

# Komplettlösung – The Inner World – Der letzte Windmönch

von Kerstin Häntsch

Nach dem ersten Teil geht es nun weiter. Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es wie fast immer auch Errungenschaften. Deshalb sollte man mit allen reden, um eine Errungenschaft zu erhalten und auch alle geliehenen Gegenstände vor dem Kapitelende wieder zurückgeben. Wenn man das Hilfesystem mindestens 30x benutzt gibt es eine Errungenschaft und auch wenn man das Hilfesystem gar nicht benutzt. Man spielt Robert, die Taube Hack und Laura. Am Anfang des Spieles kann man sich eine kurze Einführung in die Bedienung geben lassen. Das Inventar sieht man, wenn man mit dem Mauszeiger und den unteren Bildschirmrand fährt. Dort kann man auch zwischen den Personen wechseln.

## Kapitel 1 – Willkommen in Wollingen

### Wald:

- da Robert versteinert im Wald liegt, kann man erst mal nur mit der Taube etwas unternehmen
- **das Entsteinerungsauge, das auf dem Boden liegt, nehmen**
- es gibt drei Fresspflanzen
- eine davon hat das zweite Entsteinerungsauge
- sobald man versucht das Auge zu nehmen, gibt es die Pflanze an die nächste Pflanze weiter und versucht man es bei der zweiten Pflanze, dann landet das Auge bei der dritten Pflanze
- also braucht man erst noch etwas anderes, bevor man an das Auge kommt
- den Ameisenbau ansehen
- **die Liane ansehen und auf die Liane hacken**
- die Liane fällt auf den Ameisenbau
- den Ameisenbau anhacken und die Ameisen fressen die ganzen Pflanzen weg
- darunter ist ein Basylenkopf
- **auf die Augenklappe hacken**
- die Augenklappe fällt herunter
- **die beiden Versteinerungsäugen aus den Augenhöhlen nehmen**
- eine Fresspflanze hat das Entsteinerungsauge und die beiden anderen Pflanzen sind leer
- **die beiden Versteinerungsäugen mit den zwei leeren Pflanzen benutzen**
- **jetzt kann Hack das zweite Entsteinerungsauge nehmen**
- **die beiden Entsteinerungsäugen in die Augenhöhlen vom Basylenkopf einsetzen**
- den Auslöser benutzen
- leider trifft der Strahl nicht auf den versteinerten Robert
- es gibt eine Tür unten und am Ende vom Ast gibt es auch eine Tür (Klappe)
- **die Klappe oben öffnen und es erscheint ein Wurzellurch**
- **auf die Pflanze über der Klappe hacken** (3x Pflanze anhacken, damit 3x Wasser über den Wurzellurch kommt)

- da kommt Wasser raus und der Wurzellurch wird nass
- **Errungenschaft: Begossener Wurzellurch**
- **dann die Tür unten öffnen**
- der Wurzellurch kommt unten durch die Tür und das Wasser fließt raus
- es gibt eine Pfütze
- **jetzt den Auslöser benutzen und der Strahl trifft auf Robert, der nun wieder entsteinert ist**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **mit Hack auf die Baumfrucht hacken**
- dann auf Robert wechseln
- **die Baumfrucht nehmen**
- überall umsehen
- **den Stoßzahn nehmen**
- Robert braucht eine Leiter
- auf Hack umstellen
- **die beiden Entsteinerungsäugen nehmen**
- **diese mit den Pflanzen benutzen und dafür die Versteinerungsäugen wieder nehmen**
- **die Versteinerungsäugen in die Augenhöhlen einsetzen und dann den Auslöser benutzen**
- der Farn wird versteinert
- auf Robert wechseln
- **den versteinerten Farn nehmen**
- der sieht aus wie eine Leiter
- **den Stoßzahn mit der Spalte benutzen und dann den Farn mit dem Stoßzahn benutzen**
- **jetzt noch die Baumfrucht mit dem Stoßzahn benutzen**
- Robert ist jetzt im Ort Wollingen

## **Marktplatz:**

- Libretta erzählt Robert was alles in der letzten Zeit passiert ist
- sie erzählt von der Seilbahn, die leider kaputt ist
- bei Gesprächen erscheinen immer verschiedene Bilder zu den Themen, die man besprechen kann
- man sollte immer alle Themen so lange besprechen, bis das Bild grau wird – dann ist alles über das Thema gesagt wurden
- **nach dem Gespräch versuchen das Plakat zu nehmen**
- **Robert nimmt nicht das Plakat, aber eine Heftzwecke**
- das Denkmal ansehen und den Lautsprecher
- die Flagge ganz links ansehen
- **die einzelne Wollmaus nehmen**
- **den Stoßzahn nehmen**
- auf der linken Seite ist ein Kramladen und auf der rechten Seite ist die Schererei
- die Tür zur Schererei ist geschlossen
- über der Tür der Schererei ist ein Schild (eine Schere)
- dort ist auch eine Wollmaus

- **dazu muss man auf Hack wechseln und die Taube kann die Wollmaus holen**
- dann wieder auf Robert wechseln
- in den Kramladen gehen

## **Kramladen:**

- hier ist Emil
- **Robert bekommt eine Spezialtüte zur Begrüßung (Zahnseide und Kaugummi)**
- **den Schwamm (Wollmaus) nehmen**
- das Spiel Fang-den-Ball ansehen
- das Dartspiel ansehen
- das Fang-den-Ball Spiel kann man nicht kaufen
- wenn man beim Dart gewinnt, dann erhält man das Spiel als Preis
- **das Tuch ansehen**
- darunter ist ein Modell der Seilbahn, aber das dürfen nur Seilbahnfans sehen, die auch beweisen können das sie ein Fan sind
- **das Ei im Kranz ansehen**
- **den Windmesser ansehen**
- **einen Dartpfeil nehmen**
- Robert spielt dann automatisch und verliert
- noch einmal einen Pfeil nehmen
- **Errungenschaft: Übung macht den Meister**
- **mit Emil über alle Themen sprechen**
- dann den Laden verlassen

## **Marktplatz:**

- **mit Hempnickel über alle Themen sprechen**
- er wartet auf die Durchsage das er Pause machen kann
- **mit Libretta über alle Themen sprechen**
- **auf Hack wechseln**
- **mit der Taube durch den Loreneingang fliegen**

## **Schererei:**

- hier ist Molly und langweilt sich
- Hack kann gegen das Rohr links, gegen das Fass unten oder gegen die Schiefertafel oben hacken und jedesmal beschwert sich Molly
- bei Molly gibt es einen roten Knopf für den Lautsprecher
- **Hack muss erst auf den Knopf drücken und dann schnell gegen die Schiefertafel hacken**
- **Molly sagt etwas von Feierabend und das hört Hempnickel**
- der macht nun Pause und er wirft einen harten Käse weg

- auf Robert umstellen
- **den Käse nehmen und in die leere Lore steigen**
- auf Hack umstellen
- **die Wollmäuse im Inventar mit Robert benutzen (Tarnung)**
- **dann den Knopf vor der Lore benutzen**
- Robert kommt auf diese Weise in die Schererei
- nach rechts gehen auf das Dach

## **Dach:**

- **die Abdeckung nehmen und das Getriebe ansehen**
- **auf Hack wechseln und die lila Socke holen**
- den Stoßzahn mit dem Getriebe benutzen
- dann kommt Molly und beschwert sich
- **also wird Robert erst den Käse mit der Türschwelle benutzen und dann den Stoßzahn mit dem Getriebe**
- **dann geht es auf der linken Seite ganz nach oben**
- **mit dem gefesselten Mann am Windrad sprechen**
- es ist der Seilbahnfahrer
- mit ihm über alle Themen sprechen
- **Robert bekommt das erste Ticket für die Seilbahn**
- wieder nach unten gehen
- **den Stoßzahn und den Käse nehmen**
- in die Schererei gehen

## **Schererei:**

- **mit Molly sprechen (alle Themen)**
- Robert braucht ein Spiel für Molly, damit er den Hebel bekommt
- zur Seilbahn gehen

## **Seilbahn:**

- **hier ist eine Schranke, die sich aber einfach öffnen lässt**
- der Vogel lässt aber Robert nicht zur Seilbahn
- **auf Hack umstellen**
- **die Zahnseide mit den Winden benutzen**
- der Vogel erschreckt sich und verschwindet
- auf Robert wechseln
- **die Abdeckung mit dem Schrankenhalter benutzen und dann die Schranke schließen**
- **die Schranke wieder öffnen und die gebogene Abdeckung nehmen**
- **die gebogene Abdeckung wieder mit dem Schrankenhalter benutzen und die Schranke schließen**

- **die Schranke öffnen**
- die Abdeckung ist jetzt doppelt gebogen
- die Abdeckung nehmen
- auf Hack wechseln
- **die doppelt gebogene Abdeckung mit der Windgabel benutzen**
- auf Robert wechseln
- **das Nest und das halbe Tee-Ei nehmen**
- **das Fernglas ansehen und die lose Linse nehmen**
- **die Schrauben ansehen und den Conroy Kopf**
- **das Ticket mit dem Schlitz benutzen**
- Robert sagt das Ticket ist ungültig
- zum Laden gehen

### **Kramladen:**

- die Socke mit den Dartpfeilen benutzen und feststellen das sie die gleiche Farbe haben
- **das Nest mit dem Ei benutzen**
- **so erhält Robert den Kranz**
- **im Inventar das Tee-Ei, die Heftzwecke und den Kranz mit der Socke benutzen**
- **dann das Pfeilkostüm mit Hack benutzen**
- **diesmal gewinnt Robert beim Dart und erhält das Fang-den-Ball Spiel**
- wenn man eine Errungenschaft möchte, dann sollte man Emil das Ticket nicht zeigen und die Einstellungen für die Seilbahn durch probieren selber herausfinden
- ansonsten zeigt man Emil das Ticket
- dann darf man das Tuch von dem Seilbahnmodell nehmen
- das Seilbahnmodell ansehen
- Robert kann nicht viel erkennen
- die Linse mit dem Seilbahnmodell benutzen
- dann weiß Robert wie die richtige Einstellung ist und hat einen Aufkleber im Inventar
- zu Molly gehen

### **Schererei:**

- **Molly das Spiel geben und Robert bekommt den Hebel**

### **Marktplatz:**

- **Libretta das Ticket geben**
- **sie fälscht es und Robert hat ein neues gültiges Ticket**

## Seilbahn:

- **das Ticket mit dem Schlitz benutzen**
- die Bahn öffnet sich
- **den Kaugummi mit den Schrauben benutzen**
- jetzt hat Robert einen Abdruck
- **zu Molly gehen und ihr den Abdruck von der Schraube zeigen**
- **sie gibt Robert das passende Werkzeug**
- **wieder zur Seilbahn gehen und den Schraubenschlüssel mit der Schraube benutzen**
- jetzt ist die Seilbahn leichter
- **zu Molly gehen und den geliehenen Schraubenschlüssel zurückgeben** (für eine Errungenschaft später)
- **in die Bahn gehen**
- **den Hebel mit der Gangschaltung benutzen und dann den Hebel auf das Schiff stellen**
- **den Kranz in den Regler einsetzen**
- **den Regler auf Nordost (Dreieck oben rechts) stellen**
- **daneben sind Knöpfe**
- **die beiden mittleren Knöpfe drücken, so das sie leuchten**
- jetzt sollten rechts alle Lampen grün leuchten
- **den Schieber benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Libretta wird festgenommen und Robert flieht mit der Seilbahn
- es geht dann mit Laura im Gefängnis weiter
- **Errungenschaft: Willkommen in Wollingen**
- **Errungenschaft: Seilbanause**

## Kapitel 2 – Flucht aus dem Verlies

### Emils Büro:

- Laura wird gerade von Emil verhört
- es gibt drei Themen und zu jedem Thema gibt es als Antwort Diplomatie oder Provokation
- **das Thema Basylen anwählen und Provokation**
- im Regal ist eine Conroy puppe
- diese Puppe muss vom Regal herunterfallen
- **2x das Thema Flötennasen anwählen und Provokation**
- **das Thema Basylen anwählen und Provokation**
- **das Thema Flötennasen anwählen und Provokation**
- **dann sollte Laura die Conroy puppe haben**
- Emil beendet das Gespräch und führt Selbstgespräche
- wenn man die Conroy puppe benutzt kann man drei verschiedene Antworten geben (Smalltalk, Bestärken, Streng)
- **2x Bestärken auswählen und einmal streng**

- **dann fällt der Büstenkopf auf Emil**
- Laura landet in ihrer Zelle

## **Zelle:**

- Libretta ist in der Zelle von Laura
- **Laura und Libretta unterhalten sich**
- **das Poster ansehen**
- **das Klebeband nehmen**
- **die Klorolle nehmen**
- **die Klorolle mit dem Abflussrohr benutzen**
- **den Klokasten öffnen und die Stricknadeln nehmen**
- **das Klebeband mit der Klorolle benutzen**
- **die Conroybibel nehmen**
- **das Nackenkissen nehmen**
- Libretta sagt das sie Laura das Nackenkissen leiht
- mit Libretta über alle Themen sprechen
- durch die Gitterstäbe nach draußen sehen

## **vor der Zelle:**

- hier sind zwei Wachen
- die eine Wache läuft immer hin und her und hat einen Schlüssel
- die andere Wache steht neben der Zelle bei den Kakteen
- **das Bild mit den Kakteen ansehen**
- dann die Ratte ansehen, die aus dem Loch sieht
- die Pfirsichkerne ansehen
- **die geflickte Stelle am Rohr ansehen**
- es gibt neben der Zelle vier Rohre
- wenn Laura mit den Stricknadeln gegen die Rohre klopft, dann taucht die Ratte an einer anderen Stelle wieder auf
- **mit der Wache bei den Kakteen sprechen**
- **die Wache hätte gern ein Bild vom Kaktus Blauer Maurice**
- **Laura lässt sich erklären wie der Kaktus aussieht**
- **bei der Wache kann sie auch Essen bestellen**
- Laura bestellt alle Essen, die angeboten werden (kann man nur nacheinander bestellen und muss dann das Essen immer erst vor der Klappe in der Zelle nehmen, bevor man das nächste bestellt)
- nach der Bestellung muss sie immer in die Zelle gehen und das Essen steht dann vor der Klappe
- **Laura nimmt dann bei der Klappe die Erbsen auf Eis, die Tomatensuppe mit dem Currypulver und den Pfirsich**
- ein Gericht gibt es gerade nicht, weil dem Koch eine Ratte fehlt

## Zelle:

- die Stricknadeln mit den Erbsen auf Eis benutzen
- die Nackenrolle mit der Kloschüssel benutzen
- dann zwei Mal die Klospülung benutzen
- dann die Nackenrolle wieder nehmen
- es gibt vor der Zelle eine Pfütze
- den Pfirsich mit der Kloschüssel benutzen und dann die Klospülung ziehen (Errungenschaft: Pfirsichkicker)
- mit Libretta sprechen und fragen ob sie ein Bild von einem Kaktus malen kann
- Libretta benötigt dazu Papier, Stift und die Farben rot, gelb und blau
- Libretta die Erbsen zeigen (Errungenschaft: Grün ist keine kreative Farbe)
- die Erbsen mit der Kloschüssel benutzen und die Klospülung ziehen
- das wirft die Wache um
- das Poster an der Wand nach oben klappen
- dahinter ist ein Loch
- mit dem Loch sprechen
- Onkel Oboe ist in der Nachbarzelle
- mit Onkel Oboe sprechen – alle Themen
- Laura bekommt Papier wenn sie ein Spiel gewinnt und sie braucht einen Einsatz
- die Conroybibel mit dem Loch benutzen (das ist der Einsatz)
- Onkel Oboe klopft und Laura muss sagen wie oft (immer eine Zahl höher angeben, wie geklopft wurde – es gibt verschiedene Klopfgeräusche – alle zusammenzählen und +1)
- bei mir war es 2x und 2x (Errungenschaft: Klopfkönig)
- Laura bekommt Toilettenpapier
- den Pfirsich mit der Kloschüssel benutzen und die Klospülung ziehen

## vor der Zelle:

- jetzt muss Laura die Ratte an die richtige Stelle dirigieren
- mit den Stricknadeln gegen das untere rechte Rohr klopfen
- die Ratte erscheint im Loch unten rechts
- sie frisst den Pfirsich und landet mit dem Kopf im Schlüsselring
- mit den Stricknadeln gegen das obere linke Rohr klopfen und die Ratte erscheint oben rechts im Loch
- dann gegen das untere rechte Rohr klopfen und die Ratte landet in der Küche
- bei der Wache das Essen mit dem Pudding bestellen
- vor der Klappe steht der Teller mit Suppe und die Ratte springt heraus und verliert den Schlüssel
- den Pudding und den Schlüssel nehmen

## Zelle:

- den Schlüssel benutzen um die Handschellen von Libretta zu öffnen



- **das Currypulver mit der Kloschüssel benutzen** (dann ist es nass)
- **Laura gibt Libretta die Stricknadel, das nasse Currypulver, das Toilettenpapier, die Tomatensuppe und den Blaubeerpudding**
- Libretta muss noch wissen wie der Kaktus aussehen soll (die Wache hat erklärt wie er aussieht und welchen Kakteen er nicht ähnelt)
- **daraus ergibt sich: Stachelform gerade, Anzahl Blüten 4, Kaktusform gespalten, Stachelanzahl 6 und Name Maurice**
- **das Bild vom Kaktus der Wache geben**
- **mit dem Schlüssel die Zelle öffnen**
- Laura will Robert suchen
- **Errungenschaft: Flucht aus dem Verlies**

## Kapitel 3 – Der Mittelpunkt der Welt

### Bahnhalle:

- Robert ist auf dem Bahnhof der Seilbahn
- **die Familienfotos ansehen**
- **mit dem Reisenden sprechen**
- es ist Herr Klein und er wartet schon seit 3 Jahren auf die Bahn
- alle Themen mit Herrn Klein besprechen
- den Ticket-O-Mat und die Gepäckausgabe ansehen
- den Teekessel ansehen
- den Conroyalisten ansehen
- den Ausweis in der Tasche ansehen
- **mit dem Conroyalisten sprechen** (alle Themen)
- der Ketchup Spender ist kaputt
- die Spannfeder ansehen
- **weiter unten den Erste-Hilfe-Kasten ansehen und öffnen**
- **Robert nimmt eine Spritze und Heilkräuter**
- das WC und das Schild ansehen
- die Pfütze ansehen
- sie riecht nach Zitrone
- **die Spritze mit der Pfütze benutzen**
- **die Heilkräuter mit dem Teekessel benutzen**
- weiter nach oben gehen
- hier steht alles auf dem Kopf
- das Plakat mit den Bestimmungen für die Beförderung ansehen
- **das Urlaubsplakat ansehen und nehmen** (**Errungenschaft: Staatsfeind Nr. 1**)
- das Hoala im Käfig ansehen und den Haken daneben
- **das Urlaubsplakat mit dem Haken benutzen**
- das Hoala rennt jetzt in die andere Richtung
- versuchen mit dem Reisenden zu sprechen oder das Trinkpäckchen anzusehen
- Robert kommt aber nicht an der Wache vorbei
- **mit der Wache alle Themen besprechen** (Robert braucht ein Ticket, es muss einen freien

Platz geben und Hack muss in einem Käfig transportiert werden und außerdem gibt es eine Nasenkontrolle, außer man ist Conroyalist)

- nach unten gehen
- **auf Hack wechseln**
- **gegen das Rohr über Herrn Klein klopfen und es zeigt nun nach oben**
- zu Robert wechseln
- **mit dem Ticket-O-Mat sprechen**
- **dann meldet sich Laura**
- sie ist in der Gepäckaufbewahrung
- man kann nun zwischen Hack, Robert und Laura wechseln
- Laura will den Ticket Automat reparieren, damit Robert ein Ticket bekommt

## **Gepäckaufbewahrung:**

- Laura sieht sich um
- das Gitter, den Knopf auf dem Boden und den roten Knopf ansehen
- die Bohrtiere ansehen
- **die Sägespäne, die Wollmaus, die roten Stecker und die Schüssel nehmen**
- das Versteck ansehen
- den Lüftungsschacht und die beiden Pfeile ansehen
- **die Serviceklappe öffnen**
- hier gibt es ein Notfalltelefon und 12 Plätze für Stecker
- **die Stecker nehmen**
- dann die Serviceklappe verlassen
- **die Sägespäne mit den Bohrtieren benutzen**
- **Errungenschaft: Bohrtierfütterung**
- **beim Lüftungsschacht den Pfeil nach unten benutzen**
- **das Karamellbonbon landet bei Laura**
- die Heizung ansehen
- **das Karamellbonbon mit der Heizung benutzen**
- **dann das geschmolzene Bonbon mit den Sägespänen benutzen**
- nun hat Laura ein paniertes Karamellbonbon
- **die Serviceklappe benutzen**
- **das Notfalltelefon benutzen und alles besprechen**
- es gibt immer zwei Stecker von einer Farbe
- jede Farbe wird einem Thema zugeordnet
- blau = Fluss, braun = Erde, gelb = Licht, weiß = Wind und rot = Liebe
- nun müssen die Stecker noch in die richtigen Steckplätze
- **Reihe ganz oben von links nach rechts: blau, weiß, weiß**
- **zweite Reihe von oben von links nach rechts: braun, braun, gelb**
- **dritte Reihe von oben von links nach rechts: blau, gelb, leer**
- **vierte Reihe von oben von links nach rechts: leer, rot, rot** (eigentlich müsste ein roter Stecker auf Plus stehen und nicht auf Minus, aber Laura ist negativ eingestellt und deshalb den Stecker mit Minus benutzen)
- war alles richtig, dann leuchten die Stecker und der Automat funktioniert wieder

- zu Hack wechseln und das Lüftungsrohr wieder nach unten drehen
- zu Laura wechseln
- die Wollmaus mit dem Lüftungsschacht benutzen und den Pfeil links drücken
- dann das panierte Karamellbonbon mit dem Lüftungsschacht benutzen und den linken Pfeil benutzen
- zu Robert wechseln

## **Bahnhalle:**

- die Wollmaus nehmen
- die Wollmaus mit der Pfütze benutzen
- dann die nasse Wollmaus mit dem Teekessel benutzen
- mit Herr Klein sprechen
- der lässt den Vogel frei und kündigt
- Robert hat den Käfig im Inventar
- den Ticket Automat benutzen
- Robert hat kein Geld
- **Errungenschaft: Negativ zahlt sich nicht aus**
- zu Laura wechseln
- bei der Serviceklappe den roten Stecker von minus auf plus wechseln
- dann wieder zu Robert wechseln
- Ticket Automat benutzen
- das Ticket und das Wechselgeld nehmen
- die Wollmaus wieder mit dem Teekessel benutzen
- der Teekessel pfeift und lenkt den Conroyalisten ab
- schnell die Spannfeder vom Ketchup Spender nehmen
- wenn der Mann weg ist, kann sich Robert den Ausweis nehmen
- den Käfig mit der Gepäckaufgabe benutzen
- Hack landet bei Laura
- nach oben gehen
- der Wache den Ausweis zeigen
- nun kann Robert mit dem Reisenden sprechen
- nach dem Gespräch die gefüllte Spritze mit dem Trinkpäckchen benutzen
- die Spritze wieder in den Erste-Hilfe-Kasten legen
- dann mit der Wache sprechen und eine Fahrgastkontrolle anordnen
- der Reisende wird überprüft
- er hat zu viel Flüssigkeit dabei und wird auch noch als Flötennase enttarnt
- in die Seilbahn einsteigen
- jetzt müssen Laura und Hack noch in die Bahn

## **Gepäckaufbewahrung:**

- Laura lässt Hack aus dem Käfig
- sie nimmt den Aufkleber vom Käfig

- **das Karamellbonbon nehmen**
- **im Inventar das Bonbon mit dem Aufkleber benutzen**
- **die Schüssel mit dem Knopf auf dem Boden benutzen**
- **dann den roten Knopf betätigen**
- es kommt eine Kiste und die rutscht über die Schüssel
- **den Aufkleber mit der Kiste benutzen**
- Laura will nicht in die Kiste steigen, wenn da keine Luftlöcher drin sind
- **die Sägespäne mit den Bohrtieren benutzen**
- jetzt hat die Kiste Löcher
- **die Schüssel nehmen**
- **die Kiste benutzen und Laura steigt ein**
- **zu Hack wechseln und auf den Knopf am Boden drücken**
- **Errungenschaft: Seilbahnause** (wenn man das Ticket nicht im Kramladen gezeigt hat)
- **Errungenschaft: Der Mittelpunkt der Welt**

## **Kapitel 4 – Wiedersehen in Alt-Aspen**

### **Basylenfriedhof:**

- Robert will den letzten Windmönch finden
- Laura sagt das sie als Plan B gern ein Startmodul für einen Basylen hätte
- **zu Hack wechseln**
- **das Pendel, das Basylenauge, den Schweif, den Lehm oben rechts und den Zettel oben links nehmen**
- zu Robert wechseln
- an die Tür klopfen
- die Höhle ansehen
- das Warnschild, den Fernsprecher, den Basylen, die Klappe und den Schlitz ansehen
- den Zettel im Inventar ansehen
- zum Stadttor gehen

### **Stadttor:**

- die Figur, den Hut, die Klappe an der Figur, den Fluss, das Symbol, den Felsen und die Fosfos ansehen
- **versuchen die Klappe zu öffnen, aber sie ist verschlossen**
- den Schlafenden, die Flasche und das Wasserrad ansehen
- das Startmodul ansehen
- **mit dem Prediger sprechen** (alle Themen)
- Robert bekommt das Startmodul im Tausch gegen einen Lautsprecher
- **Mama Dola ansehen**
- Robert weiß jetzt das ein Bingo Pferdchen fehlt
- **den Lehm mit dem Fluss benutzen** (nasser Lehm)
- **zu Hack wechseln**

- **den alten Fisch holen**
- **im Inventar ist jetzt eine Fischgräte**
- auf Robert wechseln
- zum Windbrunnen gehen

## **Windbrunnen:**

- **Robert spielt auf seiner Flötennase**
- das Lied wird dann im Inventar gezeigt
- das Symbol, das Windrad, das Schild, das Pony, die Kiste, die Wundertüten und den Händler ansehen
- die Steinspitze ansehen
- versuchen die Steinspitze abzurechen
- **zu Laura wechseln**
- **Laura benutzt die Steinspitze und bricht sie ab**
- wieder zu Robert wechseln
- **mit dem Händler sprechen** (alle Themen)
- **dem Händler das Wechselgeld geben**
- **eine Wundertüte nehmen**
- **in der Wundertüte sind nur Kleeblätter**
- es gibt auch Wundertüten mit Hufeisen
- **das Pendel mit den Wundertüten benutzen**
- **jetzt hat Robert eine Wundertüte mit einem Hufeisen gefunden**
- die Kiste bekommt Robert nur, wenn er beweisen kann das er erwachsen ist
- **mit dem Pony sprechen**
- das Pony ist ein Bingo Pferdchen
- ihm fehlen ein schöner Schweif, ein Horn und ein Ball und sein Glückshuf ist abgewetzt

## **Stadttor:**

- auf Laura wechseln
- **Laura benutzt die Steinspitze mit dem Fels**
- zu Robert wechseln
- **das jetzt freiliegende Symbol ansehen**
- Robert hat jetzt ein zweites Lied
- **den nassen Lehm im Inventar mit dem Nasenschoner benutzen**
- das ergibt eine Lehmase
- **das erste Lied (Wind) spielen**
- dabei fliegt der Hut von der Figur weg und die schlafenden Fosfos werden wach
- an der Figur öffnet sich die Klappe
- in dem Fach liegt eine Memomuschel
- **die Memomuschel nehmen**
- **das Stoff Fosfos aus dem Inventar mit dem schlafenden Mann benutzen**
- dafür hat Robert jetzt die Flasche auf der steht „nur für Erwachsene“

## **Basylenfriedhof:**

- **die Treppe nach oben gehen und den Hut nehmen**
- wieder zum Windbrunnen gehen

## **Windbrunnen:**

- **die Flasche dem Händler zeigen**
- **Robert bekommt die Kiste**
- die Kiste ist aber verschlossen
- **die Kiste mit dem Abgrund links benutzen**
- **kurz zum Stadttor gehen und dort die Chili nehmen**
- **das zweite Lied am Windbrunnen spielen**
- es erscheint ein Ring
- **dann das erste Lied spielen und den Hut mit dem Windrad benutzen**
- der Hut ist jetzt eine Flüstertüte
- **die Fischgräte mit dem Pony benutzen**
- jetzt hat es ein glänzendes Fell und der Bingoball ist auch da
- **die Lehnase und das Hufeisen mit dem Pony benutzen**
- jetzt fehlt nur noch der silberne Schweif
- zum Stadttor gehen

## **Stadttor:**

- **dem Prediger die Flüstertüte geben**
- **Robert bekommt das Speichermodul**
- zum Basylenfriedhof gehen

## **Basylenfriedhof:**

- **Hack setzt das Startmodul beim Basylen im Speicherplatz ein**
- die Klappe öffnet sich
- **den Basyenschweif aus dem Inventar mit der Kühlflüssigkeit benutzen**
- jetzt ist der Schweif silberfarben
- wieder zum Windbrunnen gehen
- **den silbernen Schweif mit dem Pony benutzen**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Bingo**

## Basylenfriedhof:

- Mama Dola ist jetzt hier
- **mit ihr sprechen (alle Themen)**
- **nach dem Gespräch die Kleeblätter, den Schnaps und das Zertifikat mit dem Fernsprecher benutzen**
- **mit Mama Dola sprechen** (Ferngespräch und Ritual)
- Zwischensequenz
- auf der Memomuschel ist jetzt der richtige Befehl für den Basylen
- **zu Hack umstellen**
- **dann die Memomuschel mit der Klappe benutzen**
- **jetzt die Chili mit dem Fernsprecher benutzen und wieder mit Mama Dola sprechen (Ritual)**
- **Errungenschaft: Explosion**
- **jetzt noch das Basylenauge mit dem Fernsprecher benutzen und wieder mit Mama Dola sprechen (Ritual)**
- das Auge fliegt gegen die Tür und öffnet sie
- nun trennen sich die Wege von Laura und Robert
- Laura will mit dem Basylen zu Emil fliegen und Robert will den letzten Windmönch finden
- **Robert bekommt vom Mama Dola ein Buch**
- dann geht er durch die Tür
- **Errungenschaft: Wiedersehen in Alt-Aspen**

## Kapitel 5 – Das Geheimnis der Nebelsenke

### Schrof-Felsen:

- **mit dem Schrof sprechen (alle Themen)**
- eines seiner Kinder ist verschwunden
- mit den Kindern sprechen
- **nach dem Gespräch alles ansehen** (Tümpel, Schweinsfliege, Schleimspur, das Schild)
- **die Tafel nehmen und die Zehennägel (Schrof-Kralle)**
- **im Inventar die Tafel ansehen und das Buch**
- das Buch benutzen und Robert hat ein hohles Buch und ein Guck-Guck
- die Tafel hat ein Astloch
- zum Ausblick gehen

### Ausblick:

- hier verstecken sich zwei Flötennasen im Baum
- die Statue, die Nase der Statue, den Baum, die Wurzel, die Tafel bei der Statue, die Tafel unter dem Kessel und den Kessel ansehen
- **mit den Flötennasen sprechen**

- **dann das erste Lied spielen**
- die Flötennasen stecken ihre Nasen aus dem Baum
- sie glauben allerdings nicht das Robert der König ist
- **das Steinsieb ansehen und nehmen (ausleihen)**
- **das hohle Buch mit dem Kessel benutzen**
- jetzt ist Suppe in dem Buch
- wieder nach unten gehen und dann zur Nebelsenke

### Nebelsenke:

- **das Blasrohr und das Fähnchen nehmen**
- **das Windlied spielen und der Nebel geht weg**
- das Notenrund ansehen und die Halterungen
- bei den Halterungen müssen die Tafeln eingesetzt werden
- nach unten gehen
- die Stange ansehen
- **die Tafel nehmen**
- **den blauen Vorhang nehmen**
- das Fenster ansehen
- die Wurzel ansehen
- **die Schrof-Kralle mit der Wurzel benutzen**
- die Wurzel ist nun im Inventar

### Ausblick:

- **die Wurzel mit der Nase von der Statue benutzen**
- **das Wurzelende mit der Wurzel vom Baum benutzen**
- der Kessel hängt nun in der Luft
- **die Tafel nehmen, die unter dem Kessel lag**
- **den Kessel anschieben, damit er gegen den Arm der Statue fliegt und die Tafel runter fällt**
- **die Tafel nehmen**
- **dann die Wurzel wieder nehmen**
- **im Inventar das Fähnchen mit dem Blasrohr benutzen (Segel)**
- **das Segel mit der Tafel mit dem Astloch benutzen (Floß)**
- **im Inventar die Wurzel mit dem Steinsieb benutzen**
- **mit den Flötennasen im Baum sprechen (alle Themen)**

### Schrof-Felsen:

- **das Floß mit dem Tümpel benutzen und dann das Windlied spielen**
- das Floß wieder nehmen
- **Errungenschaft: Floßfahrt**



- **das Buch mit der Suppe mit dem Floß benutzen und das Floß mit dem Tümpel benutzen**
- **das Windlied spielen**
- so fängt Robert die Schweinsfliege
- **die Schweinsfliege mit dem Steinsieb mit Wurzel benutzen**
- das gibt einen Rettungshubschrauber
- **den Rettungshubschrauber mit der Schleimspur benutzen**
- das Schrof Kind ist wieder da
- vom Rettungshubschrauber bleibt nur eine schleimige Wurzel übrig
- **die Wurzel nehmen**
- **mit dem Schrof sprechen und nach dem Dynastie Lied fragen**
- die Familie singt ein Lied
- Robert hat jetzt ein weiteres Lied

## Nebelsenke:

- **die Halterungen benutzen**
- eine Tafel ist schon in der Halterung
- diese Tafel nehmen (man sollte dann 5 Tafeln im Inventar haben)
- lesen was auf den Tafeln steht
- nun die Tafeln von links nach rechts wie folgt einsetzen:
- **einst lebten die Asposer ...**
- **doch einer aus den Reihen ....**
- **die Dynastie konnte den bösen König ...**
- **die Dynastie beschloss ...**
- **sie zogen sich tief in den Wurzelwald ...**
- dann erscheinen Lichtsäulen über den Halterungen
- oben erscheinen Symbole
- es taucht ein Monolith auf
- zum Monolith gehen (man muss vorher mit den Flötennasen im Baum über das Drehlied gesprochen haben und sie müssen gesagt haben das der König fliegen kann)
- **jetzt 2x das dritte Lied spielen und der Monolith ist ganz unten**
- **den blauen Vorhang mit dem Monolith benutzen**
- **Robert stellt sich auf den Monolith**
- **dann 6x das zweite Lied spielen**
- Robert landet oben bei den Flötennasen und die denken das Robert fliegen kann
- sie spielen Robert das Drehlied vor
- jetzt gibt es vier Lieder
- Robert ist dann wieder unten
- den Monolith genauer ansehen
- es gibt 5 Etagen und auf jeder Etage vier Symbole
- wenn man das Drehlied spielt, dann drehen sich die Etagen und man sieht die anderen Symbole
- über den Halterungen müssen bestimmte Symbole aufleuchten
- die Symbole ergeben sich aus der Geschichte auf den Tafeln

- **es werden folgende Symbole benötigt: Fosfos, Krone, Schwert, Windbrunnen und Schloss**
- wenn man das Drehlied spielt, dann drehen sich alle Etagen vom Monolith, außer der, die gerade in der Mauer steckt und nicht zu sehen ist
- **den Monolith 3x nach oben schieben, dann 2x drehen, dann ganz nach unten schieben, den Monolith 3x drehen, 1x nach oben schieben und 1x drehen**
- jetzt sollten die richtigen Symbole zu sehen sein
- **Errungenschaft: Monolith**
- **der Monolith ist jetzt eingerastet**
- **das dritte Lied spielen**
- das Kloster wird sichtbar
- das Fenster ansehen
- **die Schrof-Kralle mit dem Fenster benutzen**
- da ist nun ein Loch drin
- **ins Kloster gehen**
- Robert wird gleich von einem Pfeil getroffen
- **den Pfeil nehmen**
- im Inventar die schleimige Wurzel mit der Schrof-Kralle benutzen, damit Robert erfährt das das Schrofsekret neutralisiert wird
- **dann die schleimige Wurzel mit dem Pfeil benutzen**
- **im Inventar den Pfeil benutzen** (Robert ist dann immun)
- ins Kloster gehen

## **Kloster:**

- es folgt eine Zwischensequenz
- Robert muss die Sprache der ViehViehs lernen
- das Fosfos und die Leinwand ansehen
- mit dem Fosfos sprechen
- **das Guckguck mit dem Fosfos benutzen (Projektor)**
- **das Windlied spielen** (das Fosfos leuchtet)
- **das zweite Lied spielen**
- dann wird es im Kloster dunkler und die Leinwand leuchtet auf
- **den Projektor benutzen**
- es gibt vier Rädchen mit jeweils fünf verschiedenen Einstellungen
- damit kann man Symbole auf die Leinwand projizieren
- wenn ein bekanntes Symbol auf der Leinwand zu sehen ist, dann bekommt Robert gesagt wie es in der ViehVieh Sprache heißt
- es gibt bei allen vier Rädern eine Stelle ohne Symbol
- erst stellt man alle auf die leere Stelle (= 0), dann dreht man die Räder in Uhrzeigerrichtung so oft wie angegeben um die Symbole zu erhalten (immer die Räder von links nach rechts benutzen)
- die folgenden Symbole sollte man einstellen:
- Fahne, Windbrunnen, Fosfos, Wollmaus, Erdbär, Windrad, Basyl, Schrof und Asposer



1            2            3            4            5            6            7            8            9

1 = Windbrunnen = 1, 1, 2, 0  
 2 = Wollmaus = 2, 4, 1, 2  
 3 = Fosfos = 0, 0, 4, 1  
 4 = Windrad = 0, 3, 0, 4  
 5 = Schrof = 3, 0, 0, 1  
 6 = Basyl = 1, 2, 0, 1  
 7 = Fahne = 0, 0, 3, 2  
 8 = Erdbär = 0, 4, 1, 2  
 9 = Asposer = 4, 3, 3, 2

- dann spricht man mit dem Vieh Vieh und sagt ihm die drei Worte, die auf dem Schild beim Schrof Felsen standen
- **Gungun (Windbrunnen), Soissois (Asposer) und Grunzgrunz (Erdbär)**
- es öffnet sich eine Tür
- der letzte Windmönch ist ein Baby
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Das Geheimnis der Nebelsenke**
- Robert trifft vor dem Kloster den Händler
- der nimmt ihn mit nach Oberasposien

## **Kapitel 6 – Entscheidung am Windbrunnenplatz**

### **Gasse:**

- Robert hört Laura, die gerade bei Emil ist
- Laura hat aber keinen Erfolg
- Hack fliegt zu Emil und enthüllt das er eine Flötennase ist
- Robert sagt das alle wissen müssen das Emil eine Flötennase ist
- erst einmal umsehen
- **den klebrigen Lolly nehmen**
- **das Abenteuerzelt benutzen**
- Robert hat jetzt eine Tüte mit Niespulver und einen Tacker ohne Tackernadeln
- den Brunnen und das Abflussrohr ansehen
- **mit Onkel Oboe sprechen**
- er erzählt eine Geschichte und Robert muss die fehlenden Wörter einsetzen
- **die Wörter sind: Wasser, Magnetberge und Fauliger Fauch**
- **Errungenschaft: Story Wizard**
- es erscheint eine Falltür vor dem Brunnen

- die Falltür benutzen

### **Unter dem Brunnen:**

- Robert sieht sich um
- die beiden Symbole und die beiden Notenbänke ansehen
- den Brunnenschacht und die Brunnenöffnung ansehen
- das Abflussrohr ansehen
- **das Windrad nehmen**
- das zweite Lied spielen und die eine Notenbank erscheint, aber sie verschwindet gleich wieder
- das dritte Lied spielen und die Notenbank erscheint und verschwindet wieder
- die Leiter benutzen

### **Windbrunnenplatz:**

- **mit Frau Schmitz sprechen und mit der Wache**
- die Kamera, die Halterung davor, den Lautsprecher, die Absperrung, die Flötennasen, die Asposer, Emil, den versteinerten Conroy und den Entsteinerungsstrahler ansehen
- **das Brett mit den Tackernadeln mitnehmen**
- **im Inventar den klebrigen Lolly mit dem Windrad benutzen**
- **dann das Windrad mit der Halterung vor der Kamera benutzen**
- Frau Schmitz ist hypnotisiert
- unter den Brunnen gehen und zur Gasse
- dann über den Müllschacht ins Büro von Emil gehen

### **Emils Büro:**

- **das Banner nehmen**
- **das Glas mit dem Ballon nehmen**
- die Kochkäfer ansehen
- **das Brett mit den Kochkäfern benutzen**
- das Brett verbrennt und die Tackernadeln bleiben übrig, aber sie sind heiß
- **das Büro verlassen und das Glas mit dem Brunnen benutzen**
- jetzt ist Wasser im Glas
- wieder ins Büro gehen
- **das Wasser mit den Kochkäfern benutzen**
- **Robert hat jetzt die Tackernadeln**
- **im Inventar die Tackernadeln mit dem Tacker benutzen**
- den Ballon benutzen (dann ist er aufgeblasen)
- im Inventar das Niespulver mit dem Ballon benutzen
- jetzt hat man eine leere Tüte und einen Ballon mit Niespulver
- den Ballon wieder aufblasen und dann den Ballon mit dem Niespulver mit der Tüte

- benutzen
- **Errungenschaft: Umfüllaktion**
- das Büro verlassen

### Gasse:

- **mit Onkel Oboe sprechen**
- **von der Notenbank erzählen**
- Onkel Oboe spielt das Runter Lied
- nochmal mit ihm sprechen wegen dem Lied
- **Onkel Oboe spielt und Robert geht unter den Brunnen und spielt dort das Rauf Lied**
- **die beiden Notenbänke treffen sich in der Mitte, aber sie halten nicht zusammen**
- nach oben gehen

### Windbrunnenplatz:

- **wenn die beiden Wachen ihre Lanzen so halten das die Spitzen zusammen zeigen, dann mit der Wache sprechen**
- **das Banner mit der Lanze benutzen**
- **dann den Tacker mit dem Banner benutzen**
- **mit der Wache sprechen**
- **dann warten bis die Lanzen unten zusammen zeigen**
- **mit der Wache sprechen**
- **das Niespulver mit dem Banner benutzen**
- leider trifft Robert nicht Emil, sondern den Kopf von Conroy
- Robert verschwindet schnell unter den Brunnen

### Unter dem Brunnen:

- **den Lautsprecher und den Conroykopf nehmen**
- **den Conroykopf auf die Notenbank legen**
- in die Gasse gehen

### Gasse:

- **den Tacker mit dem Zelt benutzen**
- **Errungenschaft: Wiedersehen mach Freude** (wenn man alle geliehenen Gegenstände zurückgebracht hat, Schraubenschlüssel bei Molly, Spritze in Erster Hilfe Kasten und Tacker im Zelt)
- **den Lautsprecher mit dem Abflussrohr bei Onkel Oboe benutzen**
- wieder nach unten gehen

## Unter dem Brunnen:

- **mit dem Abflussrohr sprechen**
- Onkel Oboe kann Robert nun hören
- über das Runter Lied sprechen
- Onkel Oboe spielt das Lied
- **Robert spielt das Rauf Lied**
- der Conroykopf wird zwischen den beiden Notenbänken zu Staub
- **den Staub nehmen**
- **im Inventar den Luftballon aufblasen und den Steinstaub mit dem Ballon benutzen**
- **den Ballon mit dem Schlauchende benutzen**
- **Errungenschaft: Entscheidung am Windbrunnen**
- **Errungenschaft: Schlaubi Schlau** (wenn man das Hilfesystem nicht benutzt hat)
- **Errungenschaft: Laberbacke** (wenn man mit allen Charakteren gesprochen hat)
- es folgt noch eine Zwischensequenz
- das war es dann
- **Errungenschaft: Casula Gamer** (wenn man oft genug das Hilfesystem benutzt hat)

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
geschrieben am 26.03.2023

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

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