



Gobliins 4 – Komplettlösung©

Erstellt durch Ludwig Kratz exklusiv für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Level 1 – Detectiv- Agentur

Den Vogel anklicken, den **Brief** nehmen und auch das **Brot** vom Tisch.
Aus der offenen Kiste rechts **Fischgräten** nehmen. Die Gräten und das Brotstück dem Vogel geben. Die **Rosen** anklicken eine nehmen und vorne links in die Vase stellen. Klickt man die Rose an, kommt ein **Floh** zum Vorschein.
Die **Lupe** neben den Tür holen und den Floh in Großaufnahme ansehen. Küssi dann nochmals mit der Lupe anklicken und wir bekommen eine Information.
Einen **Löffel** vom Regal nehmen und diesen auf die grüne Dose rechts benutzen und so mehrere **Gurken** im Zimmer finden. Sie auflesen und damit die hungrige Pflanze füttern. Dann das Bild links von Tchoups Cousin anklicken. Den **goldenen Zahn (1)** links mitnehmen.

Die Pflanze streicheln, doch sie ist immer noch hungrig. Zur Tür gehen, doch unser Kleiner kann nicht weg gehen, ohne dass seine Pflanze satt ist. Sich an den Schreibtisch setzen und einen Brief schreiben, dass Karotten benötigt werden. Den Brief dem Vogel geben. Die gebrachte **Karotte** verfüttern und die Agentur verlassen (Code: NUXAZOZAPA)

Level 2 – Ursula die Schildkröte

Hinten links das **Brett** besorgen, dann mit Berthus reden und die **Klappleiter** einstecken. Nach oben gehen und die Klappleiter auf eine sichere Unterlage stellen. Unser Krieger – Stucco (S.) – boxt dann den Hebel an und die Leiter fährt aus.

Erst mal ganz nach oben und dort einen **Marienkäfer** und ein **Töpfchen/Dose** nehmen. Dann in das mittlere Stockwerk und die **Flasche** und eine **Blume** nehmen.

S. ganz nach oben schicken und er befördert einen Stuhl und eine Kommode nach unten in den Wagen. Mit dem Schrank kommt er nicht ganz zurecht.

Tschoup (T.) in das Erdgeschoss des Hauses schicken. Er versucht eine Vase zu balancieren, doch diese zerbricht. Mit der Dose unten rechts etwas **Teer** holen und die Vase flicken und links abgeben.

T. jetzt zum Schrank schicken und das Brett auf diesen anwenden. Auf das Brett springen und auch der Schrank landet im Wagen. Das Brett wieder nehmen und es auf den Stein rechts unten anwenden.

Jetzt die Schildkröte vom Stein aus mit der Blume füttern. 2x mit der Schildkröte reden. Den Griff an der Klappleiter wieder drücken und sie einstecken.

Den **Goldzahn (2)** hinten an der Mauer holen.

Jetzt Berthus die Flasche und den Marienkäfer geben und dann den Wegweiser 2x anklicken.(Code: PINIMAZORU).

Level 3 – Der Drachen

T. nimmt zuerst den **Querbalken** und repariert die Leiter.

Nach oben steigen und den **Schädel** links von der Leiter nehmen.

S. wählen, nach oben und den **Knochen** rechts aus dem Balken herausschlagen lassen.

T. holt ihn und nimmt auch noch den **Kieferknochen** im Skelett.

Jetzt den Knochen und den Schädel auf den Haufen Knochen unten anwenden, dann mit Perlius (P.) die Knochen anzaubern, was einen **Samen** links ergibt.

Den Samen als T. nehmen, den Pilz aber vorerst nicht bekommen. Den Samen oben links in die lockere Erde stecken. und von P. anzaubern lassen. Eine große Blume wächst und S. klettert an ihr nach oben. P. und T. stellen sich auf den Schwanz des Drachen, S. haut auf den Schädel und die beiden Kumpane werden nach oben geschleudert.

T. kann einen **Kiefernknochen** und den **Zahn (3)** mitnehmen. S. haut den anderen **Kiefernknochen** aus dem Fels und T. nimmt ihn.

Die 3 Kiefernknochen unten in die 3 Schädel legen.

P. zaubert die 3 Schädel an und es gibt einen Hinweis, dass man den Drachen zum Husten bringen muss. Die **Sprosse** von der Leiter nehmen und als P. den Mondstein anzaubern. Als T. die Sprosse unter den Stein legen / abstützen.

Die **Pflanzen** nehmen und die Sprossen wieder nehmen. Die Sprosse wieder in die Leiter einsetzen.

T. und P. gehen wieder auf den Schwanz und S. katapultiert sie wieder nach oben. T. legt jetzt die Pflanzen in den Schädel/das Maul. P. zaubert den Schädel an und T. nimmt die **Krone**. Über den Eingang unten mit allen 3 dieses Level verlassen (Code: NUDIZOKIXI).

Level 4 – Das königliche Schloß

T. anwählen und auf den Rücken des Frosches. Dann P. schnell den Bienenstock anzaubern lassen und so landet T. auf der anderen Seite. Er holt dort gleich rechts hinten den **goldenen Zahn (4)**.

Auf dem Weg dorthin auch gleich den **Stock** mitnehmen.

Nun mit P. auf den Froschrücken und S. schlägt den Bienenstock an.

P. landet nun ebenfalls drüben.

T. stellt sich auf den kleinen Stein und P zaubert ihn an, so dass T. auf die Mauer kommt. T. klopft oben am Turm an und zeigt der Wache den Brief.

P. jetzt rechts auf den Stein stellen, S. verhaut die Bienen, P. springt auf dem Frosch und so ist er wieder vorne. Jetzt S. auf die andere Seite schicken. S. bewegt dann den großen Felsen 3x. Wir bekommen einen stabilen Untergrund für unsere Leiter.

Die Leiter aufstellen und ausfahren und T. geht nach oben und zeigt der anderen Wache den Brief.

S. wieder nach vorne holen und jetzt P. rüberschicken.

Dann T. wieder auf die Mauer hieven. S. hinüber schicken und ihn die Leiter zum anderen Turm hochklettern lassen. T. und S. klopfen gemeinsam an den Turm und die Brücke wird heruntergelassen (evtl. ein 2. Mal den Turm anklicken). T. steckt die Leiter wieder ein und alle 3 gehen somit ins Schloss (Code: JIPURIJINI oder JANALAZIRU).



<http://www.gamepad.de>

Level 5 – König Balduron

Mit S. die bewegliche Leiter links verschieben. T. klettert die Leiter hoch und schlägt den Gong rechts mit einem Stock aus dem Inventar. Mit dem erscheinenden Kanzler reden. Als P. das Regal anzaubern und wir entdecken das **Witzebuch**. S. schiebt die Leiter zurück und T. holt das Buch. Jetzt das Buch auf dem König mehrmals anwenden; Zwischendurch mit dem König reden und er möchte das Fotoalbum. Wieder mit P. das Regal anzaubern. Das Buch entdecken. T. geht auf die Leiter und P zaubert sie an, so dass T. das **Fotoalbum/Buch** nehmen kann.

Dem König das Buch bringen. T. bekommt ein **Bild von Riri**.

S. bewegt wieder die Leiter und T. schlägt wieder den Gong. Wieder mit dem Kanzler reden, ihm dann die Krone und den Brief aus dem Inventar geben und den Auftrag bekommen, das königliche Hauptbuch zu finden.

P. zaubert wieder das Regal an. Wir wissen dann, wo das Buch steht, aber wie kommen wir dran? Die Leiter muss jetzt links stehen. Haben wir unten ein Buch herausgezogen? Wenn ja steigt T. auf die Leiter und S. bewegt die Leiter. So kann

das **Hauptbuch** ergattert werden. Es wird dem Kanzler übergeben und T. kann als „Dank“ **Geld** aufheben. Nochmals den Gong betätigen und erneut mit dem Kanzler reden.

Zwischenzeitlich kann P. die Vase rechts anzaubern und T. den **goldenen Zahn (5)** nehmen. Der Kanzler gibt den Tipp mit Riris Zimmer, P. zaubert die linke Vase an und T. nimmt schnell den **Schlüssel** und öffnet damit oben links die Tür. Alle 3 gehen ins Zimmer. (Code:NIJUNURUMI).

Level 6 – Riri's Zimmer

T. nimmt den **Maschinenschlüssel** und benutzt ihn mit dem Nabel des Bären.

Den Schlüssel 2x benutzen (Stern = 1)

P. zaubert den Ball an Und T. klickt die Inschrift schnell an (Mond = 5)

S. kickt den Ball jetzt weg und T. sieht sich das heruntergefallene Bild an (Sonne = 3).

Jetzt als P. die Flasche beim Bild anzaubern und wenn sie schwebt, als S. nochmals an den Ball treten. Auf dem **Flaschenetikett** kann man lesen: (Blume = 4).

T. stellt sich jetzt auf das Buch, das der Bär hält. P. zaubert es an und T. kommt so oben links auf das Regal. Er nimmt die **Schachfigur** und sieht sich mit der Lupe den Fleck auf dem Bild an (Blume = 7). Über ein geneigtes Brett kann T. wieder runter.

S. jetzt auf den Dominostein stellen und P. zaubert ihn an. Dann benutzt T. den Schlüssel mit dem Loch in der Box. S. schlägt jetzt den Kopf des Bären. T. schaut sich das Pergament an (Schnörkel = 6).

P. zaubert die Spielzeuggiraffe an. S. klettert an ihr hoch (Zettel im Buch anklicken).

Das Foto des Königs anboxen und wieder runter. Die Schachfigur auf das Schachbrett setzen und dann zwei **Figürchen , eines von P. und eines von T.** nehmen.

T. auf das Buch stellen und S. schlägt jetzt auf den Bauchnabel vom Bären. So wird die S-Figur ergattert und T. kann den Zettel im Buch lesen (O/Kreis = 2).

Die 3 Figuren jetzt auf die Felder mit ihren Anfangsbuchstaben stellen und wir bekommen einen weiteren Zettel mit dem Code für den Panzerschrank: 3, 5, 7.

T. wieder auf das Buch führen, S. nochmals den Bauchnabel bearbeiten lassen und so kommt T. zum Safe. T. kann ihn öffnen und nimmt einen Stift heraus.

Den Stift benutzen und so Stern, Kreis, Sonne und Blume verbinden. Dann den Stift auf den Mond benutzen und dann auf die Spirale/Schnörkel (2x), dann auf die Blume und es sollte ein Pfeil entstehen (siehe oben). Dann mit dem Löffel die Platte vor dem Pfeil öffnen und der Weg zum Tunnel ist frei. Jetzt aber nicht den Goldzahn vergessen. Ihn bekommen wir, wenn S. oben auf dem Regal steht und dann den Kopf der hochschnellenden Figur anschlägt. **Goldzahn (6)**nehmen und alle gehen in den Tunnel/Keller. (Code: NUDOMONULU).

Level 7 - Der Tunnel

T. und P. klettern nach unten.

Als T. das Brett nehmen und es auf den Baumstamm benutzen, um eine Wippe herzustellen. P. und T. stellen sich drauf und S. schlägt auf die Steine in der Wand oben rechts.

Als T. die Spinne mit dem Stock ärgern. P. zaubert das Loch rechts an und landet unten. Dann zaubert er links einen Stein an, der die Spinne trifft, die kurz ihre

Behausung verlässt. Jetzt kann T. schnell mit dem Stock den **Schlüssel** anklicken, der aber nach unten fällt. P. zaubert ihn hoch und T. kann ihn nehmen. Sofort geht er nach unten zum Schrank, öffnet ihn mit dem Schlüssel und entnimmt ihm einen **Fallschirm**. Nun T. wieder nach oben befördern und mit dem Fallschirm nach unten zu P. fliegen. Vorne einen **Schaft/Griff** aufheben. Als P die Metalltafel/Klappe anzaubern und T. sollte schnell reinkriechen. So kommt er oben – unterhalb der Spinne – wieder raus. P. zaubert nun den Stein an, die Spinne wird abgeschossen und dann nochmals den Stein anzaubern. So landet auch P. wieder oben. Jetzt begibt sich S. nach unten und „befreit“ den **Teil einer Schaufel**. T. geht nach unten und nimmt das Teil und verbindet es im Inventar mit dem Griff zu einer **Schaufel**. S. jetzt auf den flachen Stein stellen. P. nach unten schicken und den Stein anzaubern. T. auf die Wippe stellen und S. klettert hoch und wirft wieder einen Stein auf die Wippe. Mit dem Fallschirm wieder rechts runter und unten mit der Schaufel den Durchgang freischaufeln. Dann stellt sich T. auf den flachen Stein und P. zaubert ihn ein Stockwerk höher. Hier schaufelt T. dann die verschüttete Höhle frei. Mit dem Maulwurf reden und ihm das Bild von Riri zeigen. Der Maulwurf kennt Riri, gibt Tipps und wirft einen **Samen** nach unten. Nach unten und den Samen nehmen. Den Samen in der lockeren, mit Gras bewachsenen Erde rechts eingraben und von P. anzaubern lassen. Der **Goldzahn (7)** ist – unsichtbar – in der Mitte des Durchgangs versteckt. Alle nach unten zum Pilz kommen lassen und auf den Pilz springen und diesen Bereich verlassen (Code: KOJUNILONU).

Level 8 – Maulwurfstation

Als T. die **Platte** aufheben und dann die Klingel benutzen und mit dem Stationsvorsteher solange reden, bis er fragt, ob wir den Wurm füttern wollen. Dann das Bild von Riri zeigen. S. in den Schmutz dirigieren und dann T. und P. über den Helm auf die andere Seite bringen. Die Tafel mit dem stabilen Untergrund oben benutzen. P, zaubert sie an und T. kann so nach oben. T. entfernt das **Eisenteil** von der Beschriftung und untersucht das Graffiti mit der Lupe. Dann die Klappleiter rechts vom Ticketentwerfer platzieren. Mit S. die Leiter ausfahren und dann schicken wir S. zum Fahrradfahren. Dann sollte T. den Hebel am Fastfoodautomat bedienen. Die Uhr anklicken und mit der Schaufel den Wurm füttern. Beim Stationsvorsteher ein **Ticket** holen. Dann mit P. den Stationsvorsteher anzaubern. Während er schwebt, verstecken wir das Ticket im Sandwich. Das **gelochte Ticket** nehmen und dann mit dem Fahrkartenautomaten benutzen. Die Leiter wieder nehmen und rechts unten am Bildschirm eine Tafel finden, die P. öffnet und T. dann schnell den **Goldzahn (8)** nimmt. (Code: JIXUZIJINI)

Level 9 – Chameleon

Mit T. das **Brettteil/Holz** neben ihm aufheben. Auf die beiden Steine rechts springen und dann in den größeren Zwischenraum das Holz legen und so gegenüber landen. Dort **ein kleines Brett** nehmen, es auf den Schmutz benutzen und so beim Chameleon landen. Hier jetzt ins Inventar befördern: Einen **Eimer** und ein **Brett/Stück Holz**, „einer von 12 Schlüsseln“, ein **Samen**, eine **Angel**

und einen **Magneten**. Mit der Angel das **flache Metallstück** bekommen und auch ein **zylindrische Metallstück/Zahnrad** vorne rechts ergattern. Jetzt auch die beiden Kollegen nach rechts beordern.

Den Samen in die lockere Erde pflanzen und P. zaubert sie wieder an.

S. jetzt zum Busch mit den großen Erbsen schicken. Wenn er die Erbsen anschlägt, gehen sie verloren. Also stellt T. unten den Eimer hin; so landen die **Erbsen** im Eimer. Den Eimer nehmen und nach oben zur Luke (möglicherweise geht etwas schief und man muss den Freund mit Hilfe der Angel retten und evtl. ein Brett neu setzen). Die Luke mit dem Löffel öffnen.

Mit dem Kapitän reden und ihm den Schlüssel geben, das Zahnrad und das flache Metallstück. S. zum großen roten Knopf bewegen.

Den Zauberer am Steg links platzieren und nun Karotten fangen: Oben den Kopf ganz nach links ausrichten, dann Erbsen auslegen. P. zuerst an die vordere Position stellen. Wenn die vordere Karotte sich die Erbse schnappt, sie durch P. anzaubern und dann schnell S. den Knopf drücken lassen. Sie wird gefangen und landet im Käfig. T. benutzt dann den Magneten, um festzustellen, ob er die richtige hat. Wenn nicht, sie mit dem Hebel am Käfig wieder frei lassen und die nächste an der nächsten Position probieren (d.h.: auch oben den Kopf umstellen). Hat man die richtige gefunden, befördert man ein **Metallstück** zum Vorschein und gibt es dem Kapitän. Nun noch den **goldenen Zahn (9)** ergattern: Wieder Erbsen auslegen. Diesmal muss S. aber unten an der hintersten sein. Wenn die hinterste Karotte erscheint, dann muss S. sie anboxen und es gibt den Zahn. Den Zahn nehmen mit T. und über den Schwanz zum Ausgang. (Code: LIJUNILUNO)

Level 10 – Der große Saladini

Mit der Angelrute einen **Samen** vorne auf den Brettern ergattern und ihn links in die lockere Erde pflanzen. P. zaubert ihn an und S. klettert hoch und boxt die Schnecke runter. T stülpt sich die Schnecke über und geht mit ihr auf die andere Seite. Er nimmt den **Querbalken** und einen **flachen Stein**. Den Eimer unter die blauen Pflanzen auf den Stein stellen. Mit der Schnecke zurück und jetzt S. rüberschicken. Dort haut er den Beutel mit den **blauen Samen** an. Zurück und als T. den Eimer holen. Wieder zurück, dem Wurm das Witzbuch geben.

Mit dem Querbalken oben die Leiter reparieren und noch weiter oben im Blumentopf die Samen pflanzen. S. an der Pflanze nach oben schicken und P. sollte die Samen anzaubern. Während Saladini dann an der Blume riecht sollte S. den Stengel ergreifen und kommt so auf die andere Seite. T, geht auch auf die andere Seite und benutzt den flachen Stein als Board auf den Hang. (T. muss wegen des Schneckengehäuses zurück.)

S. jetzt auf den Stein stellen und P. sollte ihn anzaubern. S. geht nach oben zu den Steinen und beseitigt sie. Zurück wieder nach links, so dass T. nach rechts kann. Dort nach oben und links den **Goldzahn (10)** und ganz oben die **Muschel** nehmen.

T. geht zurück nach links und dort ganz nach oben zum Echophonic-Lautsprecher. Die Muschel auf den Lautsprecher anwenden. Saladini erstarrt und S. kann den Salat vor ihm anzaubern. Alle dann zum Salat führen (Code: LIJURILANA).

Level 11 - Etwas Salat – Maul von Saladini

S. holt den **Vogel** und **den festgeklemmten Knochen**.

T. benutzt den Stock auf die Wurzel und nimmt das **Salatblatt** mit. Mit der Lupe die Inschrift im Zahn lesen. Der flache Zahn kann geöffnet werden und ist der Ausgang.

S. sollte den faulen Zahn ausschlagen. Den Zahn mit dem Spalt rechts unten ansehen und dann mit der Lupe inspizieren. S. schlägt ihn auf und ein Kaninchen erscheint, mit dem T. mehrmals redet.

Die Muschel mit dem falschen Zahn benutzen. Mit der Angel eine **Metallplatte** aus dem Magen/der Speiseröhre holen. Die Platte als stabile Unterlage auf den rechteckigen Abdruck anwenden, die Leiter drauf stellen und den **Nagel** holen. Jetzt S. das Zäpfchen anschlagen lassen und während es wackelt T. schnell den **Goldzahn (11)** rechts holen lassen.

Mit dem Vogel reden und eine Feder bekommen. Jetzt mit der Feder das Zäpfchen kitzeln und wenn das Maul offen ist schnell den Spaten beim Zahn mit dem Spalt anwenden. Sehr schnell dann die Leiter einpacken und alle verlassen das Level durch den Ausgang beim flachen Zahn (Code: ZARUPIBONU).

Level 12 – Beim Wurm-Hafen/Bar

T. geht zum unteren Bild und nimmt **den roten Hut** und **die Maske** und gibt den Hut dem Wurm. Mit der Angel das **Maiskorn/Samen** holen. Etwas **Erde** in den Eimer füllen.

Als P. in die Bar und den Tisch anklicken. Wenn der Pirat weg ist, die Maske mit der Nische links von der Bar benutzen. T. setzt sie auf und befreit den Piraten vom Schluckauf. Nun ihm das Bild von Riri zeigen.

Ganz nach unten gehen und das Loch mit Erde aus dem Eimer füllen und den Samen hineinlegen. Als P. nun Mais wachsen lassen und der Kolben zeigt genau auf das Konfetti. Dem Barman das mitteilen und einen **Schlüssel** für die Tür unten bekommen. Den **Goldzahn (12)** mit der Angel nehmen und dann unten die Tür mit dem Schlüssel öffnen; die **Streichhölzer** von der Theke nicht vergessen, dann das Huhn besteigen und ab ins nächste Level (Code: PANAVAFOZU).

Level 13 – Farm/Deppwurz

Als T. dem Farmer das Bild von Riri zeigen und mehrmals reden.

Durch das Tor gehen und mit allen Deppwurz von links nach rechts reden.

Dem hinten links die Maske aufsetzen, für den mittleren hinten die **Brille** mit Hilfe des Magneten aus dem Schober von Deppwurzhaaren holen (oben rechts) und ihm geben, den rechten mit der Angel hoch holen.

S. haut den Rechten der unteren Reihe wach.

Den **Samen** oben beim Würstchenlagerhaus holen unten in der lockeren Erde einpflanzen und wieder zaubert P. daraus eine große Blume.

S. klettert hoch und besorgt uns das Brett (kippt es runter).

T geht hoch und redet mit dem oberen und geht dann ganz nach links an den Baum und nimmt den **Goldzahn (13)** mit.

S. haut den oberen k.o., P. zaubert ihn an und so geht er unten auf seinen Platz und hinterlässt einen **Samen**.

T. pflanzt den Samen links und P. wendet seinen Zauberstab darauf an.

Es wächst ein Pilz und alle katapultieren sich nach oben. T. redet mit der Karotte auf dem Ast. Sie will ihren Platz nicht verlassen, also holt T. von ganz unten den **Knallkörper**, legt ihn oben neben die Karotte und zündet ihn mit den Streichhölzern an. Schwupps ist die Karotte an ihrem Platz im Chor.

Jetzt zaubert P. den Korken oben an und so kann T. in den Baum und redet mit dem Elf.

Nun ganz nach unten und die Partitur auf den Notenständer legen und dann den Stab aus dem Inventar darauf benutzen. Alle Karotten fangen an zu singen und der Solist gesellt sich zu ihnen. Ihn dann befragen.

Wir bekommen eine Socke von Riri und gehen damit zum Elf. T. bekommt einen **magischen Stift**. T. zeichnet ein Kreuz ganz unten auf den flachen Stein und dann stellen sich alle 3 drauf (Code: NUPALozALA).

Level 14 – Der Felsen

T. nimmt ein paar **Kieselsteine**. Zur defekten Brücke (schwarzes Brett) gehen und T. stellt sich drauf. Von einiger Entfernung zum Frosch aus nun die beiden anderen nacheinander auf den Rücken des Frosches setzen und wenn sie zu laufen anfangen, schnell auf T. umschalten und mit einem Steinchen den Bienenstock bewerfen. So landen beide letztendlich auf der anderen Seite. Nun P. zum Bienenstock stellen, T. setzt sich auf den Rücken des Frosches und P. zaubert den Bienenstock an. So ist auch T. bei den anderen.

Ein **Dokument** rechts unter den Postern nehmen.

Zum Kontroll-Pad oben gehen (alle). P. zaubert die obere Kiste an und S. schiebt dann die untere weg, wenn die obere schwebt. So öffnet sich ein Raum unten.

T klettert runter, nimmt 1weiteres **Dokument**, einen **Stab** und ein paar **magische Steine**. Das letzte Dokument steckt fest. So hebt P. die Kiste an und T. nimmt es.

Jetzt alle 3 Dokumente auf das Teleskop anwenden und danach das Fernrohr benutzen und wir sehen, wo Riri steckt.

Mit der Angel den Wissenschaftler holen und ihn dann mit P. anzaubern. Der „Gute“ wird auf den Kopf gestellt und T. kann den **Schlüssel** von links unten nehmen. Die Kiste unten wird mit dem Schlüssel geöffnet und damit wird Reinette, Riris Freundin, befreit. Die 13 Goldzähne links in die Schale werfen und nun zur Rakete. Wieder den Frosch benutzen, um auf die andere Seite zu kommen (wie vorher).

Dann den Stock mit dem Flamingokopf auf die kaputte Leiter als unterste Sprosse benutzen und in die Rakete, nachdem wir sie mit einem magischen Stein gefüttert haben. (Code: NUFOLOLOZO)

Level 15 - Ende der Erde (wird freigeschaltet, wenn man alle 13 Goldzähne hat)

3 Samen aufheben. Sie einzeln links einpflanzen und anzaubern.
S. schlägt den Bambus um und wir klettern/rutschen alle runter.
Durch P. den Stift und den Radiergummi schrumpfen zu lassen und sie nehmen.
Mit dem Radiergummi ein paar Linien auf der Zeichnung bei der Lampe löschen.
Dann den Stift auf das Papier bei der Tastatur benutzen. Dann mit P. alle Zeichnungen anzaubern. T. redet mit den Zeichnungen.
Von der Figur links bekommen wir wieder mal einen Samen.
S. stößt die Dose vom Schreibtisch und wir finden das Loch im Tisch.
Links vom Blumentopf mit der Angel einen Erdklumpen ergattern und diesen rechts auf das Loch im Tisch legen. Den Samen darauf legen und ihn mit P. anzaubern.
Die übliche Blume wächst. S. klettert hoch auf das Bücherregal und stößt ein Buch herunter.
T. benutzt den Magneten mit dem Schraubenschlüssel und kommt so ein Stockwerk höher.
P. zaubert jetzt die Münze an und T. kann sie als Brücke zum Monitor benutzen.
Das Handy benutzen. Die Hand des Zeichners bewegt sich. Nun T. über die Münze nach rechts gehen lassen und dann rechts über den Faden nach unten holen. Alle 3 gehen zur Hand und dann mit P. die Hand des Zeichners anzaubern.
Alle 3 auf die Hand befördern.
Als S. dann den Löffel rechts in der Tasse anschlagen und P. verkleinert ihn und T. holt ihn. Die „ESC“-Taste mit dem Löffel aushebeln und rechts unten in das Loch setzen, wo die Ctrl-Taste fehlt.
S. schlägt mehrmals die Maustaste an, bis sie auf ein Icon zeigt. T. haut dann auf die linke Maustaste. Der File wird geöffnet. Alles lesen und alle 3 reden mit dem Entwickler.
Für T. ist das magische Wort CONTROL, für P. ist es DELETE und für S. ist es (H)ALT.
T. springt auf die Ctrl-Taste, die anderen jeweils auf „ihre“ Taste. Alle 3 müssen gleichzeitig auf den Tasten hüpfen und das geht! (Code: NURONUNMA)

Level 16 – Der große Gnurtz

T. rutscht den Abhang runter und holt einen Tropfen Zuckertau, ein Brett und den flachen Stein. P. und S. gehen rechts zum Kopf auf der rosa Fläche. P. zaubert den Kopf an, S klettert hoch und wirft das „zylindrische Zibduul“ herunter. Dieses wird mit dem Brett aus dem Inventar als Wippe benutzt. T auf die Wippe stellen, S. holen, der den „Großen Gnurtz“ anschlägt. T. kommt nach oben und kann mit Riri reden.
Mit Riri so lange reden, bis ein Beutel Mehl erwähnt wird.
T. geht zur Kreuzung. S. wird zum „haarigen Tsnirkakopf“ geführt, schlägt ihn an und so kann T. auf die andere Seite.
Die Metallplatte und den Knochen nehmen. Ein Polarisator und ein Beutel Getreide wandern ins Inventar, wenn man in „Riris Rakete“ schaut.
Zurück auf die gleiche Weise und wenn man mit dem „Großen Gnurtz“ redet, erfährt man, dass Riri frei kommt, wenn man ihm einen guten Kuchen backt.
Zum Tschblik mit Propeller und ihn mit P. anzaubern. Dann als T. das Ei aus dem Nest klauen.

P. auf die Wippe stellen und S. schlägt wieder den „Großen Gnurtz“, so dass P. oben landet. Auch S. nach oben schicken. P. in die Mitte stellen, S. etwas höher. P zaubert das gelbe „Gnarfolzfett“ an und P. boxt es dann, so dass es nach unten fällt.

T. holt es, geht zum Dreulangabz, klickt ihn an und redet mit dem großen Auge. S. an diese Stelle holen, das ganze wiederholen und S. schlägt das Auge an; die Muschel wird dadurch umgedreht.

Nun das Getreide unten neben der großen Kugel anwenden und dann auf der Kugel balancieren, so dass man Mehl bekommt und es in den Eimer füllen kann.

Jetzt in die Muschel das Mehl, das Ei, das Fett und den Zuckertau geben.

Dem „Großen Gnurtz“ nun den Knochen aus dem Inventar geben und er rührt die Zutaten um.

Nun nach unten zum Flozholz und es mit Geldscheinen und den Streichhölzern anzünden. Dann den fertigen Kuchen dem „Großen Gnurtz“ geben. Er ist so zufrieden, dass er Riri frei gibt.

Den flachen Stein aus dem Inventar auf den grünen Abhang links legen.

S. und T. werden durch P. nach oben geschickt. P stellt sich neben den „Großen Gnurtz“, zaubert ihn an und wird nach links zu seinen Freunden geschickt.

Die Metallplatte/-tafel auf das rechteckige Loch stellen, wir haben einen stabilen Untergrund und benutzen darauf unsere Klappleiter, die S. wieder ausfährt.

Alle 3 nach oben. P. hebt mit seinem Zauber die Rakete an, S. kippt sie. Dann zaubert sie P. nochmals an und T. benutzt die Angel auf diese, um sie gerade zu stellen.

Jetzt noch den Polarizer und dann den magischen Stein auf die Rakete benutzen.

Alle in die Rakete und es geht nachhause (Code: NULUKOKOMI).

Ein musikalisch-tänzerischer Abspann beschließt unser Abenteuer.



<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,) und gedruckte Lösungen auch ihr Geld kosten.

Gerne können Sie uns etwas spenden (z.B. in Briefmarken) an: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.