

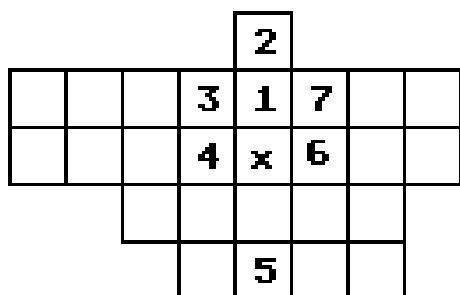
Die Komplettlösung zu Kings Quest 7

Kapitel 1

Haltet Euch in diesem Kapitel nicht allzu lange in der Wüste auf, sonst sterbt Ihr.

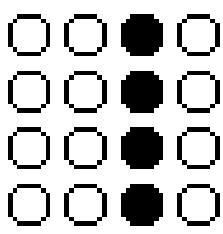
x) Start: Rockzipfel vom rechten Kaktus nehmen.

1) Zeichnung rechts auf dem Felsen anschauen. Maiskorn mit herunter tropfendem Wasser benutzen - Maiskolben nehmen. Dann lila Pflanze links neben der Maisstaude ansehen und nun nochmals die Zeichnung auf dem rechten Felsen. Seht Ihr Euch nun die lila Pflanze an ist diese aufgeplattet und Ihr könnt Euch einen Kürbiskern davon nehmen. Betretet nun die Höhle oben und nehmt Euch den Korb, der auf dem Boden liegt (links unten). Untersucht den Korb im Inventar, öffnet diesen und dreht ihn solange umher, bis Ihr auf dem Boden des Korbes ein Maiskorn findet - nehmen. Nun müsst Ihr alle Tontöpfe von dem Sockel nehmen - die ersten drei Töpfe zerspringen, den letzten Topf könnt Ihr nehmen. Verlasst die Höhle.



3) Die Blüte am Kaktus rechts mit dem Stock abschlagen - Kaktusfeige aufnehmen. Bei der Statue am Mund den Pfeil näher betrachten und um Schluss die zwei Türkisteile (Pfeil und Stein) einsetzen (zuvor im Inventar miteinander verbinden) - Tür auf und rein.

4) Rechts vom Boden den Stock aufnehmen und unterhalb des Brunnens die Leuchtsterne (Salzkristalle) nicht vergessen. Benutzt den Kopf der Statue - dieser dreht sich und es erscheinen Steinstrahlen am Kopf. Benutzt dann das Halsband der Statue und dreht alle blauen Steine auf die dritte Stelle von links:



Dreht nun noch das rechte Handgelenk der Statue, worauf der Brunnen entleert wird. Habt Ihr die Türkisperle geht es runter in den Brunnen, wo Ihr eine Statue mit einer Opferschale findet. In diese Schale packt Ihr die Türkisperle hinein, worauf Ihr Euch das rechte Türkisstück herausnehmen könnt - raus aus dem Brunnen.

- 5) Wartet hier, bis der Wirbelwind vorn ist und nehmt Euch dann das Jagdhorn, das bei dem Skelett liegt -blast gleich einmal in das Horn hinein, um dieses vom Sand zu befreien.
- 6) Bevor Ihr das Gebäude betretet, solltet Ihr den Stock und den Rockzipfel haben und diese beiden Gegenstände im Inventar miteinander zu einer Wimpel verbinden. Ihr könnt dann in die Höhle rein und schnell die Wimpel mit dem Skorpion benutzen - dieses hängt eine Weile fest. Benutzt nun die kleine Statue rechts. Benutzt dann das untere mittlere Symbol, worauf sich dieses dreht. Nehmt nun den blauen Stein und legt ihn in die linke Hand der Statue. Nehmt den gelben Stein und packt diesen in die rechte Hand der Statue. Den roten Stein schliesslich in die Vertiefung rechts neben der Statue packen, den Türkispfeil nehmen und raus aus der Höhle.
- 7) Benutzt die kleine Tür rechts (seltene Raritäten) und sprecht mit der Ratte - ein Hase kommt. Benutzt dann das Jagdhorn (muss sauber sein) zweimal mit dem linken Loch im Boden und nehmt die Brille vom Boden auf. Vergesst nicht das Stück vom Fell des Hasen, das an dem linken grossen Kaktus hängt. Klopfst nochmals an die kleine Tür der Ratte und gebt dem Nagetier die Brille und den Kürbiskern, worauf Ihr eine Türkisperle erhaltet.

Kapitel 2

x	3	2
4	1	6
5	7	8

x) Start

- 1) Nehmt gleich links vom Mädchen die Spielzeugratte vom Boden auf. An der Wand, links vom Thron nehmt das Schild mit. Untersucht dieses im Inventar und Ihr bemerkt eine Spitze, die abnehmen könnt - Schildspitze. Geht kurz nach links zu 4 und wieder nach rechts zu 1. Ihr landet bei 3 - wieder runter zu 1.
- 2) Spielzeugratte mit dem Boden links vom Koch benutzen, worauf dieser abhaut. In dem Schrank in der Mitte findet Ihr im unteren Regal eine kleine Schale. Benutzt dann die braune Maschine neben dem Schrank, um an geröstete Käfer zu kommen.
- Raus aus der Küche und zu den Matschbädern bei 3, wo Ihr dem Gespräch der beiden Trolle lauscht (Schlafprobleme) - danach weiter zu 5.
- 5) An der rechten Wand Laterne mitnehmen. Mit der Schale ein wenig grünes Wasser vom Krater links des Eingangs abschöpfen - Schale mit grünem Wasser. Geht nun an den Rand des Abgrunds (dort wo Ihr kurz schwebt) und springt von dieser Stelle aus auf den mittleren Sockel. Von dort aus weiter auf den oberen linken Vorsprung springen. Von der hinteren Wand dann ein wenig nassen Schwefel nehmen und zurückspringen - raus und zurück zu 4.
- 4) Geht hier an die rechte Feuerstelle und wartet, bis die Flammen ganz hoch schlagen - benutzt dann die Laterne mit dem Feuer und Ihr habt eine Laterne mit Funken. Benutzt dann den nassen Schwefel mit dem Feuer, worauf der Schmiedtroll in einen tiefen Schlaf versinkt. Nehmt die Zange vom hinteren Werkzeugregal und benutzt diese mit dem braunen Kästchen auf dem Tisch. Steckt Ihr die Zange dann in den Wassereimer rechts auf dem Boden, kommt Ihr in den Besitz eines Silberlöffels. Hängt die Zange zurück an das Werkzeugregal und geht weiter zu 6.
- 6) Versucht hier über die rechte Brücke zu gehen, worauf ein Troll erscheint. Dieser lässt Euch leider nicht durch, also untersucht den kaputten Holzwagen oben links. Benutzt dann das Schild mit der Karre (als Rad) und die

Schildspitze als Befestigung (mit der Karre benutzen). Ihr könnt nun mit der Karre 'reiten' und landet so bei 8.

8) Sprecht hier mit dem Edelsteindrachen (rechts, klickt den weissen Kopf an) und benutzt die Funkenlaterne mit dem Drachen - Ihr erhaltet dafür einen grossen Edelstein.

Zurück bei 4 spreicht den linken Troll an (den, mit dem Hammer in der Hand) und gebt diesem den grossen Edelstein. Ihr erhaltet dann von ihm Hammer und Meissel. Damit geht es zurück zu 8, wo Ihr den Hammer und Meissel mit dem Schwanz des Edelsteindrachen benutzt (warten, bis der Schwanz vollständig auf dem Boden liegt). Ihr kommt so in den Besitz einer Drachenschuppe.

Zurück zu 1 und dem sitzenden Troll die Schale mit gr. Wasser, den Silberlöffel, die gerösteten Käfer und die Drachenschuppe geben. Ihr werdet zurückverwandelt und bekommt ein Silberkugelchen.

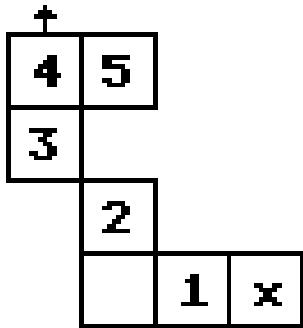
Ihr landet bei x, wo Ihr die grosse Holzbank links am Bett unter das Bild packt. Nun den grünen Hocker nehmen und diesen auf den braunen packen. Schliesslich wird der blaue Hocker genommen und auf den grünen gepackt. Ihr landet nach einem kurzen Spaziergang in Raum 1, wo Ihr das grüne Ding (Drachenkröte) links vom Thron auf dem Boden aufnehmt. Danach weiter zu x.

Ihr landet daraufhin wieder bei 1, wo Ihr dem Troll die Drachenkröte gebt - Ihr erhaltet ein Zauberseil.

Auf Eurem Weg zu 6 erscheint die Hexe mit der Ihr die Spielzeugratte benutzt, um diese zu verscheuchen. In Raum 6 benutzt das Zauberseil mit dem Aufzug.

Kapitel 3

Zu Beginn müsst Ihr gleich die Kaktusfeige mit dem Monster benutzen, um dieses loszuwerden.



x) Start.

- 1) Hier müsst Ihr solange mit dem Hirsch sprechen, bis ervon einem Lord erzählt (dreimal) - Messer im Baum ansehen.
- 2) Hier findet Ihr ein ausgetrocknetes Flussbett, das mit Matsch gefüllt ist - über dieses müsst Ihr springen: zuerst auf den grossen Felsen, dann auf den mittleren, schliesslich auf den oberen. Am Spinnennetz müsst Ihr den Korb mit der Spinne benutzen. Diese verschwindet und Ihr könnt das kleine Insekt berühren, das Euch nochmals helfen wird. Das Netz verschwindet und Ihr könnt zu 3.
- 3) Benutzt am Stadttor die kleine rote Tür, um in die Stadt zu kommen.
- 4) Benutzt den goldenen Kamm mit dem Erzherzog und betretet den Porzellanladen. Sprecht im Laden öfter mit dem Inhaber Fernando (3x) über den Diebstahl und geht dann weiter zu 5.
- 5) Benutzt das Laken über dem rechten Vogelkäfig - öffnet die Tür des freigelegten Käfigs und nehmt den Vogel heraus (ansprechen). Mit diesem Tierchen geht es zurück in den Porzellanladen, wo Ihr den Vogel dem Besitzer Fernando gebt - Ihr erhaltet eine Maske. Es geht wieder aus dem Laden, wo Ihr auf der Strasse die Maske mit Valanice benutzt und in das Amt hineingeht. Im Amt benutzt den verhangenen Ausgang im Hintergrund (hängt ein Stofftuch davor - einfach anklicken) und Ihr landet in einer Art Treppenhaus. Geht hier die rechte Treppe runter und folgt dem Weg, bis Ihr an eine Tür kommt. Die Tür müsst Ihr zweimal anklicken, dass diese sich öffnet. Im Innern, es ist eine Art Puderraum, benutzt den 2. Spiegel rechts vom Eingang und Ihr landet in einem anderen Raum. Öffnet hier die Schublade des rechten Tisches und Ihr findet eine verzauberte Statue. Raus aus dem Raum, nach

rechts durch die Tür - Treppenhaus - folgt dem Weg zum hinteren Ausgang. Zurück ins Amt, raus auf die Strasse und nach rechts.

Von der Strasse aus geht es nach 5, wo Ihr links auf dem Baum einen Vogel in seinem Nest seht. Fasst Ihr diesen an fliegt der Vogel weg und Ihr könnt Euch einen hölzernen Nickel aus dem Nest holen. Benutzt dann die Salzkristalle mit Valanice und betretet den Scherzartikelladen (oben rechts). Gebt dem Ladeninhaber (Ersatz) die Maske und Ihr bekommt dafür ein Gummihuhn. Gebt Ihr ihm auch noch den hölzernen Nickel, erhaltet Ihr ein Buch.

Raus aus dem Laden und aus der Stadt heraus. Zurück zum Höhleneingang und in den Wüstenabschnitt. Nehmt hierfür den gleichen Weg, den Ihr gekommen seit - über den Matsch springen (dafür am Netz nach unten gehen) und durch die Höhle durch. Ihr seit nun wieder im Anfangsabschnitt, wo Ihr die kleine Ratte in ihrem Laden aufsucht. Klopft dort an und gebt Ihr das Buch - Ihr bekommt dafür einen Hirtenstab. Zurück durch die Höhle und zu den zwei Steinstatuen (dort wo die zerbrochene Brücke ist). Dort seht Ihr oben links lila Blumen, mit denen Ihr den Tontopf benutzt - Ihr erhaltet so ein wenig Nektar im Topf.

Zurück in die Stadt (durch die kleine Tür) und dort bei 5 mit dem Hirtenstab den Käse im Brunnen herausangeln - Mond.

Kapitel 4

Sollte in diesem Level der komische Ghoul auftauchen, müsst Ihr abhauen. Dies dauert solange, bis Ihr den dunklen Schleier habt. Ihr landet am oberen Ende des Schachtes, wo Ihr schnell die Schaufelspitze anklickt, um die rettende Oberfläche zu erreichen. Oben angekommen sprecht dreimal mit dem Totengräber.

x) Start - Friedhof und Gräber.

	x				
	2	1	7		9
3	4	5	6	8	

1) Klickt das Melonenhaus an und Ihr landet im Innern des Häuschens. Nehmt Euch das Rückgrat vom Boden links und den Fuss im Beutel aus dem Sarg. Verlasst die Hütte mit Hilfe des Aufzuges wieder.

2) Das Haus betreten und durch die Tür. Benutzt im Innern des Hauses das Rückgrat mit dem Doktor, worauf Ihr ein verrücktes Kuscheltier erhaltet. Raus aus dem Haus, zurück zu 1 und das verrückte Kuscheltier mit den 2 Jungs benutzen. Der Aufzug fährt herunter, benutzt das Kuscheltier mit dem Aufzug, um an die Ratte des Totengräbers zu kommen. Zurück zu x und dem Totengräber die Ratte geben - Ihr erhaltet das Horn des Totengräbers. Zurück zu 1 und den Hammer und Meissel mit der Holzkiste benutzen, um die Katze zu befreien - Ihr kommt so an das Extraleben. Noch einmal zu x und die Schaufel nehmen, die nun links am Friedhofeingang steht - weiter zu 3.

3) Stellt Euch in die linke untere Ecke und benutzt das Horn des Totengräbers - dieser legt ein Loch frei - reinspringen.

Unten angekommen schaut Euch das grosse Vorhängeschloss am Sarg an und öffnet dieses folgendermassen: Totenkopf, Fledermaus und Spinne. Diese drei Knöpfe müsst Ihr in dieser Reihenfolge betätigen, worauf sich die Tür des Sarges öffnet - Ihr werdet gleich miteingesperrt. Benutzt im Innern die Drachenkröte mit dem König und danach noch schnell den Hammer und Meissel mit dem Armband des Königs. Ihr befindet Euch wieder im Freien, wo Ihr einen Zauberstab und den Trollkönig als Skarabäus erhaltet.

Auf einem der Grabsteine links seht Ihr einen schwarzen Schleier, den Ihr aufnehmt und gleich mit Rosella benutzt - von nun an kann Euch der Ghoul nichts mehr anhaben. Zurück zu 2 und das Haus des Doktors betreten. Sprecht darin mit dem Doktor und Ihr erhaltet ein Entlaubungsmittel. Raus aus dem Haus und zu 1, wo Ihr die beiden Jungs erschreckt (einfach anklicken) und weiter zu 5.

5) Benutzt hier schnell das Entlaubungsmittel mit dem grünen Pflanzenmonster, worauf dieses die Flucht ergreift. Lauft dann nach rechts rüber und gebt der fleischfressenden Pflanze den Fuss im Beutel (Pflanzen müssen erst angesprochen werden). Während die Pflanze isst, die kleine rote Blüte unterhalb des Fleischfressers nehmen - duftende Blume. Weiter zu 6 und durch zu 7.

7) Benutzt hier die Lianen unterhalb des Hauses (in der Mitte des Bildschirmes/unten) und benutzt dann die Schaufel mit dem eben entstandenen Loch. Bevor Ihr nun in das grosse Loch hinabsteigt, geht nochmal vor das Haus und zu 8. Dort soweit nach rechts, bis ein grosser Bär erscheint. Zurück und hinter das Haus (7). Diesmal müsstet Ihr den Hund nicht mehr bellen hören. Sollte dies doch der Fall sein, müsst Ihr den Vorgang nochmals wiederholen. Bellt der Hund nicht mehr, könnt Ihr in das Loch steigen und landet im Innern des Hauses unter einer Bodendiele. Sobald Ihr handeln könnt müsst Ihr wieder in Euer Versteck runter, also unter die Planke. Sobald der Hund seine Nase durch das Loch im Holz steckt benutzt das Entlaubungsmittel mit der Nase - Ihr könnt nun endlich den Raum betreten. Untersucht die dritte Schublade des Schränkchens rechts neben dem Bett, wo Ihr 5x irgendwelche Wäscheteile hervorkramt. Schliesslich findet Ihr ein geheimnisvolles Gerät, das bestimmt noch sehr wichtig werden könnte. Benutzt nun den Kleiderhaufen, um die Klamotten wieder in den Schrank zu packen - es bleibt ein Wollstrumpf auf dem Boden liegen - aufnehmen.

Verlassst das Haus so, wie Ihr es betreten habt (über die Holzplanke). Hinter dem Haus zieht Euch wieder den schwarzen Schleier über und benutzt dann den Wollstrumpf mit dem Silberkugelchen - Schleuder - weiter zu 8.

8) Geht soweit nach rechts, bis der Bär auftaucht und benutzt dann die Schleuder mit dem Unwesen - dieses haut ab und Ihr könnt weiter zu 9.

9) Springt hier über den Matschfluss, fangt dazu mit dem Stein unten links an, dann auf den mittleren Stein usw., bis ans andere Ufer. Weiter nach oben und in die Stadt durch die kleine rote Tür. In der Stadt geht es in das Amt und wieder durch den verhangenen Ausgang an der hinteren Wand. Im Treppenhaus rechts und zur Tür - dem Gang folgen - 2x die Tür anklicken und rein in den Raum. Hier findet Ihr auf dem linken Tisch eine kleine Statue, bei der Ihr Euch die Inschrift auf dem Sockel näher betrachten solltet. Da sich

diese nicht richtig lesen lässt benutzt den Wollstrumpf, um die Inschrift vom Schmutz zu befreien. Nun könnt Ihr Euch die Inschrift noch einmal ansehen und könnt sie endlich lesen. Untersucht danach die goldene Weintraube an der Säule rechts und schlagt diese dann mit dem Hammer und Meissel ab - goldene Weintraube. Benutzt die Traube dann mit der kleinen Statue links. Lauft ein wenig nach links und benutzt dann den Zauberstab mit dem Skarabäuskönig (im Inventar). Der König öffnet den Eingang und Ihr steigt hinab - folgt ihm nach links oben.

Kapitel 5

Ihr beginnt wieder in der Stadt, wo Ihr das Gummihuhn an den unteren Ast des rechten Baumes hängt. Benutzt dann den Mond mit dem Gummihuhn im Baum, der Käse fliegt weg. Auf dem Ast bleibt eine Feder liegen, die Ihr Euch natürlich einsteckt. Weiter nach rechts und gebt dort die verzauberte Statue dem Echsenverkäufer, worauf Ihr eine Werwolfssalbe erhaltet.

Verlasst die Stadt (Ihr steht nun vor den Stadttoren) und geht 3x nach rechts. Hier findet Ihr einen schnarchenden Felsen, dem Ihr die Feder vor die Nase haltet - Ihr erhaltet ein paar wichtige Informationen. Es geht nun 2x nach links, runter, über den Matschfluss (springen), runter und 2x rechts. Füllt hier den Nektar im Topf in das Loch der Amphore von der Steinstatue. Nachdem das Wasser wieder fliesst geht es zweimal nach links. Sobald der Bär kommt benutzt das Fell des Hasen mit der Werwolfssalbe und benutzt dieses Gemisch mit Valanice - so könnt Ihr den Bären passieren.

6			
7	4	5	
	3	2	1

1) Bär - durchrennen - siehe oben.

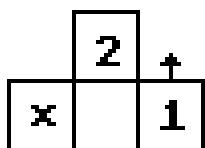
2) Das Monster wird automatisch vernichtet.

3) An der fleischfressenden Pflanze ganz aussen vorbeigehen. Geht dann zu 4, wo die zwei Jungs spielen - diese müssen verschwinden. Geht dazu

nach 5 und wieder zurück zu 4. Nun müsstet das Seil vom Haus runterhängen und Ihr könnt Euch daran nach oben ins Haus hangeln. In der Hütte nehmt Euch den Oberschenkelknochen von der Mumie in der rechten oberen Ecke - 2x anklicken.

Verlasst die Hütte mit dem Aufzug und geht zu 6, wo Ihr dem grossen Hund den Oberschenkelknochen gebt. Sprecht dann solange mit ihm, bis Ihr die Medaille des Reiters erhaltet. Weiter zu 7 und der weinenden Frau die Medaille überreichen. Ihr müsst dann weiter zu 5 und den brennenden Knallkörper vom Boden aufnehmen. Zurück zu 7, wo Ihr Euch die Tür zur Gruft auf der linken Seite anseht. Um diese zu öffnen müsst Ihr den Knallkörper in das Schloss der Tür stecken. Ist die Tür offen, könnt Ihr die Gruft betreten und findet in dem Raum dahinter eine Hundestatue, berühren. Es öffnet sich das Grab und Ihr findet darin (untersuchen) den Schädel des Reiters - damit wieder raus aus der Gruft.

Wartet nun hier (7) auf dem Weg, bis der Reiter erscheint und benutzt dann gleich den Schädel mit ihm (der Reiter sollte sich noch in der Luft befinden). Ihr erhaltet die Pfeife des Reiters und landet in einer anderen Welt - hier geht es gleich zu 1.



1) Geht hier den hinteren Pfad entlang auf die Spitze des Berges. Benutzt oben angekommen schnell den hinteren krummen Baumstamm, um ein wenig von dem Ambrosia pflücken zu können. Runter von dem Berg, noch nicht in die Höhle, und zu 1. Zurück zu x und den Regenbogen unten rechts benutzen - Ihr landet wieder im Wald. Geht hier über die Regenbogenbrücke und benutzt das Ambrosia mit dem Füllhorn der Statue - nehmt Euch dann den Granatapfel aus dem Füllhorn heraus. Es geht nun nochmals über die Brücke und nach links, wo Ihr den Granatapfel 2x mit dem blutenden Baum benutzt. Ceres ist wieder am Leben und Ihr benutzt die Pfeife des Reiters, worauf Ihr auf der anderen Welt landet. Hier geht es nun zu 2, wo Ihr links eine Art Harfe seht. Auf dieser müsst Ihr die folgenden Töne spielen (von links nach rechts): 1, 5, 6, 4. Ein Globus wird sichtbar, den Ihr berührt, um bei drei seltsamen Damen zu landen. Diese sprech 2x an und Ihr landet wieder in der anderen Welt, wo Ihr Euch wieder zu x aufmacht. Nehmt jetzt den unteren linken Regenbogen, der Euch zum Friedhof bringt. Hier geht es hoch, nach links und in das Haus des Doktors hinein. Sprecht mit dem Doktor über 'Schlaflosigkeit' und geht danach in den rotgefütterten Sarg. Ihr schlaft ein und habt einen seltsamen Traum. Nach diesem Ereignis landet Ihr vor dem Haus des Doktors, wo Ihr wieder einmal die Pfeife benutzt.

Ein weiteres Mal in der anderen Welt geht es zu 2, wo Ihr die Harfe benutzt und in den Globus steigt. Sprecht mit den 3 Frauen und geht danach wieder zu x, wo Ihr diesmal den unteren rechten Regenbogen benutzt - Ihr landet wieder im Wald. Geht hier nach links und sprecht mit Ceres (öfter). Nach diesem aufschlussreichen Gespräch geht es mit Hilfe der Pfeife zurück in die andere Welt. Bei x angekommen benutzt gleich den unteren linken Regenbogen, um wieder in die Friedhofswelt zu kommen. Hier geht es nach rechts und hinter Malicia's Haus. Sollte der Hund nicht gebellt haben, könnt Ihr in das Loch springen. Hat der Hund Alarm geschlagen, müsst Ihr wieder den oben beschriebenen Weg einschlagen. Im Zimmer angekommen geht es nochmals nach unten, unter die Holzleiste und nach oben ins Zimmer - die Frau und der Hund erscheinen. Nachdem diese das Zimmer verlassen haben verlasst auch Ihr Euer Versteck und untersucht die grosse Stehlampe in der rechten unteren Ecke - Kristallzapfen.

Verlasst das Haus durch die Bodenleiste und geht zum Vordereingang des Hauses - benutzt dort die Pfeife. In der anderen Welt benutzt den oberen linken Regenbogen und Ihr landet in der Wüste. Geht hier zweimal nach oben, einmal nach rechts und in das rechte Gebäude hinein. Benutzt hier den Kristallzapfen mit der kleinen Statue, um diesen aufzuladen - Kristallzapfen mit Sonnenlicht. Verlasst das Gebäude wieder und benutzt die Pfeife. In der anderen Welt geht es zu 2, wo Ihr die Harfe spielt und in den Globus springt. Unterhaltet Ihr Euch diesmal mit den Frauen, bekommt Ihr von diesen einen Traumfänger.

Zurück zu 1 und auf die Bergspitze rauf. Oben angekommen benutzt den Traumfänger mit dem Höhleneingang, worauf ein Alpträummonster erscheint - auch auf dieses müsst Ihr den Traumfänger anwenden, um das Monster einzufangen. Betretet dann die Höhle und sprecht zweimal mit dem Weber. Benutzt auch mit dem Weber den Traumfänger, der Euch einen Traumteppich überreicht. Benutzt gleich den Traumteppich mit Valanice, worauf Ihr ins Traumland befördert werdet. Hier müsst Ihr den schwarzen Alpträum mit dem Traumfänger aus dem Weg räumen. Geht nach unten und in das Gebäude rein. Benutzt hier den sonnengeladenen Kristall mit dem grossen Kristall in der Mitte - Maab ist wieder frei und Ihr erhaltet von Ihr magisches Zaumzeug.

Nach diesem kleinen Intermezzo landet Ihr automatisch wieder in der anderen Welt, wo Ihr bei 1 auf den Berg steigt. Stellt Euch auf dem Felsplateau hinter

den Höhleneingang (dort, wo der alte Baum ist, nach rechts in die Ecke, wo der Cursor blinkt) und wartet dort, bis das wessxe Pferd angeflogen kommt. Benutzt dann schnell das magische Zaumzeug mit dem Pferd und Ihr landet beim Luftkönig.

Kapitel 6

Untersucht den Zauberstab im Inventar und dreht diesen herum. Auf der Oberseite des Stabes befinden sich zwei verschiedene Buchstaben ein 'F' und ein 'W'. Diese Buchstaben könnt Ihr mit einem Knopf an dem unteren Ende des Stabes austauschen. Ihr müsst auf dem oberen Ende ein 'F' zu stehen haben. Habt Ihr den Stab richtig eingestellt benutzt ihn mit dem hinteren mittleren Teil der Felswand. Der falsche König ist frei und entpuppt sich als Edgar, ein Jugendfreund Rosellas. Ihr landet im Schacht eines Vulkans wo Ihr gleich die Schaufel mit Rosella benutzen müsst, um ein Gang zu schaufeln. Im Gang geht es nach links oben - Ihr landet an einer weiteren Tür. Diese lässt sich folgendermassen öffnen: linkes Auge drücken, rechtes Auge drücken, Nase drücken - Tür auf und rein.

Benutzt im dahinter liegenden Raum das geheimnisvolle Gerät mit dem linken Kontrollgerät (an der Steckdose). Blinkt das Gerät hell auf, ist es geladen und Ihr könnt es wieder rausnehmen (sollte dies nicht der Fall sein einfach rausnehmen und nochmals reinstecken). Benutzt dann die duftende Blume mit dem Trollkönig, worauf dieser aufwacht. Nach einiger Zeit erscheint Malicia, mit der Ihr dann das geladene geheimnisvolle Gerät benutzt, um sie in ein Baby zu verwandeln. Um den geliebten Edgar schliesslich zu retten benutzt einfach das Extraleben mit dem jungen Mann und alle sind glücklich.

Da es im ersten Teil der Lösung eventuell zu einigen Verständnisproblemen kommen könnte, hier noch einmal der geordnete Lösungsweg, bis zur Mitte des 5. Kapitels:

Kapitel 1

Nehmt Euch rechts den Rockzipfel vom Kaktus und geht zweimal nach oben in eine Höhle. Dort links vom Boden den Korb aufnehmen und diesen im Inventar öffnen und drehen (Korb auf Auge klicken) - Maiskorn aus Ecke nehmen. Nun alle vier Tontöpfe von rechts nach links anklicken - den Letzten

mitnehmen. Höhle wieder verlassen und draussen Maiskorn links mit herunter tropfendem Wassertropfen benutzen (Ihr müsst mit dem Maiskorn genau auf einen Tropfen klicken). Es wächst eine Pflanze, von der Ihr einen Maiskolben pflücken könnt. Rechts die Zeichnung auf dem Felsen ansehen - links aus aufgeplatzter lila Pflanze den Kürbiskern nehmen. Lauft einmal links und runter und nehmt dort den Stock rechts auf. Ferner braucht Ihr die blinkenden Salzkristalle vom Rand des Brunnens. Wieder nach oben gehen und rechte Blüte mit Stock abschlagen - Blüte (Kaktusfeige) aufnehmen.

Dreimal runter gehen, einmal rechts. Hier warten, bis der Wirbelwind nach unten gezogen ist, dann Jagdhorn von Skelett aufnehmen und einmal mit Prinzessin benutzen. Es geht nun zweimal nach oben und einmal rechts. Vor der Höhle benutzt im Inventar den Rockzipfel mit dem Stock - Wimpel - und betretet dann die Höhle. Es erscheint ein Skorpion, mit dem Ihr schnell die Wimpel benutzt. Klickt dann rechts die kleine Steinstatue an und klickt in der Grossaufnahme das mittlere untere Symbol (Regentropfen) an.

Es erscheinen daraufhin drei Steine, von denen Ihr den Blauen aufnehmt und diesen in die linke Hand der kleinen Statue packt. Als nächstes nehmt den gelben Stein auf und packt diesen in die rechte Hand der Statue. Der rote Stein wird aufgenommen und in die Vertiefung, rechts neben der Statue gelegt. Durch diese Aktion fährt links ein Türkisteil hoch, das Ihr Euch aufnehmt.

Verlassst die Höhle wieder und geht nach oben. Dort klickt rechts auf die kleine Tür und sprecht solange mit der Ratte (anklicken), bis diese verschwindet. Auf der linken Seite sieht Ihr zwei Löcher, wo Ihr das Jagdhorn zweimal mit dem rechten Loch benutzt. Der Hase kommt heraus und verliert eine Brille (auf dem Boden) und ein Stück Fell (links am Kaktus) - beides ist aufzunehmen. Klickt nun ein weiteres Mal die rechte kleine Tür an und gebt der Ratte die Brille und den Kürbiskern - als Dank erhaltet Ihr eine Türkisperle.

Weiter zweimal nach links und runter zum Brunnen. Klickt hier zweimal auf den Kopf der Steinstatue - dieser dreht sich. Klickt dann auf das Halsband der Statue und stellt dieses ein (alle blauen Perlen auf die zweite Stelle von rechts/untereinander). Verlass das Bild und klickt auf das rechte Handgelenk der Statue. Der Brunnen wird entleert und Ihr betretet diesen nach unten. Hier befindet sich eine Statue mit einer Opferschale. Klickt die Opferschale an und

packt dort in der Grossaufnahme die Türkisperle hinein. Klickt die Opferschale dann ein weiteres Mal an und nehmt Euch nun das rechte Türkisstück heraus (sieht aus, wie eine Pfeilspitze). Verlasst den Brunnen wieder nach rechts oben und geht im Freien ein Bild nach oben. Ihr müsstet nun vor einer Steintür stehen, über der sich ein Pfeilsymbol befindet - klickt dieses an. Benutzt nun im Inventar die beiden Türkisteile miteinander und setzt diesen Türkispfeil schliesslich in die Vertiefung ein. Die Tür öffnet sich und Ihr könnt diese durchqueren.

Kapitel 2

So landet Ihr als Trollmädchen in einem kleinen Zimmer. Steht auf (Mädchen anklicken) und verlassst den Raum nach links. Ihr landet in einer grossen Halle, wo Ihr gleich links vom Boden neben dem Mädchen die Spielzeugratte aufnehmt. An der Wand, links neben dem Thron hängt ein blaues rundes Schild, das Ihr ebenfalls mitnehmt. Schaut Euch das Schild genauer an und klickt in Grossaufnahme auf die Schildspitze - diese wandert ebenfalls in Euren Besitz. Lauft nun einmal nach links und wieder zurück nach rechts oben. So landet Ihr automatisch in einem Schlammbad - von dort aus geht es wieder nach oben. Von der Halle aus lauft nun nach rechts oben, worauf Ihr kurz in der Küche landet. Betretet diese ein weiteres Mal und benutzt nun die Spielzeugratte mit dem Koch. Nachdem dieser verschwunden ist, klickt auf das hohe Regal, rechts neben dem Herd. Dort entdeckt Ihr eine Schale und diese landet in Eurem Besitz. Klickt dann auf den braunen Kasten rechts neben dem Regal und Ihr erhaltet auf diesem Wege ein paar geröstete Käfer. Geht nun nach links oben, und links hoch. Ihr kommt so zu dem Schlammbad, wo Ihr ein Gespräch über Schlafprobleme zwischen zwei Orkdamen verfolgt (wichtig!). Es geht danach wieder nach oben, links und hoch. In diesem Abschnitt nehmt Euch rechts hinten die Laterne mit und benutzt die Schale mit dem grünen Wasser des Kraters, gleich links neben dem Ausgang. Lauft nun weiter nach links, bis kurz vor den Abgrund (unterer Teil) und springt von dort auf den mittleren Sockel. Seit Ihr auf diesem gelandet, springt von dort aus weiter auf den linken hinteren Felsvorsprung. Klickt Ihr dort schliesslich die linke Wand an, erhaltet Ihr ein wenig nassen Schwefel.

Springt nun auf dem gleichen Weg wieder über den Abgrund und geht zurück nach rechts. In der Schmiede geht rechts an die Feuerstelle und wartet dort, bis die Flammen ganz hoch schlagen. Benutzt Ihr dann die Laterne mit den Flammen, erhaltet Ihr ein paar Funken. Benutzt Ihr nun den nassen Schwefel

mit dem Feuer (eventuell wieder warten, bis die Flammen ganz hoch schlagen), fällt der Schmied in einen tiefen Schlaf (vorher müsst Ihr das Gespräch über Schlafprobleme verfolgt haben) und Ihr könnt Euch die Zange von der Wand nehmen. Benutzt diese dann mit dem braunen Kästchen auf dem Tisch und schliesslich mit dem grossen Wassereimer, rechts auf dem Boden neben dem schlafenden Troll - so erhaltet Ihr einen Silberlöffel. Hängt die Zange wieder an die Wand und geht nach rechts oben und rechts unten. Versucht hier weiter nach rechts zu gehen, worauf Euch ein Troll den Weg über die Brücke versperrt. Beachtet nun den kaputten Holzwagen links (anklicken) oben und benutzt in der Grossaufnahme mit diesem zuerst das Schild (an der leeren Stelle), dann die Spitze mit dem Loch. Klickt dann auf 'Reiten' und Ihr landet auf der Brücke - geht von dort aus weiter nach rechts. Durchquert den nächsten Raum ebenfalls nach rechts und Ihr landet vor einem schlafenden Kristalldrachen.

Sprecht mit diesem (Kopf anklicken) und benutzt schliesslich die Funkenlaterne mit dem Drachen - der Drache verschwindet und Ihr erhaltet einen grossen Edelstein. Es geht nun ganz nach links zurück, in die Schmiede. Sprecht dort mit dem Hammerroll ganz links und gebt diesem dann den grossen Edelstein. Im Austausch dafür erhaltet Ihr Hammer und Meissel und geht ein weiteres Mal ganz nach rechts, zum Kristalldrachen. Hier wartet Ihr, bis der Drachenschwanz sich vollständig auf dem Boden befindet und benutzt dann den Hammer und Meissel mit dem Schwanz, um in den Besitz einer Drachenschuppe zu gelangen.

Mit dieser im Gepäck geht zwei Abschnitte nach links, in die grosse Halle, und gebt dort dem Troll (diesen erst ansprechen) auf dem Stuhl die Schale mit grünem Wasser, die Drachenschuppe, den Silberlöffel und die gerösteten Käfer. Ihr werdet zurück verwandelt und landet in Eurem Zimmer. In Eurem Inventar befindet sich nun ein Silberkugelchen und Ihr klickt auf die Holzbank links am Bett. Benutzt diese dann mit dem Boden unter dem Bild des Königs (dort, wo es raucht), nehmt Euch den kleinen grünen Hocker und stellt diesen auf den grossen Brauen drauf. Habt Ihr schliesslich auch den kleineren blauen Hocker aufgenommen und diesen auf den Grünen gestellt, landet Ihr wieder in der grossen Halle. Neben Euch findet Ihr nun ein grünes Ding auf dem Boden (Drachenkröte), das Ihr aufnehmt. Geht nun in den Raum links oben (vor dem Schlammbad/Euer Zimmer) und Ihr landet daraufhin ein weiteres Mal in der Höhle. Gebt dort dem Troll rechts die Drachenkröte und

Ihr erhaltet daraufhin ein Zauberseil. Weiter geht es nach rechts unten, worauf die Hexe erscheint. Benutzt Ihr nun die Spielzeugratte mit der Hexe verschwindet sie endlich und Ihr könnt dem Weg nach rechts unten folgen. Im nächsten Abschnitt benutzt nur noch das Zauberseil mit dem Aufzug, klickt auf das Seil und Ihr landet endlich an der Oberfläche.

Kapitel 3

In der Höhle die Kaktusfeige mit dem Monster benutzen. Dieses haut ab und Ihr geht nach links und weiter nach links. Sprecht dort mit dem Hirsch, bis dieser nichts mehr zu sagen hat (immer wieder ansprechen). Klickt dann das Messer im Baum, links neben dem Hirsch an. Geht daraufhin weiter nach links und hoch. Über das Flussbett könnt Ihr mit Hilfe der Steine springen (von einem zum anderen). Auf der anderen Seite benutzt den Korb mit dem Spinnennetz, um die Spinne einzufangen. Klickt danach auf das gefangene lila Insekt, das das Netz verschwinden lässt und geht weiter nach oben.

Vor dem Stadttor klickt auf die kleine rote Tür rechts, um die Stadt betreten zu können. Hier trifft Ihr auf einen Pudel, dem Ihr den goldenen Kamm überreicht. Dieser verschwindet wieder und Ihr betretet den Porzellanladen. Sprecht im Innern solange mit

dem Inhaber, bis dieser nichts mehr zu berichten hat. Verlass den Laden daraufhin wieder und geht weiter nach rechts. Ganz am rechten Rand, neben der Bude befindet sich ein zugedeckter Vogelkäfig, von dem Ihr die Decke herunterzieht. Öffnet dann die Tür des Käfigs und klickt den Vogel an - dieser wandert in Euren Besitz. Geht zurück nach links und ein weiteres Mal in den Porzellanladen. Gebt Ihr dort dem Inhaber den kleinen Vogel, erhaltet Ihr als Dank eine Maske. Raus aus dem Laden und auf der Strasse die Maske mit Eurer Helden benutzen. Klickt Ihr dann auf die rechte braune Tür, werdet Ihr eingelassen. Im Innern des Gebäudes klickt einfach auf den lila Wandteppich, hinten an der Wand.

Ihr landet daraufhin in einer Art Labyrinth. Ihr geht die rechte Treppe runter und folgt dem Weg, bis vor die rechte blaue Tür. Klickt Ihr die Tür zweimal an, öffnet sich diese. Im dahinter liegenden Raum benutzt den dritten Spiegel an der oberen Wand (probier einfach alle Spiegel aus), worauf Ihr in einem anderen Raum landet. Öffnet hier die Schublade rechts des länglichen

Schrankes und entnehmt dieser eine verzauberte Statue. Verlassst den Raum durch die rechte Tür und folgt dem Weg durch das Treppenlabyrinth (an der Abzweigung geht Ihr nach links), zurück in das Amt (nach unten). Verlassst dieses nach rechts und geht auf der Strasse weiter nach rechts. Ihr seht dort links auf dem Baum ein Nest, das Ihr anklickt. So kommt Ihr in den Besitz eines hölzernen Nickels. Als nächstes benutzt Ihr die Salzkristalle mit Eurer Helden und betretet daraufhin den Scherzartikelladen, oben rechts (lila Tür). Gebt dem Verkäufer dort die Maske und Ihr erhaltet im Austausch ein Gummihuhn. Gebt Ihr ihm ausserdem den hölzernen Nickel, bekommt Ihr ausserdem ein Buch.

Verlassst den Laden nach unten und geht ganz nach links, aus der Stadt raus (durch die kleine rote Tür). Weiter gehts nach rechts, runter, über den Fluss springen, runter, rechts, rechts, runter, runter, ganz nach rechts zum Häuschen. Klickt hier auf die kleine Tür und gebt der Ratte das Buch - dafür erhaltet Ihr einen Hirtenstab. Es geht mit diesem zurück nach links und durch die offene Steintür zurück in die Höhle. Dort weiter nach links. In diesem Abschnitt bemerkst Ihr ganz oben links ein paar rote Blumen, mit denen Ihr den Tontopf benutzt (klickt zuerst die Blumen an!) - so erhaltet Ihr ein wenig Nektar. Mit diesem geht zurück in die Stadt (links, links, hoch, über das Flussbett springen, hoch, durch die rote Tür) und dort ganz nach rechts zum Brunnen. In diesem Brunnen schwimmt ein Stück Käse, den Ihr nun mit Hilfe des Hirtenstabes herausangeln könnt - Mond.

Kapitel 4

In diesem Kapitel müsst Ihr darauf achten, dass Ihr nicht von einem schwarzen Ghoul gefangen werdet - weicht diesem also vorerst aus. Sobald Ihr wieder handeln könnt, müsst Ihr schnell die Spatenspitze des Totengräbers anklicken, bevor Ihr wieder heruntersegelt. Sobald Ihr Euch an der Oberfläche befindet, sprecht dreimal hintereinander mit dem Totengräber und Ihr erhaltet einen Auftrag. Geht nun weiter nach rechts und links, wo Ihr vor dem Haus des Doktors einen Jungen seht, der das Haus mit Farbe ansprüht. Nachdem Ihr diesen Vorgang verfolgt habt, könnt Ihr nach rechts gehen und dort den Mund des Melonenhauses anklicken - so landet Ihr mit Hilfe eines Aufzuges im Innern dieser Behausung (sollte sich der Aufzug nicht unten befinden, geht nochmals zurück vor das Haus des Doktors und verfolgt eine weitere Szene mit einem der Jungs).

Hier nehmt Euch links unten vom Boden das Rückgrat und links aus dem offenen Sarg den Fuss im Beutel mit. Verlasst nun die Hütte wieder mit Hilfe des Aufzuges und geht zurück nach links - betretet dort das Haus des Doktors (unter Umständen müsst Ihr zuerst das Gitter öffnen). Im Innern übergebt Ihr dem Doktor das Rückgrat und erhaltet im Austausch dafür ein verrücktes Kuscheltier (in einer Schachtel). Mit diesem im Gepäck verlasst Ihr das Haus wieder, geht nach rechts und benutzt dort das verrückte Kuscheltier mit den beiden Jungs vor der Melonenhütte. Es wird der Aufzug heruntergelassen, in den Ihr das Kuscheltier packt. Auf diesem Wege erhaltet Ihr die Ratte des Totengräbers, die Ihr diesem natürlich sofort bringt (links hoch gehen). Im Austausch dafür erhaltet Ihr das Horn des Totengräbers. Sobald Ihr wieder handeln könnt, verlassst das Bild nach rechts und benutzt dort den Hammer und Meissel mit dem Paket auf dem Weg - darin findet Ihr eine Katze und erhaltet von dieser ein Extraleben. Geht nun nochmals zurück nach links oben und findet auf dem Friedhof, links an der Gruft lehnend, eine Schaufel - nehmt diese an Euch.

Geht nun nach rechts, zweimal nach links, dann runter. Ihr befindet Euch in einem Abschnitt, wo sich auf der linken Seite im Gestrüpp ein paar Knochen befinden. Stellt Euch in diesem Abschnitt an den linken unteren Bildschirmrand (dies funktioniert nur, wenn Ihr genau an der richtigen Stelle steht - links unterhalb des Knochenhaufens, vor der unteren Steinwand - öfters versuchen. Unter Umständen müsst Ihr erst den Knochenhaufen anschauen und zuerst in einem anderen Abschnitt in das Horn pusten) und benutzt dann das Horn des Totengräbers. Dieser kommt angefahren und legt ein Loch frei, durch das Ihr dann nach unten klettert. Im Untergrund findet Ihr einen grossen Sarg mit einem Vorhängeschloss. Klickt das Schloss an und betätigkt in der Grossaufnahme die folgenden Symbole:

Totenkopf (ganz oben), Fledermaus (rechts) und Spinne (unten rechts).

Der Sarg öffnet sich und Ihr findet darin den Trollkönig. Benutzt schliesslich im Innern des Sarges erst die Drachenkröte mit dem Trollkönig und danach noch schnell den Hammer und Meissel mit dem Armband des Königs (rechtes Handgelenk). Ihr landet daraufhin automatisch im Freien (bei einigen Gräbern) und befindet Euch nun im Besitz eines Skarabäus und eines Zauberstabes. Ausserdem hängt über einem Grab auf der linken Seite ein schwarzer Schleier

- diesen aufnehmen und mit Rosella benutzen, um ihn anzulegen (dies schützt Euch von nun an von dem Ghoul).

Geht nun nach oben und betretet das Haus des Doktors. Im Innern spreicht Ihr den Doktor an und erhaltet von diesem ein Entlaubungsmittel. Verlasst mit diesem im Gepäck das Haus und geht weiter nach rechts. Dort trifft Ihr wieder auf die beiden Jungs, die Ihr einfach anklickt - diese erschrecken sich und machen sich vom Acker. Ihr geht weiter nach unten in einen Garten. Hier erscheint ein Pflanzenmonster, mit dem Ihr schnell das Entlaubungsmittel benutzen müsst. Nachdem das Monster wieder verschwunden ist, widmet Euch hier den hellen, fleischfressenden Pflanzen, die Ihr ansprecht. Benutzt danach den Fuss im Beutel mit den Fleischfressern, worauf diese kauen und abgelenkt sind. Unterhalb der fleischfressenden Pflanzen findet Ihr eine kleine, rote, duftende Blume, die Ihr Euch nun einstecken könnt. Jetzt geht weiter nach rechts und rechts nach hinten, um den Turm herum. Hinter dem Turm findet Ihr ein paar Lianen, die Ihr anklicken müsst (die helleren, auf dem Boden). Es entsteht so ein Loch, mit dem Ihr die Schaufel benutzt (achtet auf das Hundegebell). Geht nun wieder vor das Haus und weiter nach rechts. Folgt dem Weg soweit nach rechts, bis ein grosser Bär erscheint. Wartet, bis dieser brüllt und die Arme erhebt und rennt dann schnell nach links und rechts hinter das Haus (der Hund darf nicht mehr bellen!).

Geht nun durch das Loch ins Innere des Hauses und landet unter einer Bodenplanke. Sobald Ihr wieder handeln könnt, geht zurück nach unten, also unter die Bodenplanke. Wartet nun, bis der Hund seine Nase durch das Loch steckt und benutzt in diesem Augenblick das Entlaubungsmittel mit dem Hund. Nachdem dieses Übel aus dem Weg geräumt wäre, verlasst die Bodenplanke (durch das Loch) und betretet das Zimmer. Rechts neben dem Bett befindet sich eine Kommode, deren dritte Schublade Ihr insgesamt fünfmal anklicken müsst - Ihr findet so ein geheimnisvolles Gerät. Klickt danach auf die Kleidungsstücke auf dem Boden und es bleibt ein Wollstrumpf liegen, den Ihr Euch einsteckt.

Verlasst nun das Zimmer wieder durch die Bodenplanke, nehmt im Freien den schwarzen Schleier auf und benutzt dann im Inventar den Wollstrumpf mit dem Silberkugelchen - Ihr erhaltet so eine Schleuder. Es geht nun wieder vor das Haus, weiter nach rechts und nach rechts, bis erneut der Bär auftaucht. Benutzt Ihr nun die Schleuder mit dem Bären, ergreift dieser die Flucht. Ihr

landet automatisch in einem neuen Abschnitt, wo es weiter nach oben geht. Ihr landet vor einem ausgetrockneten Flussbett, das Ihr überspringen müsst (von einem Stein auf den anderen springen). Schliesslich landet Ihr auf der anderen Seite des Flussbettes. Folgt dem Weg nach oben und betretet die Stadt durch die kleine rote Tür. Hier geht es ins Amt und im Innern des Gebäudes weiter durch den lila Wandteppich, an der hinteren Wand (etwas rechts). Im Treppenhaus geht nach rechts, links, runter und zur Tür, die Ihr zweimal anklickt. Ihr landet so im Spiegelraum, wo Ihr Euch links auf dem Spiegeltisch die kleine Engelsstatue näher betrachtet (betrachtet den Sockel dieser Statue und stellt fest, das die Inschrift total verschmiert ist. Benutzt den Wollstrumpf, um den Dreck zu entfernen). Klickt den Sockel nach der Reinigung ein zweites Mal an und lest diesmal die Inschrift. Nachdem dies geschehen, klickt die rote Weintraube an der rechten Säule an. Benutzt Ihr dann den Hammer und Meissel mit der Weintraube, erhaltet Ihr eine goldene Weintraube. Diese goldene Weintraube benutzt nun mit der Engelsstatue links und der Brunnen wird hochgefahren. Geht danach wieder an die linke Wand und benutzt im Inventar den Zauberstab mit dem Skarabäus. Der König erscheint und öffnet einen Abgang im Brunnen. Packt den Zauberstab zurück ins Inventar und steigt ebenfalls durch das Loch hinab - folgt im Untergrund dem König nach links oben.

Kapitel 5

Dieses Kapitel beginnt in der Stadt, wo Ihr gleich das Gummihuhn an dem unteren Ast des rechten Baumes befestigt. Benutzt nun noch den Mond mit dem eben befestigten Gummihuhn, worauf der Mond wieder am Himmel landet. Nach dieser Aktion bleibt eine Feder im Ast des Baumes liegen, die Ihr natürlich an Euch nehmt. Es geht nun weiter nach rechts, wo Ihr dem Echsenverkäufer die verzauberte Statue übergebt - dafür erhaltet Ihr eine Werwolfssalbe. Verlasst nun die Stadt (ganz nach links gehen) und geht im Wald dreimal nach rechts. In diesem Abschnitt findet Ihr einen schnarchenden Felsen, mit dessen Nase Ihr die Feder benutzt (zuvor müsst Ihr allerdings dreimal mit dem Hirsch in diesem Wald gesprochen haben). Von dem Felsen erhaltet Ihr dann wichtige Hinweise (Fluss des Lebens) und macht Euch auf den Weg zurück zu dem Abschnitt mit den zwei Steinstatuen und der kaputten Brücke (dazu über das ausgetrocknete Flussbett springen). In der Vase der unteren Statue befindet sich ein Loch, mit dem Ihr den Nektar im Tontopf benutzt. Nachdem das Wasser wieder fliesst und der Prinz gerettet ist, geht einmal nach links.

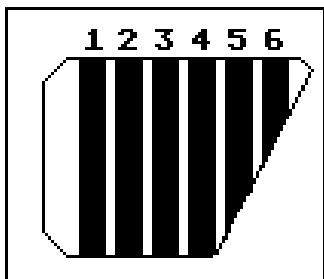
In diesem Abschnitt müsst Ihr im Inventar die Werwolfssalbe mit dem Fell des Hasen benutzen. Dieses Gemisch nun benutzt mit Eurer Helden Valanice, worauf Ihr automatisch dem Bären entkommt. Nachdem auch das Pflanzenmonster ausgeschaltet wurde, geht weiter nach links. Hier solltet Ihr ganz unten an den fleischfressenden Pflanzen vorbei gehen und diesen Abschnitt verlassen. Ihr landet wieder vor der Melonenhütte, aus der Euch die beiden Jungs anmachen. Lauft nun solange nach unten und wieder hoch, bis von der Melonenhütte ein Seil nach unten hängt. Ist dies schliesslich der Fall, klettert über dieses Seil ins Innere der Hütte und holt Euch von dort den Oberschenkelknochen, den die Mumie rechts in der Hand hält. Verlasst die Hütte mit Hilfe des Aufzuges und geht zweimal nach links und hoch. In diesem Abschnitt bemerkt Ihr einen grossen Hund, dem Ihr den Oberschenkelknochen übergebt. Klickt danach solange auf den Hund, bis Ihr von dem Tier das Medaillon des Reiters erhaltet. Mit diesem in der Tasche geht einen Abschnitt nach unten, wo Ihr das Medaillon der weinenden Frau übergebt.

Nachdem diese das Feld geräumt hat, geht zweimal nach rechts, vor die Melonenhütte. Hier findet Ihr auf dem Boden nun einen brennenden, roten Knallkörper liegen, den Ihr an Euch nehmt (beeilt Euch nun ein wenig, da der Knallkörper sonst frühzeitig explodiert). Mit diesem im Inventar geht wieder zweimal nach links (wo die weinende Frau sass) und schaut Euch dort die Tür zur Gruft auf der linken Seite an. Benutzt dann den Knallkörper mit dem Schloss dieser Tür, worauf diese aufgesprengt wird. Ihr könnt die Gruft nun betreten und landet vor einer Hundestatue, die Ihr anklickt. Das Grab öffnet sich und Ihr schaut ins Innere hinein. So findet Ihr den Schädel des Reiters, den Ihr automatisch an Euch nehmt.

Verlasst die Gruft wieder und wartet im Freien (in diesem Abschnitt) auf dem Weg solange, bis der fliegenden Reiter kommt (verlasst und betretet unter Umständen dieses Bild). Benutzt dann schnell (der Reiter muss sich noch im Flug befinden) den Schädel des Reiters mit dem Reiter, woraufhin Ihr die Pfeife des Reiters erhaltet und in einer neuen Welt landet. Hier geht es zweimal nach rechts und dort weiter auf dem Weg nach vorne (immer links und rechts), bis Ihr schliesslich ganz oben auf dem Gipfel des Berges landet. Dort angekommen klickt auf das rechte, lange Astende, um dort hinaufzuklettern. Befindet Ihr Euch auf dem Ast, klickt auf die lila Blumen genau vor Euch, um in den Besitz von Ambrosia zu gelangen. Klettert nun den

Berg wieder ganz nach unten und geht dort zweimal nach links (in den Anfangsabschnitt). Dort findet Ihr am rechten unteren Bildrand einen Regenbogen, den Ihr anklickt. Auf diesem Wege landet Ihr wieder im Wald, vor den beiden Statuen.

Überquert hier die Regenbogenbrücke und benutzt am anderen Ufer das Ambrosia mit dem Füllhorn der zweiten Statue. Es erscheint daraufhin ein Granatapfel, den Ihr Euch aus dem Füllhorn herausnehmen könnt. Überquert nun nochmals die Regenbogenbrücke, geht einmal nach links und benutzt dort den Granatapfel mit dem blutenden Baum. Nachdem auch die Prinzessin wieder zurück verzaubert wurde, benutzt Ihr die Pfeife des Reiters mit Valanice, um wieder in die andere Welt zu gelangen.



Dort geht es nun einmal nach rechts und hoch. In diesem Abschnitt findet Ihr eine Harfe, deren Seiten Ihr in der richtigen Reihenfolge spielen müsst. Klickt also auf die Seiten: 1, 5, 6, 4 und es erscheint auf der Harfe ein Globus - berührt diesen. Ihr werdet hineingesogen und landet bei drei seltsamen Damen. Klickt diese Frauen zweimal an, worauf Ihr Informationen erhaltet. Ihr landet danach wieder in der anderen Welt vor der Harfe, von der aus Ihr runter und nach links geht. Im Anfangsbereich klickt diesmal den unteren linken Regenbogen an, worauf Ihr diesmal auf dem Friedhof landet (speichert hier ab!).

Geht hier nach links oben und nach links und betretet das Haus des Doktors (öffnet eventuell zuerst das Gitter). Sprecht mit diesem (den Doktor zweimal anklicken) über 'Schlaflosigkeit'. Steigt alsdann in den offenen, rotgefütterten Sarg und träumt. Nach diesem merkwürdigen Erlebnis verlässt das Haus, benutzt die Pfeife des Reiters und verfolgt von nun an die Lösungsangaben im ersten Teil des Heftes.

Zu Seite 13: benutzt Ihr das zweite Mal die Harfe, klickt auf die gleichen Seiten wie beim ersten Mal.

Zu Seite 14: Sollte der Hund hinter dem Haus Alarm schlagen, lockt den Bär wieder heraus (siehe früherer Abschnitt).

Denkt daran, jeden Gegenstand lieber einmal öfters anzuklicken (manchmal benötigt man erst Informationen, bevor man etwas unternehmen kann) und diesen auch in der Grossaufnahme genau zu untersuchen. Sprecht mit allen Personen über alles.