

Komplettlösung zu THE SILVER LINING – Episode 4
Erstellt von Ludwig für

Softwareservice – Kratz

Schloss

Wir beginnen das Spiel in der Halle des Schlosses, klappern alles ab und nehmen die Lampe (**tinder box**) und die **Flöte** aus dem Bücherregal. Die Flöte kann mit Pan auf der Galerie/Garten getauscht werden gegen die **Mandoline**. Nun ins

Dorf

Im Buchladen das **Buch** vom Tisch mitnehmen, im Holz/Schnitzerladen den großen **Holzblock** für später merken und immer ausführlich mit den Besitzern reden.

Links am Marktplatz mit allen reden und auch etwas über einen Heißluftballon erfahren. Lydia möchte mit Graham ein Geschäft machen, doch das wird erst später nötig sein.

Auch die neue Lampe bemerken und darüber reden.

Dann zum Hafen und mit der Nympe im Wasser reden. Im Tausch kann etwas ergattert werden, aber das muss Graham erst noch finden. Zurück zum Stoffladen und einen **gebrauchten fliegenden Teppich** bekommen. Zur

Isle of Sacred Mountain

Vor den Stadttoren den fliegenden Teppich ausprobieren. Hier kommen wir nicht weiter. Nun zur

Isle of Wonder

Mit den Schachfiguren reden und versprechen, den König zu besorgen. Dann zurück zum

Dorf

Hier nach einem Gespräch mit dem Schnitzereibesitzer den **Holzblock** mitnehmen. Jetzt zur

Isle of Mist

Hier beim Druiden nach hinten zum Baum gehen und dort reden mit dem Ranger und letztendlich – nach einer längeren Geschichte – den **Memory Stone** nehmen

Isle of the Beast

Vom Strand zum Irrgarten. Sich durch den Irrgarten durchkämpfen und zuerst zum Pavillon. Hier finden wir einen **goldenen Stab**. Dann zur Statue und die Inschrift lesen und letztendlich eine Stelle gezeigt bekommen, wo man graben soll.

Dann zu einem Springbrunnenbecken rechts und dort eine abgefallene **Lampe** ergattern.

Wir brauchen einen Spaten – vielleicht aus dem Schloss?

Dorthin, in dem wir links vom Pavillon oben eine dünne Stelle in der Hecke finden. Mit der magischen Schere einen Durchgang schneiden.

Zum Schloss und an die Tür klopfen, man wird rein gelassen und in den Garten geführt. Mit allen reden.

Ins Schloss zurück und sich die Bilder betrachten und versuchen zu nehmen. Dann links vom Kamin in den Keller. Mit einer Lampe (tinderbox) Licht im Keller machen und die Fackel anzünden. Dann unten die **Schaufel** nehmen. Links von der Schaufel auf dem Boden Kratzspuren finden und dann mit der Lampe unter die Fässer schauen und ein **Büschel Haare** finden (clump of fur). Vorne links auf den Fässern findet Graham Termiten. Ihnen den Holzblock anbieten und sie werden ihn zum **Schach-König** verarbeiten.

Zurück nach oben. Nochmals das Bild über den Kamin ansehen und in den Garten und mit den beiden über das Bild reden. Graham bekommt es nicht und geht nach innen und wendet den Erinnerungsstein auf das Bild an. Mit einem Schrei kommt dann Beauty in die Halle und führt Graham nach draußen. Der Prince hat sich in das Biest verwandelt. Eine **weiße Rose** kann dann mitgenommen werden.

Versucht man nun das Horn vom Bild über dem Kamin zu nehmen, wird man es nicht überleben.

Wieder in den Irrgarten und die Stellen finden, wo man graben muss. Die erste ist 2 Reihen links vom Heckendurchschnitt unten. Das **Schloss** wandert ins Inventar.

Das 2. Graben findet neben der senkrechten Hecke statt, die rechts von den spiralförmigen Hecken steht, die die Statue umgeben. Hier gibt es den **Schlüssel**.



Jetzt zur Plakette an der Statue. Das Schloss und den Schlüssel auf die Plakette anwenden, ein Geheimfach öffnet sich und wir ergattern eine **schwarze Rose** ohne Dornen.

Nun die weiße Rose auf Graham anwenden und dann die beiden Rosen im Inventar kombinieren. Wir haben die erste Zutat für den Zauber. Zurück zur

Isle of the Crown, das 2. Mal

In den Thronraum und dort das Zepter/den Stab in den Leimeimer halten.

Zum Lampenverkäufer und die aus dem Laby ergatterte Lampe gegen die große **blaue Lampe** eintauschen.

Zu den Stoff/Teppichverkäufern gehen, reden und dann mit der Hand auf den fliegenden Teppich gehen, um einen **Faden** zu bekommen. Diesen Lydia geben und sie kann den Ballon reparieren. Die große Lampe noch bei den Teppichverkäufern abliefern und sich dann mit allem am Hafen treffen. Dies erst dann tun, wenn man alles hat, sonst landet man in einer Sackgasse. Selbst die Meerjungfrau fliegt mit. Unser Held wird abgesetzt bei der

Isle of the Sacred Mountain – das 2. Mal

Hier erhält er auch noch die versprochenen **Schuhe**. Zum Eingangstor und die Schuhe ausprobieren. Noch funktionieren sie nicht. Sie mit dem fliegenden Teppich im Inventar kombinieren. Graham fliegt über die Wachen hinweg zur Stadt.

Die Statuen der 4 Winde ansehen und sich die Instrumente merken.

Mit dem Maler links reden. Den mit Leim beschmierten Stab mit den Haarbüscheln kombinieren und wir bekommen einen **Goldenen Pinsel**. Die Holzfigur auf dem Maler anwenden und ihm dann den Pinsel geben, Das Buch den Musen geben und Graham ergattert so die **Harfe**.

2x das Bild verlassen und die Schachfigur wird fertig sein. Sie im Inventar verstauen. Dem Memory Stone dem Maler geben, damit er uns das Bild über dem Kamin kopiert. Wieder mehrmals aus dem Bild bzw. alles erkunden, bis das Bild fertig ist. Hinunter zum Strand und mit dem Boot zur

Isle of Wonder - das 2. Mal

Liefert man den König gleich ab, wird man enthauptet, weil er unbeweglich ist.

Den im Inventar vorhandenen Stab mit der Tomate auf den König anwenden. So wird er lebendig und Graham bekommt so eine **Blume**. Die Damen geraten darüber in Streit, aber das kümmert uns nicht.

Isle of the Mist – das 2. Mal

Wir brauchen ja Instrumente (Statuen der 4 Winde) und so erinnern wir uns an die Trommel der Dame beim Druiden. Die **Trommel** steht dort verlassen da und wir sacken wie ein.

Isle of the Beast – das 2. Mal

Hier jetzt das Bild über dem Kamin mit der Kopie austauschen.

Isle of the Sacred Mountain – das 3. Mal

Im Originalbild mit der Hand im Inventar das **Horn** ergattern und wir sollten alle 4 Instrumente haben. Sie miteinander kombinieren.

Jetzt, wenn man auf die Stadt blickt, nicht in diese fliegen, sondern nach hinten zum Berg. Hier dann Graham die Instrumente spielen lassen und es wird ein Loch entstehen, durch das Graham dann fliegt.

Rechts oder links die **goldene Frucht** mitnehmen und nun zur

Isle of the Crown – 3. Mal

Hier in den inneren Garten, also in der Eingangshalle hinten links durch die Tür und zur Empore und dort Shamir finden und mit ihm reden. Graham erfährt den Namen Shadrack. Jetzt zur

Isle of the Mist – 3. Mal

Hier werden wir im rechten Baum vom Druiden erwartet. Mit ihm reden und ihm die Zutaten geben. Letztendlich finden wir uns als Valance in der

Crypta

Valance muss dort die Puzzlebox öffnen. Hier kann wegen des Zufallsgenerators keine Lösung angegeben werden. Jeweils ein Teil aus den sich drehenden Kreisen muss benutzt werden um mit den 4 Teilen je eines der 3 Symbole auf dem Kästchen herzustellen. Man sollte die leichte Version wählen, um nicht zu verzweifeln. Ein Schattenmonster kommt aus dem Spiegel. Es mit der Hand fangen und auf die Box anwenden,

Shadrack Fight

Es kommt zum Kampf. Graham muss die Angriffe abwehren/ausweichen. Er selbst greift dann nur mit dem Erdzauber an.

Hat er Shadrack besiegt, dann versucht dieser, seine Energie aufzuladen. Nur in diesem Moment kann er dem Feuer nicht ausweichen.

Graham eilt zur Isle of Mists und wir können die Endsequenz genießen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright und dem Copyright der Autoren unterliegt und somit ohne 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: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).