

The Whispered World - Komplettlösung in der offiziellen Version von DAEDALIC, deren Genehmigung zur Veröffentlichung uns vorliegt. Nachbearbeitet von

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

## Kapitel 1 - Der Herbstwald



### 1001 - Sadwicks Wagen

Sadwick wacht aus seinem Albtraum auf. Doch wo ist Spot, sein Haustier? Er begrüßt ihn sonst immer beim Aufstehen. Voller Sorge um Spot schaut er sich um.

Wir öffnen die Tür des Wagens und betreten die Wiese.

### 1003 (mittig) - Platz

Spot sitzt krank auf dem Boden. Ben, Sadwicks Bruder, meint, ihm fehle nichts, Sadwick müsste ihm nur etwas zu trinken geben.

Wir nehmen Spot und benutzen ihn mit dem Eimer.

Nachdem Spot getrunken hat, folgt er uns auf Schritt und Tritt. Wir können ihn von hier an über das Spotmenü rechts oben in die Zustände NORMAL und RUND/SCHWER verwandeln.

Wir versuchen mit Sadwick den Herbstwald zu erkunden, scheitern jedoch, da wir uns immer verirren und wieder beim Zirkus landen. Ben lacht uns aus.

Wir reden mit Ben und fragen ihn, warum wir uns immer verlaufen. Er sagt, um uns zurechtzufinden, benötigen wir Kompass und Karte. Die Karte habe er im Wagen versteckt, den Kompass habe Opa.

Wir reden mit Opa und sagen ihm, dass wir uns gern im Herbstwald umschaun wollen. Nach einigen verwirrenden Kommentaren, erhalten wir schließlich den **Kompass**.

Wir betreten erneut Sadwicks Wagen.

### 1001 - Sadwicks Wagen

Um an die Karte zu gelangen, verwandeln wir Spot in den normalen Zustand und benutzen ihn mit dem Loch über dem Herd.

Spot öffnet die verklemmte Herdtür von innen und ein **Kästchen** kommt zum Vorschein. Wir nehmen es an uns, allerdings ist es verschlossen.

Um an den passenden Schlüssel zu gelangen, hauen wir auf den Bärenkopf, der sich daraufhin öffnet. Im Maul finden wir nun den **Schlüssel**, den wir mitnehmen.

Mit ihm öffnen wir im Inventar das Kästchen. Zum Vorschein kommt die **Karte**.

Vor dem Verlassen des Wagens, öffnen wir noch die Schublade und werfen noch einen Blick hinein.

Wir entdecken einen **Zettel** auf dem der Tagesablauf von Sadwick geschrieben steht. Sadwick steckt ihn ein.

### 1003 - Platz

Wir haben nun alle Voraussetzungen erfüllt, um den Herbstwald zu betreten. Vorher betreten wir noch Opas Wohnwagen.

### 1002 - Opas Wagen

Nachdem wir den Wagen betreten haben, schließen wir die Tür und finden dahinter eine große Flasche, von der wir den **Korken** abnehmen. Außerdem nehmen wir das **Haarnetz** von der Wand und sammeln **Gebiss** und **Taschentuch** vom Schemel auf. Daraufhin verlassen wir Opas Wagen wieder, nehmen die **Schaufel** vor dem Ausgang links zum Herbstwald mit und betreten im Anschluss den Wald.

#### 1004 - Map

Auf der Übersichtskarte steht uns zurzeit nur ein nahes Ufer als weitere Location zur Verfügung. Wir betreten es.

#### 1015 - Ufer

Als wir am Ufer ankommen, sehen wir einen Boten gedankenverloren am Ufer sitzen. Im Gespräch erfahren wir, dass er ein Chaski, namens Bobby ist und eine wichtige Lieferung zum König bringen muss - den Flüsterstein. Leider hat er sich verlaufen.

Sadwick bietet dem Boten an, ihm bei seinem Auftrag zu helfen und erhält von Bobby nach einiger Diskussion die Aufgabe, einen Fisch zu fangen, um seine Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Erst wenn Sadwick ihm diesen bringt, ist er bereit ihm mehr zu seinem Auftrag zu erzählen.

Wir nehmen den **Ast**, welcher aus dem Boden hervorragt.

Diesen kombinieren wir im Inventar mit dem Haarnetz und erhalten so ein **Kescher**.

Mit dem Kescher ist es uns ein Leichtes einen **Fisch** aus dem See zu fischen, welchen wir Bobby aushändigen. Er isst ihn mit Genuss und spuckt eine **Gräte** aus, die Sadwick einsteckt.

Mit unserer Leistung zufrieden, verrät uns Bobby mehr. Er ist auf der Suche nach Shana, einem Orakel, das ihm den richtigen Weg zum König weisen soll. Leider hatte er bei der Suche bisher kein Glück, also bittet er Sadwick um Hilfe. Sadwick erkundet sich, wo er denn nach Shana suchen solle und Bobby zeichnet ihm die ihn bekannten Orte auf der Karte ein.

Wir verlassen das Ufer und betreten die Ruinen, links auf der Karte.

#### 1006 - Ruinen

Vor den Ruinen fällt unser Blick auf die große Statue. Die Stirn des Kopfes ist mit Moos bewachsen.

Wir wischen das Moos mit dem Taschentuch weg, und zum Vorschein kommt ein königliches Wappen mit einem Loch in der Mitte. Dies muss Bobby wohl übersehen haben, wir erstatten ihm Bericht.

#### 1015 - Ufer

Wir erzählen Bobby von unserer Entdeckung. Er meint, dies müsse ein Tor sein, und der Flüsterstein sei der Schlüssel. Er müsse nur im Loch angebracht werden. Allerdings ist Bobby zu verängstigt. Er meint die Asgil seien ihm auf den Fersen und traut sich nicht vom Ufer weg. Sadwick überredet ihn, ihm den **Flüsterstein** auszuhändigen.

#### 1006 - Ruinen

Vor den Ruinen stecken wir den Stein in die Fassung - er passt. Die Erde fängt an zu Beben, das Eisentor im Hintergrund kippt um. Wir sehen außerdem, wie in Sadwicks Wohnwagen sonderbare Rohre durch die Decke brechen und eine Mütze von der Leine reißen.

Als das Erdbeben aufhört, löst sich urplötzlich der Flüsterstein aus seiner Fassung und rollt auf den Abhang zu. Kurz bevor er herunterfällt, verschluckt ihn Spot. Nun ist der Stein zwar gerettet, aber auch im Magen von Sadwicks Begleiter.

Wir suchen Bobby auf.

#### 1015 - Ufer

Am Ufer sehen wir Spuren eines Kampfes. Bobby ist weg. Lediglich ein **Messer** und **Bomben** liegen am Wegesrand. Wir nehmen beides an uns und versuchen Shana zu finden.

#### 1006 - Ruinen

Wir zögern nicht lange und machen uns auf den Weg. Um die Ruinen hinter uns zu lassen, können wir nun den Busch, welcher den Durchgang zum Tor versperrt, mit dem Messer durchschneiden. Der Weg hinter die Ruinen ist frei.

#### 1007 - Vor Hausruine

In der nächsten Kulisse sehen wir nur eine Tür als Überbleibsel eines eingestürzten Hauses und die Steinbrüder Ralv und Yngo am Wegesrand liegen. Als wir sie nach Shana fragen, stellt sich heraus, dass diese hier zwar wohnt, von dem Haus aber nur noch eine Tür übrig geblieben ist. Wir betreten die Tür, doch als wir hindurch treten, passiert nichts. Die Steinbrüder lachen uns aus. Wir sind falsch durch die Tür gegangen. Wir müssen erst hinter die Tür gehen (links an ihr vorbei) und diese dann von hinten nach vorne betreten. Gleich darauf verschwindet Sadwick und wird in die Hausruine teleportiert.

#### 1008 - In Hausruine

Die Tür fällt hinter uns zu. Shana selbst ist nicht im Raum. Wir sehen eine große Standuhr.

Wir schauen die Uhr an und bemerken, dass der Stundenzeiger fehlt. Wir benutzen die Gräte mit dem Ziffernblatt und bauen hieraus einen Stundenzeiger. Wir können nun eine beliebige Uhrzeit einstellen und durch betätigen des Knopfs in der Mitte eine Reaktion auslösen. Leider bringen uns unsere Versuche eine Uhrzeit einzugeben keine neuen Erkenntnisse. Wir kehren um und befragen die Steinbrüder.

#### 1007 - Vor Hausruine

Als wir Ihnen erzählen, dass wir Shana nicht finden konnten, geben Sie uns den Hinweis, wir sollten es einmal um **12:30** Uhr probieren. Wir gehen wieder in Shanas Hütte.

#### 1008 - In Hausruine

Auf dem Ziffernblatt der Uhr stellen wir den Stundenzeiger auf "XII", den Minutenzeiger auf "VI" und drücken den Knopf in der Mitte des Ziffernblatts. Es tut sich etwas: Der Lichtstrahl,

der durch das Fenster fällt, zeigt nun an eine andere Stelle.

Als wir diese untersuchen, finden wir die Notiz: "Einem schlafenden Riesen einen Gefallen tun." Dies ist ein Hinweis auf unseren Aufgabenzettel. Hierin steht, dass wir Bruno, das riesige Zugtier des Zirkus, um 12:15 Uhr putzen sollen.

Wir stellen also auf der Uhr den Stundenzeiger auf "XII" und den Minutenzeiger auf "III" und drücken erneut den Knopf. Wieder fokussiert das Licht an einem anderen Punkt, den wir uns wieder genau anschauen. Hier finden wir erneut einen Hinweis: "Die Farben kommen zurück in die Welt".

Auf unserem Aufgabenzettel steht, dass wir jeden Tag um 5:30 Uhr den Sonnenaufgang ansehen, also der Moment, wenn die Farben in die Welt zurückkommen.

Wir stellen den Stundenzeiger auf "V" und den Minutenzeiger auf "VI" und drücken dann den Knopf in der Mitte der Uhr. Der Lichtstrahl neigt sich auf den leeren Sessel und Shana erscheint.

Nach einiger Erklärungsnot, willigt Shana ein, unseren Traum in Trance zu deuten. Nachdem wir Shana von Ihrer Weissagung unterrichtet haben, gibt sie uns den Auftrag, den Stein nach Corona zu bringen. Dafür müssen wir Kalida auf der Insel in der Mitte des Sees finden.

Unsere Aufgabe ist es nun, einen Weg auf die Insel zu finden.

#### 1006 - Ruinen

Unser Weg führt uns zurück zu den Ruinen. Als wir diese erneut durchqueren, sitzt dort ein kleiner Schattenmolch, der mit einem roten Noahi-Ei spielt. Wir können vorerst nichts mit ihm machen und gehen zurück in den Herbstwald und von dort aus zum Baum.

#### 1005 - Baum

In der Baumkulisse sehen wir Irrlichter umher schwirren. Wir sprechen sie an und sie verschwinden in einem kleinen Loch im Baum. Kurze Zeit später kommen sie von oben in den Screen geflogen und nehmen ihre alte Position ein. Der Baum scheint hohl und oben offen zu sein.

Wir verstopfen das Loch mit dem Korken und scheuchen die Irrlichter erneut auf. Dieses Mal verschwinden sie unter einem Stein.

Nun können wir den Stein wegrollen und sehen eine kahle Stelle. Hier verwenden wir die Schaufel, um ein Loch zu graben.

#### 1009 - Unterm Baum

Durch das Loch klettern wir hinab in einen Höhle unter dem Baum, die wir durchschreiten und an gegenüberliegender Seite wieder hinaufklettern.

#### 1010 - Auf dem Baum

Nun befinden wir uns auf dem Wipfel des Baumes. Von hier aus haben wir einen prächtigen Blick auf den See. Schauen wir die Insel an, fragt sich Sadwick, wie wohl dort

hinkommen soll.

Uns dünkt, dass Sadwicks Vorzeigetrick, der Schuss aus einer Kanone, die Lösung sein könnte. Die Anleitung hierzu hängt in Sadwicks Wagen.

1001 - Sadwicks Wagen

Wir lesen die Anleitung in Sadwicks Wagen, welche direkt über seinem Bett hängt.

Um einen Kanonenschuss durchzuführen, brauchen wir vier Dinge:  
Ein Rohr, einen Pfropfen, einen Fallschirm und Bomben.

Da uns das Rohr von Natur aus in Form des hohlen Baumstammes gegeben ist, machen wir uns auf die Suche nach den anderen drei Komponenten.

Um an den Pfropfen zu kommen, heben wir die **Mütze** aus Sadwicks Wohnwagen mit, die bei dem Erdbeben heruntergefallen ist. Leider ist diese noch viel zu weich.

1007 - Vor Hausruine

Wir reden erneut mit den Steinbrüdern, die während des Gesprächs auf ihre Welteroberungspläne zu sprechen kommen. Allerdings wollen sie nicht jeden Grünschnabel in ihre Pläne einweihen, zuerst müssen wir ein eine Art Ratequiz lösen.

Die Antworten lauten: Shana ist ein mystisches Schlangewesen, Mehraugen haben 11 Augen und Kalida wohnt auf der Insel in der Mitte des Sees.

Als Belohnung erhalten wir ein **Steinpulver**, mit dem wir eigentlich das Reich der Steinbrüder erweitern sollen, indem wir die Gegend versteinern. Wir streuen allerdings das Pulver lieber auf die Mütze und erhalten damit unseren **Pfropfen**.

1003 - Platz

Als Fallschirm eignet sich am besten Opas Unterhose, die an der Wäscheleine vor den Wohnwagen hängt. Allerdings erlaubt uns Ben nicht, etwas mitzunehmen. Als wir ihn auf das Erdbeben ansprechen, erzählt er uns, dass ihn dies gar nicht beeindrucken kann. Er habe vor nichts Angst.

Wir erzählen ihm von den schrecklichen Asgil und finden heraus, dass er vor diesem Angst hätte, wenn sie:

1. scharfe Krallen

2. zwei Köpfe – und

3. scharfe Zähne haben.

Wir haben somit eine perfekte Anleitung für eine Verkleidung, um Ben Angst einzujagen.

Dazu brauchen wir die **Bärenkrallen** aus Sadwicks Wagen, die **Schildkröten** welche vor der Statue bei den Ruinen stehen und das **Gebiss** aus Opas Wagen. Jetzt müssen wir diese

Komponenten nur noch zusammenkleben.

Hierfür benötigen wir das Harz vom großen Baum.

#### 1011 - Vor Höhle

Um es aufzufangen, begeben wir uns vom Herbstwald aus, zur Höhle im Osten des Waldes. Wir finden eine Grabstätte vor und benutzen den schweren Spot mit der **Schüssel**, die das vordere Totem zielt.

Sie bricht ab und Sadwick hebt sie auf.

#### 1005 - Baum

Mit der Schüssel können wir das Harz vom Baum kratzen. Nun fügen wir alle Zutaten zusammen (Harz auf die Schildkröten, die klebrigen Schildkröten auf das Gebiss und das Krötengebiss auf die Kralle) und haben eine Monsteratrappe.

#### 1003 - Platz

Wenn wir diese Ben zeigen, dreht dieser sich angeekelt weg und wir können Opas Unterhose von der Leine nehmen. Den Ball, den Ben hierbei verliert, nehmen wir ebenfalls mit.

#### 1006 - Vor Hausruine

Nun gehen wir erneut zu den Ruinen und benutzen den Ball mit dem Schattenmolch, denn dieser hat große Ähnlichkeit mit dem Noahi-Ei, mit dem der Molch spielt.

Dieser springt dem Ball hinterher und lässt das Noahi-Ei liegen. Wir nehmen es an uns.

#### 1003 - Platz

Beim Platz benutzen wir das Ei mit der zentralen Feuerdrachenfalle, denn Feuerdrachen werden von Noahi-Eiern angezogen. Gleich darauf kommen bereits Feuerdrachen angefliegen und werden in der Falle festgesetzt.

Nun können wir Spot mit dem Feuerdrachen benutzen, worauf dieser sie frisst und in Flammen aufgeht.

Spot hat nun die Fähigkeit, sich zu entflammen. Diese Funktion ist im Spotmenü anwählbar.

#### 1012 - Höhleneingang

Wir betreten den Höhleneingang. Um weiter in die Höhle vorzudringen, müssen wir erst ein riesiges Spinnennetz entfernen, welches den Weg versperrt. Mit Hilfe von Feuerspot wird diese Barriere aber schnell beseitigt und wir kommen in die Höhle.

#### 1013 - Höhle

Hier sehen uns diverse Augen aus dem Dunkel an. Sadwick traut sich nicht weiter zu gehen.

Wir benutzen den runden Spot mit den Augen und erhellen damit die Höhle. Die Augen gehören zu einem riesigen Mehrauge, das in der Höhle in Stein gefangen ist. Wir

entdecken ein **Seil**, nehmen es und machen, dass wir da raus kommen.

1002 - Opas Wagen

Das Seil wird uns als **Lunte** für unsere Bomben dienen. Also tunken wir dieses in die Petroleumsuppe und kombinieren sie mit den Bomben. Jetzt sind sie scharf!

1009 - Unterm Baum

Wir gehen in die Höhle unter dem Baum, legen die Bomben in die Pfütze, entzünden sie mit Feuerspot und steigen den Baum hinauf.

1010 - Auf dem Baum

Auf dem Wipfel benutzen wir die Steinmütze mit dem Loch und setzen uns drauf. Die Bomben gehen hoch und wir fliegen zur Insel!

ENDE KAPITEL 1

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

## Kapitel 2 - Kalidas Erwachen

2011 – Vor dem Wald



2012 – Schuppen



2013 – Schachbrett



2015 - Werkstatt



2014 - Lichtung



2005 - Arbeiterhaus



2010 - Dachgeschoss



2008 - Schreihaus



2009 – Zimmer d. Meisters



2002 - Brücke



2004 - Dorf



2006 - Fabrik



2001 - Ufer



2007 – Fabrik unten



Kapitel 2

#### 2001 - Ufer

Wir wachen am Ufer der Insel auf. Es ist inzwischen dunkel geworden. Als erstes treffen wir auf den Mönch Mulachei. Als wir nach Kalida fragen, ernten wir nur eine spöttische Bemerkung und er verschwindet Richtung Dorf.

#### 2004 - Dorf

Wir begeben uns ebenfalls in die Stadt, begeben uns ganz den Berg hinauf und betreten das oberste Häuschen.

#### 2009 - Zimmer des Meisters

Wir treffen auf Ruben und werden in einen Dialog verwickelt.

Ruben ist ein geiziger, herrschsüchtiger Tyrann, der sich sein eigenes kleines Reich auf einer abgelegenen Insel geschaffen hat. Seine Gefolgschaft besteht aus genau einem treuen Untertan: Bando!

Ruben selbst ist der Meinung alles erreicht zu haben. Er hat genau 10000 Perlen angehäuft. Genauso viel wie er immer erreichen wollte. In vollkommener Selbstzufriedenheit und der Gewissheit, alles erreicht zu haben, verbringt er die meiste Zeit damit zu schlafen.

Wir verlassen das Haus wieder und betreten die Hütte ein Stockwerk tiefer zur Linken.

#### 2005 - Arbeiterhaus

Hier treffen wir auf Bando.

Bando ist der etwas tumbe Untertan von Ruben. Alles was sein Meister sagt, ist Gesetz. Bando sitzt in seiner Hütte und langweilt sich. Im Gespräch erfahren wir, dass er nichts mehr zu tun hat. Nachdem Ruben seinen Traum von den Perlen verwirklicht hatte, wurde jegliche laute Tätigkeit auf der Insel eingestellt, weil die Ruhe von Kalida nicht gestört werden soll.

Bando erzählt von seinen damaligen Tätigkeiten. Er hat zu bestimmten Uhrzeiten die Glocke geläutet, bei ankommenden Schiffen das Horn geblasen und die Fabrik für die Perlen in Gang gehalten. Das alles darf er jetzt aber nicht mehr machen, da Kalida nicht geweckt werden soll.

Wir haben also drei Aufgaben, um Kalida zu wecken:

1. Die Glocke läuten
2. Das Horn blasen
3. Die Fabrik in Gang setzen

Die Glocke läuten

Wir betreten die stillgelegte Fabrik auf der rechten Seite des Dorfs.

#### 2006 - Fabrik

In der stillgelegten Fabrik finden wir einen **Feuerstein**, den wir einstecken.

#### 2002 - Brücke

Mit dem Feuerstein schneiden wir ein Stück **Seil von der Brücke**.

2005 - Arbeiterhaus

Einen **Haken** beschaffen wir uns, indem wir dem Teppich in Bandos Zimmer einen Zahn abbrechen.

2004 - Dorf

Wir kombinieren Seil und Zahn miteinander und erhalten so ein **Seil mit Haken**, welches wir mit viel Geschick an die Glocke werfen. Nun können wir endlich die Glocke läuten.

Sobald wir die Glocke läuten, fängt Ruben an zu krakeelen: "Bando, was ist das für ein Lärm? Komm sofort hierher!" Bandos Hütte ist nun leer. Rubens Büro können wir nicht betreten, da Bando dort ist. Bando taucht zu einem späteren Zeitpunkt wieder in der Hütte auf.

Ins Horn blasen

2005 - Arbeiterhaus

Wir können jetzt aus Bandos Hütte einen **Schlüssel** entwenden, der in die Tür des Schreihauses passt. Wir nehmen ebenfalls die **Socke** mit, auf der Bando vorher gesessen hat, sowie die Leiter zur Linken.

2015 - Werkstatt

Aus dem rechten Hinterzimmer, das wir jetzt betreten können, entwenden wir außerdem eine **Axt**.

2008 - Schreihaus

Mit dem Schlüssel wird nun das Schreihaus aufgeschlossen. Beim Versuch in das Horn zu pusten, merken wir schnell, dass es verstopft ist. Also nehmen wir den dicken Spot und pressen seinen Inhalt durch das Horn. Wir sehen nun von außen, wie ein Stofffetzen aus dem Horn gepustet wird und in der Stadt landet. Es ist Opas Hose, die nach dem Flug zur Insel irgendwie im Horn gelandet sein muss. Wieder flucht Ruben ob des Lärms und zitiert Bando zu sich.

Im Schreihaus reißen wir noch die **Schriftrolle** von der Wand und stecken den **Taktstock** ein.

Die Fabrik starten

Um die Fabrik in Gang zu setzen, brauchen wir Bandos Hilfe. Dieser würde aber niemals etwas tun, was Ruben ihm nicht befiehlt. Wir müssen also Ruben dazu bringen, die Fabrik wieder aktivieren zu wollen -> Wir müssen ihm eine Perle klauen.

2009 - Zimmer des Meisters

Betreten wir Rubens Haus durch die Tür, bimmelt ein Glöckchen, das augenscheinlich mit der Tür verbunden ist. Ruben wacht davon auf und verhindert, dass wir das obere Stockwerk erreichen können.

2004 - Dorf

Wir stellen die Leiter von außen an das Fenster und klettern hinein.

2009 - Zimmer des Meisters

Ruben schläft weiter, wenn wir jedoch jetzt die Treppe nach oben nutzen wollen, fängt Rubens Hauswesen an zu jaulen und Ruben wacht auf und verbietet uns erneut, das obere Stockwerk zu betreten. Wir müssen dem Haustier also das Maul stopfen. Hierfür brauchen wir Opas Hose, die wir zwar in der Stadt sehen, die wir aber mit bloßen Händen nicht erreichen können.

2005 - Arbeiterhaus

Wir schließen die Tür und entdecken dahinter ein kleines Mauseloch. Als wir dagegen klopfen, erscheinen zwei Augen im Loch, es scheint bewohnt zu sein.

Wir benutzen das Loch mit der stinkenden Socke und sogleich kommt eine Maus heraus gekrochen und knabbert daran herum. Wie es aussieht, hat die Maus ein Faible für Schmutzwäsche. Wir nehmen die **Maus** mit.

2004 - Dorf

Wir nehmen die Maus und angeln nach der **Hose**; die Maus zieht diese herauf.

2009 - Zimmer des Meisters

Wir klettern wieder durch das Fenster in Rubens Zimmer und verbinden seinem Haustier Augen und Maul. Nun können wir die Treppe hochgehen.

2010 - Dachgeschoss

Das Schlafzimmer ist überfüllt mit Perlen und anderen Wertgegenständen. Wir nehmen uns eine Perle.

2009 - Zimmer des Meisters

Entweder schleichen wir uns durch das Fenster raus und betreten das Haus durch die Tür, oder wir öffnen Rubens Tür von innen.

Es klingelt, Ruben wird wach, schnüffelt kurz und bemerkt sofort, dass eine Perle fehlt. Er schreit nach Bando: "Schmeiß sofort die Fabrik an!"

2005 - Arbeiterhaus

Als wir Rubens Zimmer wieder verlassen, ist die Fabrik noch aus. Wir schauen bei Bando nach und erfahren, dass dieser ein Problem hat: Seine alte Schaufel ist zerbrochen und er kann somit keine Kohlen mehr schaufeln. Wir versuchen ihm zu helfen.

2002 - Brücke

An der Brücke finden wir eine Schaufel, es muss die Schaufel aus dem ersten Kapitel sein, die beim Flug heruntergefallen ist. Leider ist sie zerbrochen, und es ist nur noch der Schaufelkopf übrig.

2001 - Ufer

Mit der Axt schlagen wir den alten Fahnenmast am Ufer ab. Nun stecken wir den Schaufelkopf auf den Mast und haben eine neue **Schaufel** gebaut.

2005 - Arbeiterhaus

Wir geben die Schaufel an Bando, der sich hoch erfreut sofort auf den Weg zur Fabrik macht.

Nun haben wir alle drei Bedingungen erfüllt, aber trotz des Lärms, denkt Kalida nicht daran aufzuwachen.

Trotzdem war unsere Mühe nicht gänzlich nutzlos.

2015 - Werkstatt

Wir gehen in Bandos Werkstatt und nehmen uns die eigenartige Apparatur neben der Tür vor. Hieran sind vier Zahnräder an Halterungen befestigt. Allerdings fehlt ein Zahnrad, weshalb der Mechanismus nicht komplett ist. Eine **Hälfte des Zahnrads** liegt genau davor auf dem Boden. Wir nehmen sie mit.

2006 - Fabrik

**Die zweite Hälfte** finden wir in der Fabrik. Dadurch, dass die Fabrik nun erleuchtet ist, können wir sie in der rechten Ecke (kaum sichtbar) erkennen und aufsammeln.

Unsere beiden Zahnradhälften ergeben ein ganzes, allerdings **kaputtes Zahnrad**.

2015 - Werkstatt

Wir klemmen beide Zahnradhälften in den Schraubstock in Bandos Werkstatt. Von **Feuerspot** lassen wir sie zusammenschweißen und benutzen das **heile Zahnrad** mit dem Mechanismus. Nun müssen wir die Zahnräder richtig anordnen und den Schalter links an der Apparatur betätigen. Hier die richtige Anordnung der Zahnräder:



Die rechte Tür öffnet sich und der Weg zum hinteren Teil der Insel frei wird.

#### 2012 - Schuppen

In einer Hütte am Waldrand treffen wir Mulachei wieder. Er sitzt grübelnd vor einem Schachbrett.

Als wir ihm von unseren Versuchen Kalida zu wecken erzählen, lacht er nur und macht sich über Ruben lustig. Wir kriegen heraus, dass wir Kalida nur mit Hilfe der 5 Yakis wecken können, die hier auf der Insel wohnen. Wir nehmen die **Kerze** mit, welche auf der Kommode steht.

#### 2014 - Lichtung

Auf der Lichtung treffen wir auch auf besagte **Yakis**, allerdings sind es nur zwei. Wir müssen also die drei anderen Yakis finden.

#### 2010 - Rubens Schlafzimmer

Fragen wir Ruben, warum er so müde sei, sagt er, er könne oben im Schlafzimmer kein Auge zutun, da dort immer ein Piepsen zu vernehmen ist. (Sollten wir diess Gespräch nicht führen können, verschaffen wir uns trotzdem über das Fenster erneut Zutritt zu Rubens Schlafgemach). Links vor dem Bett ragt ein kleiner Nagel aus dem Boden. Wir stecken die Kerze darauf und zünden sie mit Spot an. Ein **Yaki (Nummer 3)**, vorher unterm Bett versteckt, springt heraus und verschwindet aus der Tür.

#### 2015 - Werkstatt

**Yaki Nummer 4** ist in einem kleinen Schränkchen versteckt, welches sich in Rubens Werkstatt befindet. Macht man es auf, rennt der Yaki fort.

#### 2011 - Vor dem Wald

Wenn wir auf dem Weg zu Mulacheis Hütte alle Kerzen auspusten, kommt ein Yaki ins Bild. Wenn wir ihm uns nähern, verschwindet er und kommt aus dem Fass neben der Hütte hervor. Begeben wir uns zum Fass, kommt der Yaki wieder an der Anfangsposition heraus.

Wir benutzen den dicken Spot mit dem Fass und gehen wieder zu Richtung Yaki. Der Yaki verschwindet erneut und hockt nun auf dem Wegweiser rechts im Bild. Wir gehen also zum Wegweiser und hauen ihn mit der Axt ab. Wenn wir nun erneut zum **Yaki (Nummer 5)** gehen, läuft dieser an uns vorbei auf die Lichtung.

#### 2014 - Lichtung

Die Yakis sind jetzt zwar komplett, allerdings kümmern sie sich nicht um uns. Um die Yakis anzulocken, brauchen wir also noch einen passenden Köder, um alle fünf anzulocken.

#### 2006 - Fabrik

Wir benutzen Spot mit der Presse in der Fabrik, die fünf Perlenformen aufweist. Er springt an die Presse und wir drehen am Rad. Spot wird gepresst und fällt in fünffacher Form in den Kohlenkeller, in dem Bando fleißig arbeitet. Wir kommen jedoch ohne Leiter nicht in den Keller.

2004 - Dorf

Wir nehmen die Leiter vom Rubens Fenster.

2006 - Fabrik

Wir benutzen die Leiter mit der Luke und klettern in den Schacht.

2007 - Fabrik unten

Unten finden wir Spot wieder und verlassen die Fabrik.

2014 - Lichtung

Zurück auf der Lichtung benutzen wir den **Fünferspot** mit den Yakis. Diese folgen uns nun willenlos in einer Polonaise hinterher.

2012 - Schuppen

Vor Mulacheis Hütte rennen sie jedoch wieder weg, da die Lichter an sind. Auspusten hilft auch nicht, da die Kerzen nach dem Verlassen einer Kulisse durch Mulachei immer wieder entzündet werden.

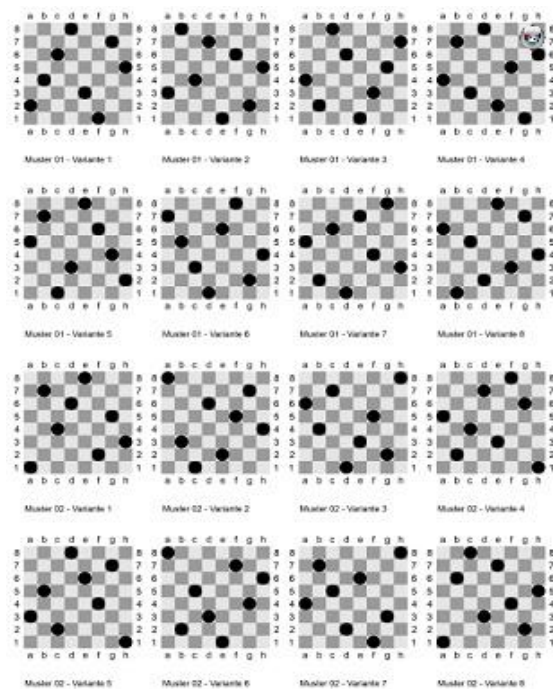
Wir müssen Mulachei überreden, mit dem Anzünden der Kerzen aufzuhören.

2012 - Schuppen

Wir reden mit Mulachei. Er würde unserem Wunsch auch nachkommen, wenn wir ihm im Gegenzug bei seinem Schachproblem helfen.

2013 - Schachbrett

Aufgabe des Spielers ist es, die acht Damen auf dem Feld so zu platzieren, dass sie sich nicht gegenseitig schlagen können. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten:



Nach gelöstem Rätsel, können wir nun die Kerzen auf der gesamten Insel löschen, ohne dass Mulachei sie wieder anzündet. Nachdem wir alle Kerzen gelöscht haben, begeben wir uns wieder zur Lichtung.

#### 2014 - Lichtung

Wir benutzen die Yakis erneut mit dem Fünfer-Spot und führen sie an das Ufer.

#### 2001 Ufer

Am Ufer angekommen, hüpfen die Yakis auf die Statue.



Jetzt schauen wir uns die Schriftrolle aus dem Inventar genauer an. Eine Tonfolge wird darauf angezeigt. Wir benutzen den Dirigentenstab mit den einzelnen Yakis in der richtigen Reihenfolge (die Vögel entsprechen ihrer Position auf den Ästen anklicken; also Höchster, dann 2.-Höchster, dann Tiefster (rechts unten), dann Mitte rechts, dann links unten (oder: 5, 4, 1, 3, 2) und Kalida erwacht.

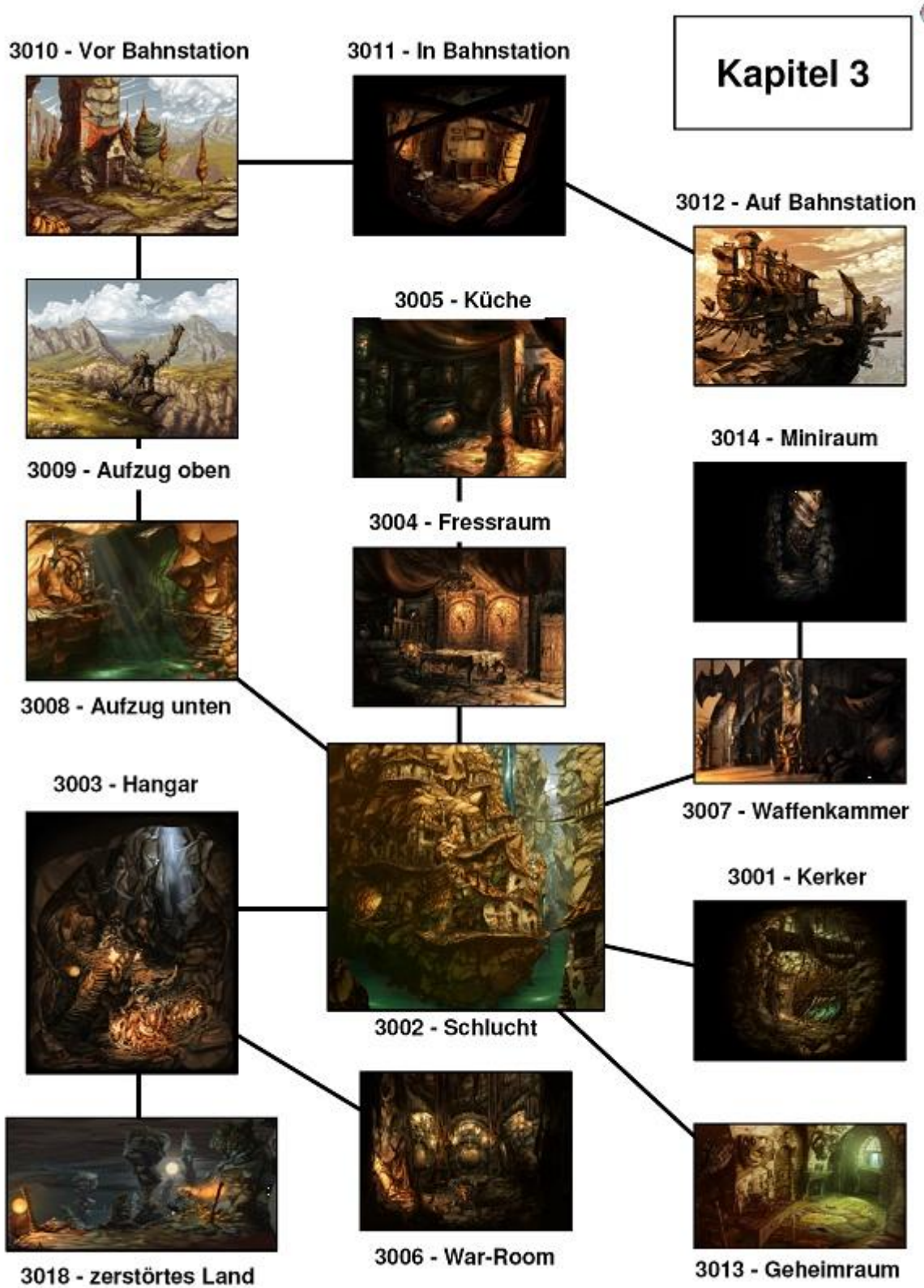
ENDE KAPITEL 2

Wir danken DAEDALIC für die Genehmigung, diese – leicht veränderte - Lösung auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de>

# Kapitel 3 - Die Asgil



### 3018 - Zerstörtes Land

Wir finden uns in einem zerstörten Landstrich wieder.

Im Hintergrund sehen wir das Schloss des Königs, allerdings führt kein Weg dorthin. Rechts sehen wir eine massive Tür, die sich nicht öffnen lässt. Auf der Tür ist ein Totenkopf abgebildet.

Vor der Tür ist eine Art Podest, auf der ein **Stein** liegt, welchen wir an uns nehmen. Wenn man sich nun auf das Podest stellt, sackt es etwas ab, doch nichts geschieht.

Wir gehen nach links zu einer Art Knochenpult, an dem wir fünf Schalter auf oben oder unten stellen können. Mit Hilfe dieser Schalter können wir nun die Position der Felsen im Vordergrund beeinflussen. Ziel ist es, aus den Felsen einen Totenkopf zu formen. Hierzu ziehen wir Schalter 2 und 5 von links.

Begeben wir uns nun auf das Podest, öffnet sich die Tür, und wir gehen hindurch.

### 3003 - Hangar

Der Weg nach unten ist uns durch eine Wache versperrt. Von einem kleinen Plateau aus, können wir durch ein erleuchtetes Gitterfenster schauen.

### 3006 - War-Room

Durch das Gitter ist der "War-Room" zu sehen. Wir sehen einen schrecklich ausschauenden Anführer, der sich mit einem echsenartigen Schergen über den bevorstehenden Angriff auf das Schloss des Königs unterhält. Am Ende der Unterredung verlassen beide den Raum.

Wir greifen von außen durch das Gitter und nehmen ein **Seil** mit.

Einen Eimer, der am anderen Ende des Mauervorsprungs hängt, können wir nicht erreichen.

Wir kehren zum Hangar zurück.

### 3003 - Hangar

Wir benutzen den Stein mit dem Seil und befestigen diese Konstruktion am Horn vorne am Plateau. Sadwick schwingt den Stein nach unten und betäubt so die Wache. Nun können wir nach unten gehen und den vorher von uns beobachteten War-Room durch den Eingang mit dem riesigen Schädel vorne links betreten.

### 3006 - War-Room

Wir können uns im Raum umsehen, z.B. den Schlachtplan auf dem Tisch anschauen. Wenn wir den Raum wieder verlassen wollen, steht plötzlich der Anführer in der Tür und wir werden gefangen genommen.

### 3001 - Zelle

Wir finden uns in einer Zelle wieder. Spot ist verschwunden.

Wir sprechen mit der Zellentür, was die Wache auf den Plan ruft. Wir wollen den Anführer sprechen, doch der große Loucaux ist für uns nicht zu sprechen. Wir erzählen ihr, dass wir Hunger haben und sie schiebt uns eine eklige Pampe auf einem Tablett durch den Spalt

unten an der Tür hindurch. Wir reden mit der Wache über das Essen und erfahren, dass der Koch verschwunden ist, seit er die Lieblingssuppe des Anführers vermässelt hat. Wir sagen ihm, er könne ihn ruhig suchen gehen und sind daraufhin allein.

Wir nehmen das **Tablett** und entsorgen das Essen durch den Ausguss rechts. Zurück behalten wir ein **klebriges Tablett** und ein **Holzlöffel**.

Wir schauen durch das Schlüsselloch und erkennen, dass der Schlüssel noch steckt. Allerdings haben wir nichts, womit wir ihn raus schieben könnten.

Wir schauen uns den Heuhaufen genauer an und entdecken, oh Wunder, eine Nadel. Wir kombinieren die Nadel mit dem Löffel und haben uns ein wunderbares Werkzeug gebaut, um den Schlüssel hinaus zu stoßen.

Wir legen das klebrige Essenstablett in die Essensluke und benutzen die Holzlöffelnadel mit dem Schlüsselloch. Der Schlüssel landet auf dem klebrigen Tablett, und wir können dieses wieder einsammeln.

Wir lösen den Schlüssel mit der Holzlöffelnadel und öffnen die Tür.

Bevor wir die Zelle verlassen, nehmen wir noch etwas Heu mit.

### 3002 - Schlucht

Der Weg links raus aus der Schlucht wird von einer hochgezogenen Brücke versperrt. Um sie herunter zu lassen, brauchen wir ein **Messer**, welches wir in der Waffenkammer finden.

Diese erreichen wir über ein Labyrinthrätsel. Wir gehen hierzu erst durch den mittleren Eingang (nach rechts und dann vor dem Rad links), wodurch wir auf der oberen rechten Ebene erscheinen, dann nehmen wir den linken Ausgang und nach Erscheinen auf der rechten Ebene den rechten Ausgang. Dies ist die Waffenkammer.

### 3007 - Waffenkammer

In der Waffenkammer sehen wir eine große Ritterrüstung in der Mitte des Raumes.

Wenn wir den Raum betreten, sehen wir, wie das Visier schnell runter klappt. Verlassen wir den Raum, hören wir auf der anderen Seite der Tür, wie das Visier wieder hochklappt.

Wir betreten den Raum erneut, und nachdem das Visier runter klappt, schlagen wir einfach die Tür zu.

Das Visier klappt hoch und wir haben den Koch ertappt.

Er hat sich in der Rüstung versteckt, da er wegen seines schlechten Essens bestraft werden sollte.

Wir drohen, ihn bei seinem Boss, Loucaux, zu verpetzen, wenn er es uns nicht verrät und bringen ihn somit über einen langen Dialog zum Reden.

Um den Echsenchef mit der Suppe zufrieden zu stellen, brauchen wir etwas aus der Luft, etwas aus der Erde, etwas aus dem Wasser und etwas von uns selbst.

Wir nehmen einen **Bogen**, ein **Messer** (links zwischen 2 Rüstungen) und einen **Knüppel** (rechts) mit und machen uns auf den Weg.

### 3002 - Schlucht

Bevor wir das Messer benutzen können, müssen wir es erst an dem Schleifstein schärfen. Dieser befindet sich auf der unteren Ebene der Schlucht.

Mit dem geschärften Messer können wir nun das Seil durchschneiden und die Brücke klappt runter. Wir gehen durch den nun erreichbaren Ausgang.

### 3003 - Hangar

Wir finden uns im Hangar wieder. Die betäubte Wache ist weg, dafür liegt hier nun eine **Münze**, die wir aufheben.

Die Tür zum War-Room und der Ausgang zum zerstörten Land sind verschlossen.

Wir lösen das **Seil** oben am Knoten mit der Holzlöffelnadel, nehmen es mit und schauen wieder durch das Fenster.

### 3006 - War-Room

Der Echsenchef steht vor seinem Tisch. Von der Decke hängt ein Käfig in dem Spot sitzt. Wenn wir versuchen, ihn anzusprechen, sagt Sadwick, dass der Echsenchef ihn hören würde. Wir müssen den Boss also aus dem Zimmer locken. Am besten mit dem Essensgong und seinem Lieblingsessen "Schimmelsuppe". Nun fehlen uns nur noch die Zutaten.

Das Rezept:

Etwas aus der Luft

### 3004 - Fressraum

Zurück in der Schlucht betreten wir auf der unteren Ebene durch die Tür links neben einem hängenden Schild den Fressraum.

Dort nehmen wir die **Rippe** vom Boden auf, sowie die **Essstäbchen** und den **Teller** vom Tisch. Mit den Essstäbchen fangen wir geschickt die umherschwirrende **Fliege** und haben hiermit unsere erste Zutat.

Etwas aus der Erde

### 3005 - Küche

In der Küche links vom Fressraum finden wir mit den **Pilzen** die zweite Zutat. Diese schneiden wir mit dem Messer ab.

Etwas aus dem Wasser

### 3002 - Schlucht

Wir kehren zur Schlucht zurück und benutzen die Münze mit dem Schleifstein, wodurch wir diese spitz schleifen. Kombiniert mit der Rippe, erhalten wir einen passablen **Pfeil**.

### 3008 - Fahrstuhl unten

Indem wir die untere Ebene durch den Ausgang ganz rechts verlassen, landen wir in einer kleinen Grotte.

Wir kombinieren den Bogen mit dem Pfeil und binden dann noch das Seil an den Flitzebogen.

Nun benutzen wir den Bogen mit dem Holzbalken an der Decke und schaffen uns hierdurch ein Schwingseil, mit dem wir über den Abgrund auf die gegenüberliegende Seite gelangen.

Dort sitzt ein Frosch, der allerdings immer im Wasser verschwindet, sobald wir ihm zu nahe kommen.

Wir präparieren die Stelle an der er sitzt mit dem klebrigen Tablett und entfernen uns. Als der **Frosch** wieder an seinen Stammplatz springt, klebt er fest und wir können ihn einsammeln.

Hiermit haben wir eine weitere Zutat, haben jetzt alles und begeben uns zurück zur Küche.

### 3005 - Küche

Wir geben die Fliege, die Pilze und den Frosch in den Kessel. Als letzte Zutat spucken wir noch in die Suppe. Leider ist das Flämmchen unter dem Kessel noch zu klein. Wir legen also Heu nach und pusten das Feuer kräftig an.

Fertig ist das Essen. Wir füllen die **Suppe** in den Teller.

Um den Anführer aus dem Zimmer zu locken, müssen wir den Gong schlagen. Wenn wir es mit dem Knüppel versuchen, ertönt nur ein blecherner Ton und wir sehen kurz den Anführer im War-Room, der nur meckert, wer da den Gong so dilettantisch schlage. Wir lassen also das kleine Pelzviech im Raum in den Knüppel beißen und schon haben wir einen Gong-Klöppel.

### 3004 - Fressraum

Bevor wir den Gong schlagen, müssen wir erst den Teller auf dem Tisch im Fressraum platzieren.

### 3005 - Küche

Kommt der Echsenchef nach Schlagen des Gongs in den Fressraum, so guckt er zuerst, ob das richtige Essen zubereitet wurde. Wenn ja, dann stellt er sich an den Tisch und frisst.

Hinter dem Rücken des Anführers schleichen wir uns hinaus.

### 3002 - Hangar

Die Tür zum War-Room ist noch immer verschlossen. Wir schauen also wieder durch das Gitterfenster und können nun Spot ansprechen. Das Spotmenü erscheint.

Jetzt wählen wir den Feuerspot aus. Der Holzkäfig verbrennt und Spot fällt zu Boden.

Nun fünfteilen wir Spot und benutzen ihn mit dem Loch in der Tür.

Spot ist somit befreit und wartet auf uns vor dem War-Room.

3005 - Fressraum

Wir schauen erneut in den Fressraum. Der Echsenchef hat sich maßlos voll gefressen und hängt schlafend über dem Tisch.

Ein **Schlüssel** hängt seitlich aus dem Gewand. Wir sammeln ihn auf.

3008 - Fahrstuhl unten

Um den Fahrstuhl in Betrieb zu nehmen, muss man den Wasserdruck in einem Kessel erhöhen, indem man vier Ventile aufdreht, die im Kapitel versteckt sind. Ein Ventil befindet sich direkt am Fahrstuhl, es ist aber verschlossen.

Wir benutzen den Schlüssel des Anführers, um es aufzuschließen und drehen es im Anschluss auf.

Eine Anzeige neben dem Fahrstuhl erhöht sich um einen Stufe.

3001 - Zelle

Ein weiteres Ventil ist unter dem Heu im Gefängnis verborgen.

Wir verbrennen das Heu mit Feuerspot, schließen das Ventil auf und betätigen es.

3006 - War-Room

Mit dem Schlüssel vom Anführer können wir nun endlich den War-Room aufschließen und betreten.

Wir hauen mit dem Klöppel auf eine der beiden großen Steinplatten an der Wand (eine hat einen Pfeil nach links, eine einen Pfeil nach rechts). Der Raum dreht sich - was durch die etwas tiefer liegende Steinebene mit dem Gitterfenster dargestellt wird.

Je nach Richtung, wandert das Fenster nach links oder rechts (auch aus dem Bild). Der Ausgang verdunkelt sich, wenn wir den Raum drehen, und wird an einer anderen Position wieder hell.

Es gibt insgesamt vier Positionen:

1. Normal, wie zu Beginn des Spiels, Ausgang zeigt zum Hangar
2. Eine Drehung nach links - Fenster wandert rechts aus dem Bild, Ausgang zeigt zur Schlucht
3. Zwei Drehungen nach links - kein Fenster zu sehen, Ausgang ist dicht
4. Drei Drehungen nach links - Fenster ist auf der linken Seite zu sehen, Ausgang ist dicht

Wir drehen den Raum einmal nach links. Der Ausgang ist geöffnet und wir gehen hindurch.

Wir befinden uns jetzt in der Schlucht an einer vorher nicht begehbaren Stelle.

Über einen weiteren Ausgang (gleich rechts daneben) kommen wir zu einer anderen Plattform, von der aus wir durch die Tür ganz rechts in einen Geheimraum gelangen (hinterste Tür).

### 3013 - Geheimraum

Hier befindet sich ein weiteres Ventil, welches wir aufschließen und aktivieren.

Wir haben auch in diesem Raum zwei Steinscheiben. Wir drehen die Waffenkammer von außen jetzt so, dass der Durchgang wieder zu und das Gitterfenster im War-Room auf der linken Seite ist (zweimal nach links oder zweimal nach rechts).

Wir nehmen außerdem das Gabelding hinter der geschlossenen Tür mit. Wir verlassen die Plattform durch die linke Tür und kommen auf der unteren Ebene aus einer Tür hinaus, die keinen Türgriff hat und vorher nicht passiert werden konnte. Die Tür bleibt jetzt immer offen.

### 3003 - Hangar

Wir begeben uns wieder zum Hangar und schauen erneut durch das Fenster.

Der Eimer, der vorher nicht erreichbar auf dem Steinsims stand, kann durch das "verschobene Gitterfenster" jetzt von uns mit Hilfe des Gabeldings hinunter gestoßen werden (1x oder 2x linke Steinplatte schlagen).

### 3013 - Geheimraum

Jetzt begeben wir uns wieder durch die Schlucht in den Geheimraum und drehen den Raum so, dass man entweder vom Hangar oder von der Schlucht aus Zugang hat.

### 3006 - War-Room

Wir betreten den War-Room, sammeln den Eimer ein und verlassen den Raum wieder.

### 3007 - Waffenkammer

Ventil Nummer 4 ist in der Waffenkammer verborgen.

Im Hintergrund ist nur eine blanke Wand zu sehen. Diese ist jedoch für den Spieler nicht ersichtlich in mehrere Zonen aufgeteilt. Untersucht man die Wand, bemerkt Sadwick das hier etwas merkwürdig sei, aber nur an der richtigen Stelle (in der Mitte der rechten Wandseite) findet er einen geheimen Eingang.

Diesen betreten wir.

### 3014 - Miniraum

Im Raum finden wir das letzte Ventil. Wir schließen es auf und aktivieren es.

Nun begeben wir uns zum Fahrstuhl.

### 3008 - Fahrstuhl unten

Um den Fahrstuhl in Gang zu setzen, müssen wir nun noch den Hebel ziehen. Zwar hängt eine Kette von diesem hinunter, jedoch kommen wir auch an diese nicht heran.

Wir benutzen den Eimer mit dem Gabelding und beides zusammen mit dem Hebel, wodurch Sadwick den Eimer schließlich am Hebel befestigen kann.

Nun wirft Sadwick den Fünferspot in den Eimer und macht Spot danach schwer. Der Schalter klappt runter, und wir fahren mit dem Fahrstuhl nach oben.

3009 - Fahrstuhl oben

Wir nehmen einen **runden Stein** mit, der am Wegesrand liegt und verlassen die Kulisse nach links.

3010 - Vor Bahnstation

Vor dem Eingang zum Bahnhof treffen wir auf Maurice, den Bahnhofswärter. Er teilt uns mit, dass der Zug der einzige Weg zum Schloss sei, die Lok aber schon seit Jahren still steht. Wir überreden ihn, aus dem Bahnhof ein Museum zu machen und er kann sich mit dem Gedanken anfreunden, verlangt allerdings 10 Goldstücke als Eintritt, die wir nicht besitzen.

Erneut auf sein neues Geschäft angesprochen, teilt Maurice mit, dass die zahlenden Besucher leider ausbleiben. Wir überreden ihn, uns als Berater anzustellen, was uns ein Goldstück als Gehalt einbringt.

Als erste Amtshandlung, überreden wir Maurice den Namen in "Maurice Medium Museum" zu ändern und den Preis zu reduzieren. Dieser liegt daraufhin nur noch bei acht Goldstücken.

Als nächstes empfehlen wir ihm, die Wäsche vor dem Haus zu entfernen, da dies die Kunden abschrecken könnte. Wir lassen uns als Wäsche-Boy engagieren, was uns noch einmal ein Goldstück als Gehalt einbringt.

Daraufhin entfernen wir Hemd, Opas Hose und die Wäscheleine vom Grundstück. Außerdem teilen wir Maurice mit, dass die Vögel die Kunden nerven würden. Er müsse einen Gärtner engagieren. Und da wir uns natürlich wieder sofort anbieten, haben wir ein zusätzliches Goldstück verdient.

Unsere Aufgabe ist es nun eine Vogelscheuche zu bauen, die die Vögel verschreckt. Hierzu setzen wir erst den Knüppel mit dem Pelzvieh in den Garten, montieren dann die Essstäbchen hieran und kleiden es zuletzt in das abgenommene Hemd. Nun ist die Vogelscheuche komplett, und die Vögel fliegen von dannen.

Als nächstes teilen wir Maurice mit, dass seine Mitarbeiter unzufrieden seien. Zur Erheiterung solle er einen Clown einstellen - und wer ist da besser geeignet als wir selbst. Schon haben wir unser viertes Goldstück verdient.

Als letztes überreden wir Maurice dann noch, seinen Mitarbeitern einen Mitarbeiter-Rabatt von 50% einzuräumen. Nun können wir das Museum betreten.

3011 - In Bahnstation

Nun sind wir im Museum und müssen noch nach oben zur Lokomotive gelangen.

Wir benutzen das Gabelding mit der kleinen Öffnung direkt beim Eingang. Das Gabelding ersetzt nun einen verloren gegangenen Hebel. Ziehen wir an dem Schalter, sehen wir, wie sich zwei Rädchen im Fahrstuhl drehen, aber es passiert sonst nichts.

Wir benutzen Opas Hose mit den Rädchen und haben einen Keilriemen. Wenn wir jetzt den Schalter drücken, bewegt sich der Keilriemen, die Tür des Fahrstuhls geht zu und er saust nach oben.

Leider sind wir zu weit vom Fahrstuhl entfernt, um so schnell einsteigen zu können.

Wir benutzen also die Wäscheleine mit der Stange im Fahrstuhl und binden den dicken Spot mit der Leine - mit dem Hintergedanken, dass der dicke Spot den Fahrstuhl unten hält.

Wenn wir jetzt den Hebel ziehen, schließt sich die Tür, und der Fahrstuhl fährt trotzdem nach oben. Der dicke Spot wird durch die geschlossene Tür hindurch gezogen.

Kurz darauf kommt der Fahrstuhl wieder runter und heraus kommt der platt gedrückte Spot. Dieser ist ab sofort im Spotmenü anwählbar.

Wir nehmen jetzt die Hose aus dem Fahrstuhl und benutzen stattdessen den platten Spot als Keilriemen.

Opas Hosen hängen wir an den Hebel.

Nun schrauben wir mit der Holzlöffelnadel die rechte Regalhalterung ab, so dass das Regal nach rechts abschüssig auf eine Kommode gestützt wird.

Dann benutzen wir den runden Stein mit dem Regal. Der Stein rollt das Regal runter und landet in Opas Hose. In der Zwischenzeit können wir den Fahrstuhl betreten und fahren nach oben.

3012 - Auf Bahnstation

Nun müssen wir nur noch die alte Lokomotive wieder in Gang bringen.

Wir stecken den platten Spot in den Kohlebehälter und wechseln zum feurigen Spot, wodurch die Kohlen entzündet und der Kessel angeheizt wird.

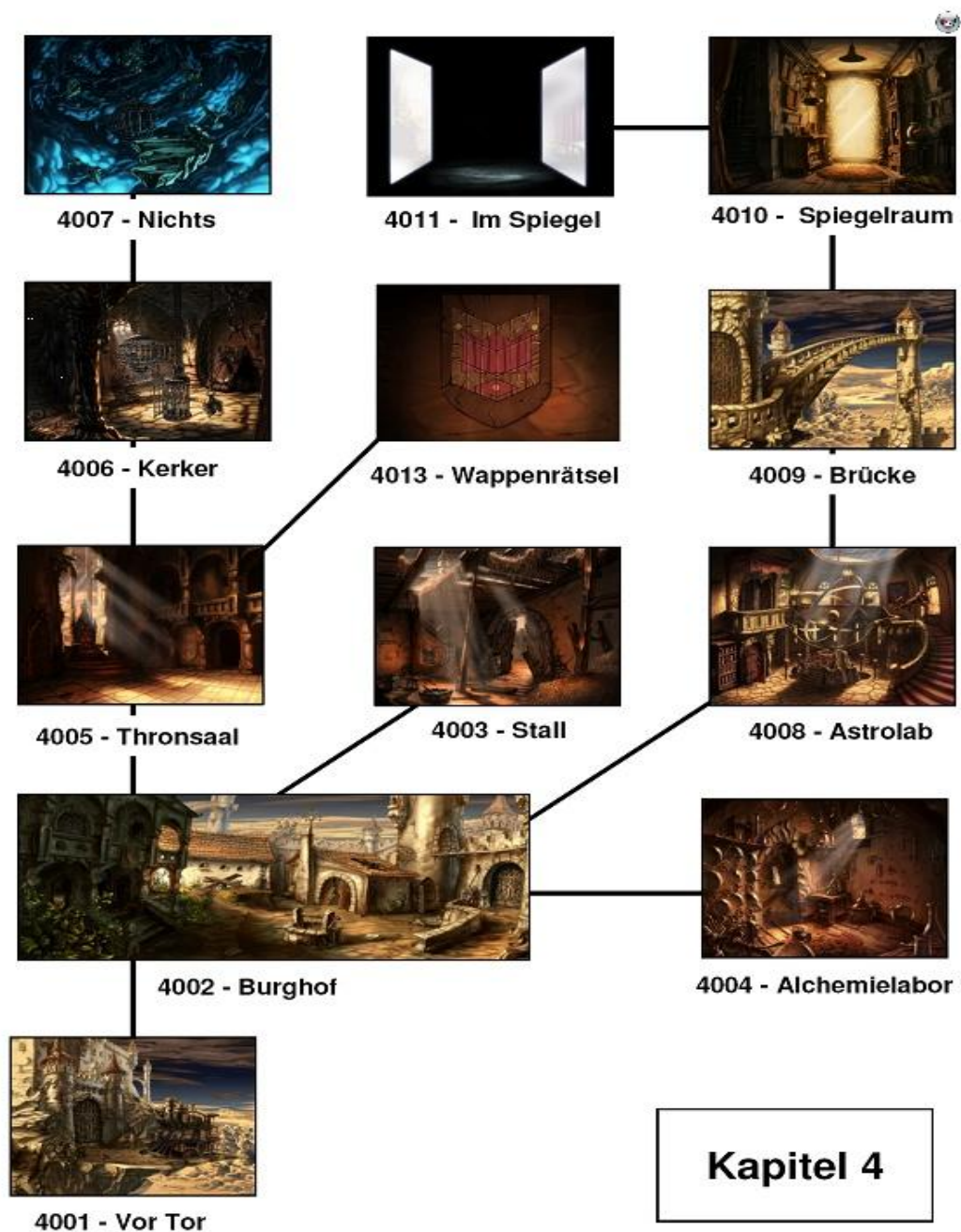
Jetzt wickeln wir den flachen Spot um die Wegfahrsperrung, machen ihn dick und sprengen so das Schloss auf. Der Zug setzt sich in Bewegung.

ENDE KAPITEL 3

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

## Kapitel 4 - Corona



### 4001 - Vor dem Tor

Sadwick erreicht das Schloss. Hier ist alles merkwürdig ruhig. Er muss unbedingt zum König.

Er nimmt den **Stock** neben dem Busch auf der linken Seite auf.

Der Zugang zum Schloss ist durch ein massives Tor versperrt. Nun ist Spot gefragt: Durch einen kleinen Spalt unten im Tor, schickt Sadwick den platten Spot hindurch, damit dieser das Tor von Ihnen öffnet.

#### 4002 - Burghof

Im Burghof brennt der feurige Spot einen Grasbüschel an der hinteren linken Wand ab und legt ein Mauselloch frei.

Wir teilen Spot in fünf Teile und schicken ihn ins Loch, wodurch er auf dem Sims landet.

Wir machen Spot dick und lassen ihn auf die Wippe fallen, wodurch der Stein auf der anderen Seite nach oben katapultiert wird. Während der Stein in der Luft ist, verwandeln wir Spot zurück in den normalen Spot, wodurch er nach oben auf das Mauerdach katapultiert wird.

Wir teilen ihn in fünf Teile und lassen den Fünferspot in die rechte Regenrinne krabbeln, wodurch dieser in die Regentonne plumpst.

In der Tonne machen wir Spot dick und bringen hierdurch die Tonne zum Umkippen. Das Wasser ergießt sich über Bobby, der zum Stall läuft.

Wir laufen erneut mit dem Fünfer-Spot in das Mauselloch und springen mit dem schweren Spot auf die Wippe. Während der Stein in der Luft ist, verwandeln wir Spot in fünf Teile und er landet auf dem Dach des Stalls. Durch das Loch im Stalldach lassen wir Spot in den Stall fallen.

#### 4003 - Stall

Spot landet in der Socke, die Bobby zum Trocknen aufgehängt hat.

Wir machen Spot schwer, wodurch die Socke gespannt wird. Wir kriechen nach rechts, indem wir in diese Richtung klicken und visieren so das Nudelsieb an.

Verwandeln wir nun Spot in den Fünferspot, wird er aus der Socke katapultiert, trifft das Nudelsieb und fliegt samt diesem weiter in die Hose, wo er sich verheddert.

Wir setzen Spot ins Nudelsieb und benutzen den Feuerspot, der als Anheizer die Hose aufbläht. Spot fliegt mit dem improvisierten Ballon in die Luft.

#### 4002 - Burghof

Spot wird dank der Windrichtung nach rechts getragen. Er landet auf den Zinnen über dem Tor.

Dort benutzen wir den schweren Spot mit dem Rad des Schlosstores. Spot fällt auf das Rad und dreht dieses. Das Tor öffnet sich. Sadwick kann den Burghof nun betreten.

#### 4001 - Vor dem Tor

Bevor wir eintreten, nehmen wir noch **Bobbys Hose**, die nach dem Flug im Busch gelandet ist.

#### 4003 - Stall

Wir finden Bobby erneut im Stall. Er verrät uns, dass das Schloss von den Asgil angegriffen werden soll. Sadwick muss so schnell wie möglich zum König, welcher sich schwer krank

in seinen Turm zurückgezogen hat. Der Weltbrunnen, welcher seine Macht und die Stabilität der gesamten Welt gewährleistet, ist am Versiegen, und die Welt gerät langsam aus den Fugen.

Wir begeben uns in den Thronsaal links vom Burghof.

4005 - Thronsaal

Der einzige weitere Ausgang ist auf einer Galerie und leider durch ein Gitter versperrt.

Wir ziehen oben am Wandteppich und legen hierdurch ein Schild frei.

Spot wird platt gemacht und hinter das Schild gesteckt. Dann machen wir ihn dick und Spot sprengt das Schild ab, wodurch ein Kettenmechanismus freigelegt wird.

Wir ziehen erneut den Wandteppich und betätigen den Hebel, der hinter dem Teppich verborgen war.

Wir ziehen den Wandteppich ein letztes Mal und arretieren den Kettenmechanismus mit dem Stock. Nun bleibt das Gitter geöffnet und wir können das Astrolab über den rechten Ausgang der Empore im Burghof betreten.

4008 - Astrolab

Dort angekommen treffen wir den Astronomen.

Wenn wir ihn ansprechen redet der Astronom nur Kauderwelsch. Wir müssen die Lexika in seinem Schrank in die richtige Reihenfolge bringen, um ihn zu verstehen. Wir benutzen die Lexika und können diese daraufhin umstellen. Wir positionieren sie in alphabetischer Reihenfolge: A-H, I-N, O-U, V-Z.

Außerdem stecken wir noch den Türklopferring ein, der links am Regal hängt.

Im Gespräch mit dem Astronomen erfahren wir, dass das Gefüge von Raum und Zeit in Unordnung gebracht wurde; der Weltbrunnen, welcher sich in der Mitte des Raums befindet, ist am Versiegen. Die Zeit schreitet dadurch viel langsamer voran, und die Welt wird langsam verfallen. Nur der König kann den Verfall stoppen, aber der ist krank. Sadwick bietet an zu helfen. Der Astronom hat starke Bedenken. Aber das Wasser aus dem Weltbrunnen wird benötigt, um den König zu heilen, also willigt er ein.

Der Weltbrunnen wird von einer seltsamen Mechanik angetrieben, die das Planetensystem darstellt. Es bewegt sich sehr langsam und ungleichmäßig. Sadwick muss das Planetensystem ölen, Ersatzteile finden und schließlich die Planeten in Ordnung bringen.

Wir nehmen die **Kreide** von der Tafel auf der Empore, sowie das Mond-Ornament vom Weltbrunnen.

Als letztes nimmt er noch die **Kurbel** vom Boden auf, rechts der Tür dann noch den **Schlüssel** und verlässt das Astrolab in Richtung Thronsaal.

#### 4005 - Thronsaal

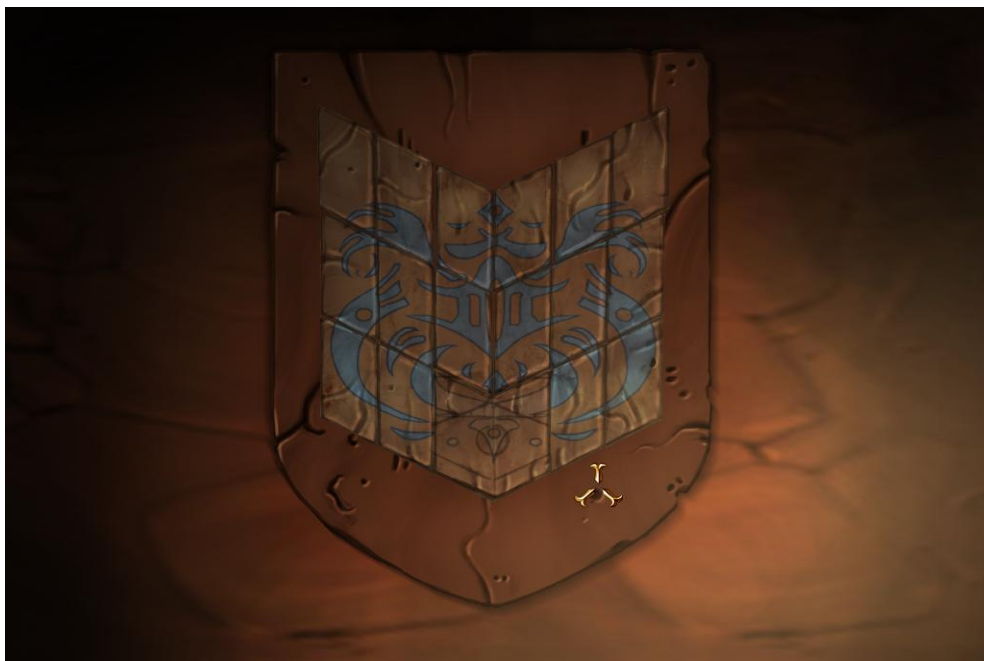
Hier entdecken wir neben dem Thron ein Schloss. Wir benutzen den Schlüssel hiermit, wodurch das Geheimfach freigelegt wird.

Im Fach finden wir einen **Kuhfuss**, eine **Säge** und eine **Zange**.

Wir benutzen den Kuhfuss, um ein **Mosaikstück** aus dem Bodenmosaik herauszulösen.

#### CLOSE-UP MOSAIK

Bei dem Mosaik handelt es sich um ein klassisches Verschieberätsel. Alle Teile müssen an die richtige Stelle verschoben werden. Am Ende muss das Mosaikstück in die freie Stelle in der Mitte, unten, eingepasst werden.



Jetzt erhalten wir den Hinweis, dass die Farbe des Mosaikstücks königsblau sein müsste und gehen zurück zum Stall.

#### 4003 - Stall

Im Stall nehmen wir die **Leine** auf.

#### 4002 - Burghof

Wir benutzen im Burghof die Kurbel mit dem Brunnen und können nun durch Betätigen dieser, einen **Eimer Wasser** heraufholen und mitnehmen.

Dann befestigen wir den Türklopfer an der Tür zum rechten Turm und können nach einmaliger Betätigung eintreten.

#### 4004 - Alchemielabor

Wir befinden uns im Alchemielabor des Schlosses.

Wir öffnen die Kommode und entnehmen die **Mörserschüssel**.

In ihr zermahlen wir die Kreide zu **Kreidestaub**. Diesen benutzen wir mit dem Wassereimer und erhalten so **weiße Farbe**.

Nun müssen wir mit dem Farbmischregal auf der linken Seite eine blaue Farbe erzeugen. Hierbei wird jede Farbe in der Mitte durch drei weitere darüber erzeugt. Dies funktioniert über Addition und Subtraktion, d.h. je nachdem, welche Ventilstellung vorliegt, wird die Eingangsfarbe abgezogen oder hinzuaddiert. In der Summe ergibt sich eine neue Farbe, die wiederum Eingangsfarbe für die nächste folgende Stufe ist.

Hier die richtige Einstellung (oben: grün, grün, rot; Mitte: grün, grün, grün; Unten: rot, grün, grün):



Um diese abzufüllen, nehmen wir das **kleine Fläschchen** von der Kommode und stellen dieses unter den Hahn des Regals (links die richtige Stelle finden, denn nur dann geht es weiter!). Wir füllen die blaue Farbe ab und stecken das Fläschchen ein. Wir kombinieren die weiße Farbe aus dem Eimer mit der blauen und erhalten **blauschwarze Farbe** und einen leeren Eimer.

#### 4005 - Thronsaal

Wir kehren in den Thronsaal zurück und bestreichen die Mosaikscherbe mit der blauschwarzen Farbe und haben hierdurch ein perfektes Teil für das Wappen an der Wand. Wir fügen das eingefärbte Stück in die freie Stelle in der Mitte unten ein, um das Mosaik zu komplettieren.

Hierdurch öffnet sich die Kerker-Tür links vom Thron.

#### 4006 - Kerker

Im Kerker hängen zwei Käfige und ein Haken an Ketten. In einem der Käfige sitzt ein Skelett. Die **Knochenhand** des Verstorbenen ragt hinaus, wir stecken sie ein.

Wir kombinieren das Mond-Ornament mit dem Armstumpf des Skeletts und montieren so

die Sichel.

Die Käfige lassen sich in der Höhe verstellen, doch sind sie alle über einen Mechanismus verbunden. Diesen kann man auslösen, indem man am rechten Haken zieht, allerdings ist Sadwick hierzu zu schwach.

Wir hängen die Hose von Bobby hieran auf und benutzen Spot hiermit. Lassen wir Spot nun schwer werden, bewegt sich der rechte Käfig nach oben, allerdings wollen wir den linken bewegen.

Hierzu stellen wir Sadwick in den rechten Käfig und machen erst dann Spot dick. Dadurch wird nun der linke - statt dem rechten - hochgezogen. Hierbei schneidet die Sichel einige Oliven von einem Olivenzweig ab, der durch das Kerkerfenster ragt. Wir steigen aus dem Käfig aus, indem wir ihn erneut benutzen und nehmen Spot wieder aus der Hose hinaus.

Nun sammeln wir noch die **Oliven** auf.

#### 4004 - Alchemielabor

Wir benutzen die Oliven mit dem Glaskolben und setzen dann Spot als Bunsenbrenner auf den Kolben an.

Es ist nun unsere Aufgabe, die Weichen des Rohrsystems so zu stellen, dass der Dampf zum Kolben auf dem Fenstersims geleitet wird. Der direkte Weg ist unterbrochen. Ein Rohr ist kaputt, und es tritt Dampf aus. Wir müssen also einen Umweg durch Drehen der Rohrelemente finden. Zusätzlich müssen Dampf-Austrittsstellen durch Korke gestopft werden, welche sich bereits im Rohrsystem befinden. Sie lassen sich herausnehmen und zwischenzeitlich auf der linken Kommode ablegen. Durch Drehen von Rohrelementen mit Korke, werden diese automatisch auf der Kommode platziert.

Ist die Umleitung geschafft, wird der Dampf zu Öl destilliert, welches im Kolben auf dem Fenstersims landet. Hier die richtige Umleitung:



Wir kommen jedoch nicht an den Kolben, also werfen wir mit dem Fünferspot danach und stoßen ihn vom Sims. Das Öl fliegt durch das Loch im Dach des Stalls, wo es im Trog zerschellt.

#### 4003 - Stall

Im Stall stellen wir fest, dass dort die Kuh anscheinend das ganze Öl vertilgt hat.

Wir benutzen den Eimer mit der Kuh und melken sie, wodurch wir unser Öl doch noch erhalten.

#### 4006 - Kerker

Wir kehren zurück zum Kerker.

Dort benutzen wir die Zange mit dem Nagelbrett und ziehen vier Nägel heraus.

Mit dem Feuerspot entzünden wir die Kohlen im Kohlebecken. Dieses verschieben wir dann unter die Streckbank (geschieht automatisch und man sieht es zunächst nicht).

In diese schneiden wir mit der Säge ein großes Loch und spannen den flachen Spot auf die Streckbank, welcher von Sadwick automatisch festgenagelt wird.

Nun kombinieren wir Zange, Knochenhand und Leine und erhalten einen Greifarm.

Mit diesen können wir endlich den Flüsterstein aus Spot herausholen.

#### 4008 - Astrolab

Wir kehren zum Astrolab zurück und benutzen den Nagel mit der Tafe, um ein grässliches Geräusch zu erzeugen, das den Astronomen dazu bewegt, sein Hörrohr wegzulegen. Dieses stecken wir ein.

Wir öffnen den Ölschacht links neben dem Pult am Planetensystem und stecken das Hörrohr als Trichter hinein. Nun füllen wir das Öl ein.

Den Flüsterstein (eigentlich ein Symbol für die Flüsterwelt) benutzen wir mit dem Planetensystem, wodurch alle Planeten eingebaut sind. Unsere Aufgabe ist es nun, die Planeten in die richtige Reihenfolge zu bringen und so das Planetensystem wieder zu reparieren.

Für die korrekte Anordnung der Planeten gibt es mehrere Hinweise:

Als erstes finden wir oben an der Tafel eine Zeichnung, die verdeutlicht, wo die Planeten entsprechend ihrer Größe anzuordnen sind.

Dann finden wir im Regal im Astrolab ein Buch über Astronomie. Hierin sind die Namen der Planeten und deren Größe in Form eines Rätsels aufgelistet. Wir haben somit schon die Informationen, wie die Planeten heißen, aussehen und wo sie platziert werden müssen. Nun benötigen wir nur noch die Info, welcher Planet welcher Farbe zuzuordnen ist. Diese

Information können wir dem Periodensystem im Alchemielabor entnehmen, denn die Planeten entsprechen den Anfangsbuchstaben den Elemente, welche eine klare Farbzuzuweisung haben.

Die richtige Anordnung ist folgende: rot, violett, grün, blau, gelb



Sadwick ist es gelungen, das Rätsel der Planeten zu lösen, das Wasser fließt wieder. Das Tor zum Gemach des Königs öffnet sich. Sadwick schaut stolz auf sein Werk.

Aber er bemerkt nicht, dass Spot durch seine Beine gekrochen ist und aus dem Brunnen trinkt. Sadwick ruft noch erschrocken - aber es ist zu spät. Spot verwandelt sich in einen Kokon.

Der Astronom beruhigt Sadwick. Spots Verpuppung ist nur die nächste Stufe in seinem Lebenszyklus. Leben heißt Veränderung, und Spot hat den nächsten Schritt getan. Er hat damit aber auch bewiesen, dass Sadwick Erfolg hatte: Das Wasser im Brunnen ist das Wasser des Lebens – und der verwandelte Spot wird uns noch nützlich sein!

Sadwick muss nur noch das Wasser aus dem Brunnen holen und es dem König als Medizin verabreichen und die Welt ist gerettet!  
Wir füllen das **Fläschchen am Brunnen mit Wasser.**

Als Sadwick das Fläschchen füllt, passiert etwas sehr Unheimliches: In der Mitte des Sonnensystems erscheint ein blaues Licht, das immer größer wird. Das Gefüge von Raum und Zeit dreht sich immer schneller und gerät scheinbar aus den Fugen. Die Erde bebt. Spots Kokon fällt in die Tiefe.

Der Astronom erkennt die Vorzeichen und schaut durch sein Teleskop. Tatsächlich: Eine andere Welt droht mit der Flüsterwelt zu kollidieren - wie in der Prophezeiung! Er gewährt Sadwick einen Blick durch das Teleskop.

Sadwick schaut durch das Teleskop. Ein riesiger blau leuchtender Planet ist im Anflug. Das blaue Leuchten ist mittlerweile zu einem großen Stern herangewachsen. Der Stern dreht sich langsam um die eigene Achse. Als er einmal halb rum ist, erschrickt Sadwick noch einmal mehr - es handelt sich um die blaue Gestalt aus seinem Traum.

Die blaue Gestalt lacht und erneut: die Erde bebt. "Dachtest Du wirklich, Du kannst den Untergang dieser Welt aufhalten, Sadwick? Diese Welt wurde von mir zu nur einem einzigen Zweck erschaffen: Um durch Deine Hand zerstört zu werden. Und jetzt ist der Zeitpunkt gekommen!"

Wir ziehen die Kurbel aus dem Pult des Planetensystem und rammen sie in die Zahnräder des Planetensystemgetriebes.

Sadwick gelingt es gerade rechtzeitig, das Planetensystem anzuhalten. Alles quietscht und ächzt. Das Tor zum König schließt sich wieder. Die blaue Gestalt schreit, verdichtet sich und wird immer dunkler, bis sie zu einem schwarzen Kohlebrocken wird. Schwarzer Teer trieft aus den Mundwinkeln und speist zähflüssig den Brunnen. Die Ringe bleiben stehen, die Zeit friert ein.

Wir verlassen das Astrolab Richtung Burghof.

#### 4002 - Burghof

Im Burghof bietet sich ein grausames Bild: Alles ist zerstört und in der Zeit eingefroren. Und zu allem Überfluss sind die Asgil eingefallen und haben die Kontrolle übernommen. Loucaux und sein Gehilfe Gourney kosten ihren Triumph aus und begeben sich in den Thronsaal. Wir folgen ihnen.

#### 4005 - Thronsaal

Sobald Sadwick versucht, sich vorbei zu schleichen, entdecken sie ihn. Das Beben hat hier die Realität aufbrechen lassen - es hängen Kabel und Schläuche von der Decke. Als der Echsenchef Sadwick entdeckt, winkt er ihn zu sich und bedankt sich bei ihm: Ihm ist es gelungen, den Zustand ewiger Dunkelheit herbeizuführen. Der Teer des Stillstands schließt seine Kriegsverletzung. Nun werden die Asgil auf alle Zeit die Flüsterwelt regieren. Sadwick wird in den Kerker geworfen.

#### 4006 - Kerker

Im Kerker ist der Boden weg gebrochen und man sieht in einen tiefen Abgrund. In einem der Käfige hockt Bobby, im anderen Sadwick.

Wir reden mit Bobby, aber er ist nicht gut auf uns zu sprechen. Sadwick beschwert sich bei der Wache (durch Reden mit der Tür) und wir beschweren uns über Bobby: Wir möchten eine Einzelzelle. Die gibt es nicht, aber die Wache verstellt die Käfige zu einander, so dass unserer hoch geschickt wird.

Da wir nun oben sind, können wir die **Kieselsteine** vom Fenstersims nehmen.

Wir können nun mit den Kieselsteinen nach Bobby werfen, welcher sich daraufhin beschwert, was zum Absenken unseres Käfigs führt.

Wir werfen einen Kieselstein auf Bobby und werden runtergefahren. Dort nehmen wir den keilförmigen Stein vom Boden auf und stecken diesen in die Umlenkrolle über Bobbys Käfig.

Wir beschweren uns wieder über Bobby bei der Wache und wenn die Wache unseren

Käfig diesmal verstellt, rauscht der Käfig durch das Loch im Boden ins Nichts.

#### 4007 - Im Nichts

Unten angekommen, entdecken wir Spot wieder. Er liegt auf einem Felsvorsprung, der in der Zeit gefangen in der Luft schwebt. Durch den Aufprall des Käfigs auf das Plateau ist die Tür aufgesprungen, wir können den Käfig verlassen.

Wir nehmen Spots Kokon und das Fläschchen mit Lebenswasser und stellen uns wieder in den Käfig, welcher automatisch hochfährt.

#### 4006 - Kerker

Wieder im Kerker, steigen wir aus und nehmen noch schnell den **Kuhfuss** an uns, bevor wir mit der Tür reden und uns vom Wärter zum Echsenchef bringen lassen.

#### 4005 - Thronsaal

Der Echsenchef genießt seinen Thron. Wenn Sadwick den Echsenchef zum Lachen bringt, darf er als sein Hofnarr in der Burg bleiben.

Bei den Versuchen, den Echsenchef zu belustigen, stellt sich heraus, dass dieser weder mit Dichtung noch mit Witzen etwas anfangen kann. Er hört jedoch sehr gern seinen eigenen Namen. Somit bleibt Sadwick nichts anderes übrig als seine Rülpskünste anzuwenden. Er rülpst laut: L - O - U - C - A - U - X.

Dies überzeugt den Echsenchef, und Sadwick wird zum Hofnarr ernannt.

#### 4002 - Burghof

Wir betreten den zerstörten Burghof.

Dort nehmen wir die **Bomben** aus der Satteltasche des Flugwesens. Eine Wache kommt herbei und unterbindet weitere Stehlversuche.

#### 4005 - Thronsaal

Sobald man versucht, über die obere Treppe ins Astrolab zu gelangen, wird man von dem Echsenchef aufgehalten.

Wir schlagen mit dem Kuhfuß nach den Schläuchen und der Echsenchef wird unter einer Überdosis Teer begraben.

Wir flüchten uns ins Astrolab.

#### 4008 - Astrolab

Im Astrolab stoßen wir auf den gefesselten Astronomen.

Wir zerschlagen das Teleskop mit dem Kuhfuß und erhalten eine **Scherbe**, mit der wir die Fesseln des Astronomen zerschneiden. Das **Seil** heben wir auf.

Wir entfernen das Hörrohr aus dem Öltank und tränken das Seil mit dem Öl.

Dieses kombinieren wir mit den Bomben, um diese scharf zu machen.

Wir drehen das Teleskop in Richtung der Gestalt. Nun platzieren wir die Bomben im Teleskop, stecken das Hörrohr als Pfropfen hinein und benutzen Spots harten Kokon als Munition.

Nun benutzen wir die Scherbe, um das einfallende Licht auf die Lunte zu richten, welche sich hierauf entzündet.

Spot wird herausgeschleudert und pulverisiert die Kruste der Blauen Gestalt. Das Planetenrad beginnt sich wieder zu drehen. Die Welten beginnen schließlich zu kollidieren, aber das Tor geht wieder auf.

Wir flüchten durch den Ausgang auf der Empore zum Gemach des Königs.

#### 4009 - Brücke

Als Sadwick die Brücke zum Königsturm passieren will, zerstört ein herabstürzender Brocken die Brücke direkt vor seinen Füßen. Hinter ihm kommt der Echsenchef, der sich in ein teerbedecktes Wesen verwandelt hat und versperrt den Rückweg. Auf einem Vorsprung unter der zerstörten Brücke liegt der Kokon von Spot.

Wir verwenden das Lebenswasser mit der Regenrinne der Brücke, worauf dieses zum Kokon geleitet wird. Just in diesem Moment kommt das Teermonster näher und Sadwick und das Monster fallen die Brücke hinunter in die Tiefe.

Spot verwandelt sich in einen Schmetterling und rettet Sadwick vor dem sicheren Tod. Unter ihnen fällt der Echsenchef in die Tiefe. Spot bringt Sadwick ans obere Ende der Brücke, direkt vor das Gemach des Königs. Sadwick verabschiedet sich von Spot.

Bevor wir den Turm betreten heben wir noch **Opas Hose** auf, die am Wegesrand liegt.

#### 4010 - Spiegelraum

Das Gemach des Königs ist leer. Im Zentrum steht ein riesiger, staubiger Spiegel, der magisch glüht.

Wir benutzen die Hose mit dem Spiegel.

Als Sadwick hineinsieht, erschrickt er: Sein Spiegelbild ist ein kleiner Junge, der aber im Gegensatz zu Sadwick ein Krankenhaushemd trägt. Als er sein Spiegelbild berührt, zieht ihn der Spiegel-Sadwick durch die Spiegeloberfläche.

#### 4011 - Im Spiegel

Der Spiegel-Sadwick zeigt Sadwick die Realität: Sadwick ist ein kleiner Junge, der in einem Krankenhausbett im Koma liegt. Von seinem Vater bekommt er die Geschichte der Whispered World aus einem Buch vorgelesen.

Sadwick hämmert mit dem Kuhfuß gegen den Spiegel, bis der Spiegel zerbricht. In diesem Augenblick wacht der reale Sadwick auf.

Wir danken nochmals DAEDALIC für die Genehmigung zur Veröffentlichung bei/auf:



Wir hoffen, dass Euch dieses Spiel gefallen hat. Wenn wir Euch mit unserer Seite <http://www.gamepad.de> helfen konnten, dann freut uns dies. Aber auch wir haben Unkosten und wer möchte kann uns gerne für den Erhalt der Seite eine kleine Spende in Form von Briefmarken zukommen lassen: H.L. Kratz, Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach.