den Blasebalg springen und ihn benutzen bis die Bananen herausfallen)
3. mit Charlie auf die kleine Rampe an der Strecke gehen und in einen Hund springen, dann durchstapeln bis zur ersten Figur und bremsen (dabei E gedrückt halten bis der Wagen hält)
4. mit dem Flaggenträger (auf der Brücke über der Rennstrecke) die Fähigkeit Flagge benutzen (vorher mit einer Handtaschenfrau den Flaggenträger von seinem hohen Sitz holen und dann in ihn einsteigen)
5. mit dem Mechaniker auf der Brücke über der Rennstrecke den Generator abschalten, es kommt eine Wache, dann mit dem Kerl mit Jagdhorn, das Horn blasen und zwar direkt in den Verstärker (dort wo die Wache stand)

– alle Botschafter sind befreit und Charlies Schwester auch

– in alle Botschafter steigen und der Schwester zum Notausgang folgen

– mit dem Schlüssel des großen Botschafters die Tür öffnen

– dem Weg folgen und noch eine Tür öffnen

– die Botschafter alle auf die Blasebälge verteilen

– Charlie geht dann die Rampe runter und steigt auf den letzten Blasebalg und benutzt ihn

– so stürzt der Zeppelin nicht ab

– jetzt gibt es einen Ausgang beim Zeppelin

– es gibt aber noch etwas zu tun, wenn man möchte

– ein kleiner Junge, mit einem Bären in der Hand, steht da und drei Rüpel nehmen den Bären weg und er soll raten wer ihn hat

– Bär finden (3 Lösungen):

1. mit dem Botschafter Osman den Rüpel markieren und ihn dann ansprechen
2. mit dem Bananentyp auf die Rüpel schießen und so sehen wer den Bär hat und dann den Rüpel ansprechen
3. den Rüpel ansprechen, der den Bär hat (ist immer der links)

– den Zeppelin verlassen und zurück zum Bahnhof

Bahnhof:

– hier muss die Uhr aufgezogen werden , weil sonst die Züge nicht fahren

– auf der rechten Seite ist ein kleines Loch in der Wand

– es gibt drei Möglichkeiten die Uhr aufzuziehen

1. mit Charlie durch das Loch gehen und dann zum Notschalter gehen und den benutzen um das große Tor zu öffnen, dann einen Typ mit kräftigem Händedruck suchen und in den Typ einsteigen und durch das große Tor gehen und dann die Hand schütteln, die am Hebel ist
2. zum Pelikan gehen, der an der gegenüberliegenden Seite steht und mit ihm erst ein

- Stück in Richtung Uhr gehen und dann ins Nest fliegen und dann mit Charlie die Handkurbel benutzen
3. erst in einen Ballonjungen steigen und dann in den Zugführer Cross (der vor Wut kochen kann) ; mit ihm zur Wand gehen wo auch der kleine Durchgang ist; dort sind weiter oben an der Wand Ventilatoren, erst Cross benutzen, dann schnell aussteigen und mit dem Ballonjungen nach oben fliegen, den Steg lang gehen und mit Charlie die Notkurbel benutzen
- jetzt fahren die Züge wieder
 - auf dem mittleren Bahnsteig mit dem Zugführer sprechen und los geht es zum Dreideckerzug

Dreideckerzug:

- erst geht Charlie durch das kleine Loch im Raum
- im nächsten Raum steht ein Hundefutterautomat
- **den Hundefutterautomat benutzen bis Futter rausfällt**
- der Hund kommt
- **in den Hund steigen und mit ihm den Pferch öffnen**
- Charlie hat seinen Bruder gefunden
- der Bruder wird versuchen den Zug anzuhalten und Charlie such die anderen Geschwister
- überall im Zug umsehen
- es gibt die folgenden Aufgaben zu erledigen: Befreie Albert von Sichel dem Gerissenen, Kitzle Tiberius den Schrecklichen, Beleuchte den Schattengeneral und Erschrecke Deppi den Starken
- außerdem muss Charlie alle Pianisten finden und zur Piano Bar bringen, damit sie dort spielen und es Strom gibt
- **Befreie Albert von Sichel dem Gerissenen (4 Lösungen):**
 1. in der ersten Etage in den Typ mit Ventilator steigen und dann in den Feuerwehrmann und zu Sichel gehen; ihn mit dem Feuerwehrmann nass machen und dann mit dem Ventilator anpusten
 2. in Sully (Typ der immer niest) steigen und mit ihm in eine Suppenschüssel von einem Suppenjungen niesen, dann in den Suppenjungen steigen und zu Sichel gehen und ihm die Suppe geben
 3. mit Sully ein Kind anniesen und dann mit dem Kind zu Sichel gehen (am besten mit Sally und einem Kind nach unten zu Sichel gehen, weil nicht viel Zeit bleibt in der das Kind angesteckt ist)
 4. mit einem Suppenjungen nach oben zu den Tauben gehen und unter die Tauben stellen, eine Taube landet in der Suppenschüssel, jetzt zu Sichel gehen und ihm die Suppe geben
- **Kitzle Tiberius den Schrecklichen (3 Lösungen):**
 1. in eine Frau mit Staubwedel steigen und zu Tiberius gehen und den Staubwedel mit ihm benutzen

2. den Schneider suchen (steht auf einem Stuhl und schläft, mit einem Typ mit Pfeife wecken) und in ihn einsteigen, dann noch Gilliam, den Haarigen mitnehmen und zu Tiberius gehen, erst den Schneider mit Tiberius benutzen (der zieht die Rüstung aus) und dann Tiberius mit Gilliam umarmen
3. in einen Suppenjungen steigen und rechts von Tiberius zu der Taube gehen; die Taube kommt herunter; in die Taube steigen und dann auf den Kopf von Tiberius fliegen

– **Beleuchte den Schattengeneral (3 Lösungen):**

1. in einen Typ mit Ölfass steigen und dann in einen Typ mit Kerze steigen; erst mit dem Typ die Kerze benutzen, dann mit dem Typ mit dem Ölfass das Öl mit dem Typ mit der Kerze benutzen (statt dem Typ mit dem Ölfass kann man auch Malodor benutzen und in dem Fall dann in die Kerze furzen)
2. in den Raum über dem Schattengeneral gehen (Gasraum), dort in den Mechaniker steigen, der rechts hinten in der Ecke steht und mit ihm das Rad aufdrehen, dann einen Typ mit Kerze holen und unter das Rad stellen wo Flamme ein steht und die Kerze entzünden
3. einen Geldjungen nehmen und ihn mit dem Generator an der Wand gegenüber vom Schattengeneral benutzen (er wirft Geld in das Fach), dann jemand holen, der einen Kohleabdruck machen kann, den Typ dann mit dem Pedal vom Generator benutzen

– **Erschrecke Deppi den Starken (3 Lösungen):**

1. mit einem Bürstenjungen zwei Mal den Typ vor der großen Box in der zweiten Etage ärgern, dann öffnet er die Box und ein Clown kommt heraus, in den Clown steigen und damit Deppi erschrecken
2. in der Kinderwerkstatt in ein Kind mit Laken steigen, dann das Kind mit einem Kind mit Zahnbürste auf dem Kopf benutzen, das Kind sieht jetzt wie ein Geist aus, mit dem Geist zu Deppi gehen und ihn erschrecken
3. in den Spion steigen und eine große Figur mit dem Spion maskieren, dann mit der großen maskierten Figur zu Deppi gehen

– wenn Charlie alle Familienmitglieder befreit hat, muss er vom Kohlenwagen aus einen Weg finden

– **erst in alle Figuren steigen, dann Schritt für Schritt die Fähigkeiten der Figuren benutzen und immer die nächstkleinere Figur für die nächste Aufgabe benutzen bis am Ende Charlie bei seinem Vater ankommt**

- nun muss der Baron noch sechs Mal gefangen werden
- auf der rechten Seite ist eine lange Wand und ganz oben steht der Baron
- er wird dann immer eine Etage nach unten kommen, wenn eine Aufgabe gelöst ist
- mit dem Vater den Blasebalg auf der linken Seite der langen Wand benutzen
- das Feuer wird entfacht und dann mit einem Typ mit Kohlen auf dem Kopf, die Kohlen in das Feuer kippen **(1.Mal)**
- mit einem Mechaniker die kleine Klappe in der Wand öffnen
- dann mit der Mutter das Rohr dahinter abstauben **(2.Mal)**
- mit dem Bruder, der auf Schornsteine klettern kann, am Schornstein nach oben klettern und

- vorher unbedingt die Witwe noch mitnehmen
- oben angekommen mit der Witwe den Baron verführen **(3.Mal)**
 - jetzt das Feuer löschen und mit dem Boxer Cromewell das Tor öffnen **(4.Mal)**
 - mit der Schwester mit Schirm unter die Kohle gehen, die herunter fällt und dann den Schirm benutzen, dahinter ist ein Rohr mit einem Loch drin, in die Frau, die um Hilfe schreit steigen und dann in das Rohr rufen **(5.Mal)**
 - jetzt noch in den Bruder mit der Schaufel steigen und dann in den Vogel, mit ihm zum Nest fliegen, aus dem Vogel steigen und mit der Schaufel das große Kohlenstück runter schaufeln **(6.Mal)**
 - weiter geht es dann **mit dem Typ mit der Kerze**
 - **mit ihm die beiden Streichhölzer am Holztor anzünden und dann mit Malodor gegen die Flammen furzen und das Tor wird gesprengt**
 - **nun muss Charlie das Spiel Schere, Stein, Papier mit dem Baron spielen**, der immer in einer anderen Figur und sehr schnell ist,
 - viermal muss Charlie den Baron besiegen, dann ist das Spiel zu Ende
 - nach dem Abspann kommt man wieder zum Bahnhof
 - dann kann man noch die restlichen Lösungen, Figuren oder Kapriolen finden, wenn man möchte

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 21.12.2013

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

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