

Viehchroniken (The book of unwritten Tales) – Demo u. Komplettlösung/Kapitel 1

Exklusiv geschrieben von Ludwig für <http://www.gamepad.de>

1. Leeres Pulverfässchen nehmen
2. Aus der Kiste Karnevalsartikel nehmen
3. Rechts aus der Weinflasche den Korkenzieher nehmen
4. Schlauch von der Maschine entfernen
5. In die Kapitänskajüte und hier rechts vor dem Spiegel die Schminkutensilien nehmen
6. Vom Schreibtisch die Büroklammer nehmen
7. Das Kästchen auf dem Schreibtisch ansehen und es mit der Büroklammer benutzen
8. Hier werkelt ein Zufallsgenerator: mit der Büroklammer das Schloss knacken
9. Zigarre erhalten
10. Dem Fass mit dem Korkenzieher Pulver/Salpeter/Schwefelpulver entlocken
11. Das Fässchen auf das Salpeter benutzen
12. Schrank öffnen und den Skelettarm mitnehmen
13. Ofen öffnen und mit dem Arm Holzkohle herausnehmen
14. Holzkohle vom Boden nehmen
15. Auf Deck gehen und links vom Steuerrad in der Kaffeemühle die Kohle zermahlen
16. Holzkohlenpulver wird automatisch genommen und wandert ins Fässchen
17. Das Schwefelpulver auch ins Fässchen -> Schwarzpulver
18. Den Schlauch mit der Zigarre kombinieren und dann alles auf den Ofen anwenden
19. Brennende Zigarre ist im Inventar
20. Eine Kanonenkugel ist nicht auffindbar und so feuern wir mit anderen Dingen
21. Konfetti , Wattebausch ausprobieren – funktioniert nicht
22. Kanonenkugel landet auf dem Luftschiff
23. Kanonenkugel abfeuern
24. Unser Held wandert in den Käfig
25. Mit dem Korkenzieher das Brett oben am Käfig lösen
26. Überlegen, wie man an die Kette oben kommen kann
27. Korkenzieher an das Schlauchende kneten
28. Damit kann die Kette erreicht werden, aber es würde zu viel Krach machen
29. Mit Ma'Zaz solange reden, bis sie sich Ohrstöpsel in die Ohren stopft
30. Dann den Schlauch mit dem Korkenzieher auf die Kette anwenden
31. Die Kette an den Käfig binden und dann das andere Ende ans Schwungrad
32. Unser Held flüchtet sich in die Kajüte
33. Drinnen mit der Gallionsfigur reden
34. Letztendlich unter den Teppich schauen
35. Geheimgang und Schloss entdecken – Kombination finden
36. Buddelschiff betrachten und dann die Halterung -> Quadrat mit Kreis drin
37. Es könnte der Spiegel gemeint sein -> ihn mit Puder beblasen
38. Wir sehen ein X mit Kreis darüber
39. Nun Mary geschickt nach dem Alter befragen – 81. Schloss vor 12 Jahren angebracht = 69!
40. Hinunter in den Laderaum
41. Das Seil mit dem Enterhaken nehmen auf Leiter werfen und hochklettern
42. Aus der Kiste Klebeband nehmen
43. Die Tröte mit dem Klebeband und dem anderen Karnevalsding benutzen
44. Alles an den Tank kleben -> wir ergattern die Axt
45. Nach draußen und die Strickleiter hoch und mit Axtanwendung die Fahne ergattern
46. Wieder runter, Enterhaken nehmen und mit Flagge kombinieren
47. Der Zusammenstoß bringt unseren Helden in eine Yeti-Höhle
48. Versuchen an den Griff im Eis zu kommen
49. Nach mehrmaligen Versuchen und wenn der Yeti seinen Fang gewürzt hat -> Apfel
50. Den Apfel auf die Lampe anwenden und letztendlich im Kochtopf landen
51. Yeti anklicken (evtl. mehrmals) und das Vieh sollte Hilfe organisieren

Kapitel 2

52. Antenne links mitnehmen
53. Links auf der Werkbank das Klebeband und rechts aus der Kiste einen Strohhalm nehmen
54. Nach draußen und oben links in die Yeti-Höhle
55. Vorne die Waage und aus dem Sessel das Wollknäuel mitnehmen
56. Das Küchenmesser vom Schränkchen und einen Luftballon aus dem Rucksack nehmen
57. Antenne, Klebeband und Messer verbinden
58. Äpfel damit aus dem Netz ergattern
59. Draußen mit Ulu reden und die Äpfel gegen die Angel mit Köder tauschen
60. Ulu nach links folgen und mit ihm reden (3.Antwort) -> Vierbock
61. Nach draußen, mit Petra reden und ihr das Wollknäuel geben
62. Sie strickt uns dafür eine Socke (dauert ein wenig)
63. Öfter mit Petra reden und eine Petra-Schirmmütze ergattern
64. Die Mütze mit der Angel kombinieren
65. Dieses Gebilde dem Pinguin bei der Werkstatt geben
66. Nach drinnen und dort die Glaskugel ergattern, die aber zerbricht
67. Nach draußen und mit Layla reden
68. Wieder nach innen und einen Farbtopf und die Zettel an der Wand ins Inventar befördern
69. Den Hebel links von der Tür benutzen und draußen verschwindet die Energie
70. Die Alarmleuchte losschrauben mit dem Messer und nehmen
71. Draußen können wir das Kabel zerschneiden und so ergattern
72. Die Zettel zerreißen und mit dem Strohhalm benutzen -> selbstgemachter Blumenstrauß
73. Ihn Layla geben, aber sie findet Lichter noch schöner
74. Zu Petra gehen und im Tausch gegen die Antenne eine Siebschüssel bekommen
75. Alarmleuchte bei der Werkstatt auf den Kasten legen, die Siebschüssel dazulegen
76. Das Kabel an den Generator und die Leuchte anschließen
77. Zur Yetihöhle, den Strumpf an den Kamin hängen
78. Höhle verlassen -> Strumpf hängt gefüllt am Kamin, ihn untersuchen
79. Den Strumpf nehmen, das Päckchen öffnen -> Einpackpapier und Sanduhr
80. Die Sanduhr auf das Getriebe des Förderbandes anwenden
81. Rechts von Yttocs steht das ausgewechselte Förderband und wir nehmen es mit
82. Das Förderband mit dem Generator verbinden
83. Versuchen, selbst das Förderband als Laufband zu nutzen
84. Der Pinguin mit der Mütze kommt und wird als Antrieb genutzt
85. Die Bösewichter kommen und wollen eine Waffe im Austausch für das Herz
86. Das Vieh muss sehen, dass es das Herz zurückerobert
87. Nach draußen gehen und Nate stürzt mit seinem Luftschiff ab
88. Der Yeti verschleppt ihn
89. In die Yetihöhle, den Vierbock auf den Holzstapel im warmen Lichtstrahl stellen
90. Draußen den Ballon am Eisloch mit Wasser füllen
91. Ihn auf den Vierbock legen
92. Das Papier ins Holz, die Waage auf die Eisfläche daneben und den Topf darauf
93. Salzstreuer von rechts nehmen und auf die andere Waagschale legen
94. Den Haken in die Eiswand, Seil darüber und mit Salzstreuer verknoten
95. Wenn Yeti abgelenkt ist, mit dem Messer Nates Fesseln durchschneiden

Kapitel 3

96. Mit Petra reden, bis sie einen Lederlappen rausrückt
97. Das Trümmerstück betrachten und die Holzplanke mitnehmen
98. Nun zur Basis und mit dem Anführer reden
99. Letztendlich soll Nate zunächst mal die Antenne von Petra zurückbringen
100. Petra rückt die Antenne mit dem Schild nicht raus – wir müssen sie überlisten
101. In die Yeti-Höhle und hier vorne aus dem Rucksack eine Bergsteigerhacke ergattern

102. Vom Sessel einen Faden vom Schal nehmen
103. Die Eiswand mit der Hacke glattklopfen und mit dem Leder polieren
104. Nate zieht am Klingelseil und der Yeti
105. Das Hufeisen über dem Kamin und rechts davon aus dem Topf Zucker nehmen
106. Mit dem Forscher Cornelius im Yetikostüm reden bis er ein Sandwich rausrückt
107. Zurück in die Werkstatt und mit dem Viehbaby reden
108. Letztendlich einen Schraubenzieher bekommen
109. In die Yetihöhle und den Zucker in der Pfanne schmelzen
110. Den Schraubenzieher darauf anwenden -> selbstgebauter Lutscher
111. Zurück zur Werkstatt und vorne rechts eine Sprungfeder ergattern
112. Sprungfeder mit Metallplatte benutzen und Holzplanke darauf benutzen
113. Das Hufeisen mit dem Faden verbinden und damit die Feder fixieren
114. Wer wird unser Geschoß? – Das Viehbaby!
115. Den Lutscher auf das Katapult legen und
116. Lutscher und Hufeisen wieder nehmen und dann draußen das Viehbaby
117. Dem Baby den Lutscher geben und es in das Sandwich klemmen
118. Das Sandwich Petra geben und wir bekommen die Antenne
119. Ab jetzt können wir zwischen Nate und dem Vieh als Spielfigur wählen
120. Nach rechts, das U-Boot von Munkus sehen und aus Petras Kiste noch eine Flasche nehmen
121. Zum U-Boot und einen leeren Kanister mitnehmen
122. Zum eigenen Schiff zurück – Maschinenöl und ein Kolben fehlen
123. Zur Yetihöhle, aber Cornelius hat zwar Maschinenöl, rückt es aber nicht raus
124. Nate schließt sich selbst ein, redet mit Cornelius und nennt das falsche Codewort
125. Letztendlich sacken wir das Maschinenöl ein
126. Zum U-Boot und es betreten, wenn man antwortet: „Mein Name tut nichts zur Sache“
127. Durch die linke Tür zu Munkus und nach dem Kolben fragen. Ausführlich reden
128. Durch die rechte Tür in den Maschinenraum und den Kolben bekommen
129. Alles den Viechern am eigenen Schiff geben
130. Den Kanister mit Wasser füllen. Das Etikett löst sich. Beides dem Vieh geben, auch die Flasche und das Etikett auf die Flasche kleben
131. Mit dem Vieh nun ins Heiligtum und die Flaschen austauschen
132. Zurück zum U-Boot und bei Munkus die Zeitung nehmen
133. Nate möchte sich jetzt von Munkus anstellen lassen
134. Draußen mit der linken Wache reden
135. Als Vieh den Pinguin bei der rechten Wache mit dem Alkohol abfüllen
136. Als Nate den Pinguin anstacheln und die Wache wird erledigt.
137. Nun sich bei der linken Wache bewerben
138. Letztendlich gibt es 3 Fragen für den Einstellungstest (Schwiegermutter umbringen lassen, fürstlich belohnen und das Kind den Lutscher lutschen lassen)
139. Nate wird als Praktikant eingestellt und geht in den Maschinenraum. Das Bullauge ist sehr dreckig
140. Zurück ins Heiligtum und die Flaschen wieder austauschen lassen
141. Zu Munkus und die Zeitung nehmen
142. In den Maschinenraum und die Flasche auf das verdreckte Bullauge anwenden
143. Ist das Fenster geputzt, das Vieh überreden, von außen durch das Bullauge zu schauen, was geschieht, bevor Nate eintritt -> es wird was hinter den Rohren versteckt (Schmuddelheftchen)
144. In den Maschinenraum, die Heftchen nehmen und ins Torpedorohr stecken
145. Maschinist darauf ansprechen -> wir werden ihn los
146. Kaffee nehmen und Hebel vorne links bedienen -> Klappe oben außen öffnet sich
147. Mit dem Vieh reden, das helfen soll (durch die Klappe und durch das Rohr das Herz stehlen)
148. Wenn das gelungen ist, will unser Held mit dem Herz fliehen, aber das wird vereitelt und letztendlich werden alle gefangen, doch Nate kann mit dem Vieh doch noch entkommen

Kapitel 4

149. Im Turm des Erzmagiers mit dem Bild reden. Wir sind in einem verdrehten Raum
150. Den **Blasebalg** am Kamin nehmen und das Vieh damit aufblasen
151. Es schwebt nach oben und wir können die Räume dort untersuchen
152. Eine **Flöte** finden und einsacken
153. Weitergehen und an einer großen Säule rechts in der Mitte das Bild eines Kuchens sehen
154. Aus dem dortigen Geheimversteck **ein Loch in der Wand** mitnehmen
155. Es links vom Bild anwenden und durchgehen
156. Zu Nate und ihm die Flöte geben
157. Zurück zum Loch und den Rand des Loches anklicken, um es mitzunehmen
158. Nate spielt die Flöte, das Seil streckt sich, das Vieh klettert hoch und kommt so zurück zu Nate
159. Das tragbare Loch rechts vom Kamin anbringen
160. Jetzt mal zurück und sich draußen umsehen – Ma`Zaz ist angekommen
161. Nate will sie ablenken und das Vieh soll sich auf dem Schiff umsehen.
162. Links das **Seil** und rechts die **Trauben** mitnehmen
163. In der Kajüte rechts den **Kescher**, vom Schreibtisch die **Flasche** und aus dem Schrank den **Handschuh** nehmen.
164. Mit dem Kescher die **Knochenhand** unter dem Schrank hervorlocken und mit dem Handschuh einfangen
165. Nach draußen und die Feindin auf das Schiff locken
166. In der Kajüte dann den Skelettarm auf sie anwenden und sie lässt die **Axt** zurück
167. Mit der Axt das Schloss unter dem Teppich knacken und das Loch/die Falle mit dem Teppich zudecken
168. Wieder den Skelettarm einfangen
169. Nach draußen, die Feindin hereinlocken und den Arm auf sie anwenden – sie wird zunächst mal außer Gefecht sein
170. Zu Nate, der jetzt auf das Schiff kann
171. Zuvor aber bei den Weintrauben **die Leiter** mitnehmen
172. In der Kajüte vom Schreibtisch die **Feder** und vom Schrank den **Metallbügel** nehmen
173. Zurück zum Magierturm
174. Die Leiter an den Balkon im Magierturm (dort wo wir das Loch herhaben) anstellen und hochklettern zur Tür
175. Sie hat ein kompliziert gesichertes Schloss



176. Gegenüber der Bildersäule (links vom Loch ist ein Tisch) das Puzzle ansehen
177. Der Stern in der Mitte hat in bestimmte Richtungen ausgerichtete Zacken
Diese als Symbol links oder rechts am Rand anklicken (siehe Bild oben)
178. Nun muss man die Scheiben so drehen, dass man von jedem Symbol in die Mitte zum Stern laufen kann. In der Mitte erhebt sich dann ein Zylinder



179. Dieser ist jedoch angelaufen und muss gereinigt werden
180. Zur Eingangshalle und den Zylinder in den Kessel am Kamin am Eingang werfen
181. Man braucht aber eine chemische Reaktion, damit er klar wird
182. Nach draußen, vor das Schiff und die Transportkiste mit der Axt aufschlagen
183. Die **Eisennägel** nehmen und sie ins Wasser zum Zylinder werden
184. Den Zylinder wieder einsetzen



185. Nun sind 5 schwarze Rechtecke auf dem Zylinder zu sehen und wir müssen so drehen, dass sie je einem Schalter links oder rechts entsprechen und diesen drücken (siehe oben)
186. Damit öffnet sich der Zylinder und gibt ein **verwinkelt Metallstück** frei
187. Hatten wir unten in der Halle nicht einen Tisch gesehen, wo das passen könnte?
188. Dorthin und es einsetzen
189. Mit dem Bild erneut reden und es gibt den Hinweis, dass es weiß, wo das dritte Metallstück ist
190. Es verlangt für die Auskunft eine Gegenleistung – ein Bild mit etwas zum Essen und zum Trinken
191. Weintrauben und Weinflasche aus dem Inventar ergeben ein Motiv und wir platzieren sie links von der Staffelei
192. Es fehlen noch die Leinwand und ein Pinsel. Als Leinwand könnte das Engelsbild an der Säule dienen, wenn der Engel nicht wäre
193. Wir können das Bild nicht nehmen. Links davon gibt es ein Bild mit einem Schwein
194. Nate erschreckt es mit der Flöte und es bewegt sich, beim Engel tut sich nichts
195. Guter Rat ist teuer. Wir lassen das Vieh – ausgestattet mit der Axt nach einem **Bild** suchen und es findet eines auf der Galerie.
196. Das Bild mit der Axt abschlagen, es zu Nate bringen und der stellt es in das mittlere Bild
197. Das Schwein erneut erschrecken und letztendlich haben wir rechts dann **das leere Bild** ohne Engel
198. Nate nimmt es mit und hat jetzt die Leinwand, die er auf die Staffelei stellt.
199. Wir brauchen noch einen Pinsel:-> wir schlagen mit der Axt ein paar **Haare vom Vieh** ab
200. Wir betrachten uns die Staffelei und den Lappen dort, der letztendlich einen **Faden** freigibt
201. Faden, Haarbüschel und die Feder kombinieren wir im Inventar zu einem Pinsel
202. Jetzt geht es ans Malen und wir füllen die vorgezeichneten Umrisse auf der Leinwand aus.
Dabei ist es wichtig, dass der Hintergrund lila angelegt wird
203. Sind wir fertig und akzeptiert das Bild unser Gemälde, verrät es uns, dass das dritte Metallstück hinter dem Clownbild an der Säule ist.
204. Dorthin, mit dem Bild reden und wir bekommen das Gesuchte.
205. Das **letzte Metallstück** einsetzen und dann das Gebilde so drehen, dass eine symmetrische Figur entsteht
206. Diese stellt die Zeichen für die Tür zum Raum der Magiers dar (sich notieren)
207. Zur Tür und sie mit den richtigen Zeichen öffnen



- 208. Drinnen kann das Zepter nicht genommen werden; dafür aber 2 Wollknäule und eine seltsame Pfeife vom Schrank (eine Pflanzenlockpfeife)
- 209. Die Wachpflanze reagiert, wenn man die Pfeife benutzt
- 210. Aus dem Metallbügel und den Wollknäueln der Pflanze Ohrschützer basteln
- 211. Die Ohrschützer der Pflanze aufsetzen
- 212. Nun nach draußen und dort auf die schwebende Pflanze die Pfeife anwenden
- 213. Wenn das Vieh an der richtigen Stelle auf dem Balkon/der Galerie steht, kann es die Pflanze mit dem Seil einfangen -> Blüten werden genommen
- 214. In der Kammer die Blüten rechts bei den chemischen Apparaturen in den Topf füllen -> ein Parfum
- 215. Das Vieh damit einsprühen; dann sich der Pflanze nähern, die sich auf Nate stürzt und so kann das Vieh das Zepter holen
- 216. Wir schalten gleich darauf damit auch noch unsere Feindin aus.

Kapitel 5

- 217. Das Zepter auf die Wache vor der Werkstatt anwenden und sie wird ausgeschaltet
- 218. In der Werkstatt aus der Schachtel ein paar Schalen nehmen
- 219. Mit der Wache funktioniert das Zepter nicht
- 220. Von der Werkbank Wolle nehmen
- 221. Wieder zurück zur Strickleiter am Schiff und mit Mary reden, die letztendlich den Kleiderschrank runter wirft
- 222. Den Schrank untersuchen -> Metallbügel, Perücke und eine Clownsnase
- 223. Alles dem Vieh geben und zum Vieh umschalten
- 224. Durch Anwendung der Inventargegenstände auf das Vieh verkleidet es sich
- 225. Trotzdem wird ihm der Zugang zum Heiligtum verwehrt
- 226. Nate geht in die Yetihöhle und nimmt den weißen Vorhang beim Kessel mit
- 227. Das Zepter mehrmals auf die Lampe angewendet ->grünen Lampenschirm
- 228. Zurück in der Werkstatt den Kleiderbügel am Generator benutzen -> er glüht
- 229. Den Lampenschirm mit dem glühenden Bügel zerschneiden zu grünen Schalen
- 230. Den Vorhang im Fass purpur färben
- 231. Alles dem Vieh übergeben und die Schalen am Vorhang befestigen und anziehen
- 232. Das Vieh darf jetzt ins Heiligtum
- 233. Rechts mit den Gefangenen reden und erfahren, dass man 2 braucht, um das Tor zu öffnen, also muss Nate her
- 234. Die Rohrzange und das plattgedrückte Rohr links nehmen
- 235. Mit der Rohrzange die Gegensprechanlage über der Tür auseinander schrauben
- 236. Zurück zu Nate und der wendet das Zepter auf das Rohr an, das wieder normal wird
- 237. Das reparierte Rohr dem Vieh geben, das es innen an der Gegensprechanlage anbringt
- 238. Drinnen mit Leyla reden -> Baby bekommen
- 239. Das Baby auf Munkus anwenden
- 240. Es merkt sich, was Munkus gesagt hat und wenn wir es auf die Gegensprechanlage anwenden, werden wir die Wache los und ergattern die Uniform/Rüstung
- 241. Ins Heiligtum und beide betätigen die Schalter des Gefängnistores -> Befreiung
- 242. Draußen hat Layla einen Plan

243. In der Werkstatt die **Apfelreste** nehmen und das Zepter auf den Stuhl anwenden
244. Die Apfelreste auf die **Stuhlreste/ Erde** anwenden
245. Das Zepter darauf anwenden -> Apfelbaum mit Äpfeln und **Äpfel** nehmen
246. Die Äpfel vor den Ventilator links in der Werkstatt legen
247. Das Zepter darauf anwenden -> Äpfel verfaulen und der Gestank treibt unseren Gegner nach draußen
248. Greift er uns an, reißen wir **das Kabel** aus dem Generator und setzen ihn damit unter Strom
249. So entkommen wir vorerst
250. Layla erledigt dann den Rest

Softwareservice - Kratz

<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.

Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?

Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.