



Als Hilfestellung – Die Lösung von Kapitel 4

Das Ende des Spiels ist nah, auf geht es in das letzte Kapitel. Am Aussichtspunkt plaudert ihr mit Lazarus und kehrt dann gemeinsam zu eurem Zimmer im Gasthaus zurück. Sprecht erneut mit ihm und ihr erfahrt, dass ihr ein paar Dinge besorgen sollt. Nehmt das **leere Glas** in eurem Zimmer auf und geht dann nach unten.

Geht Trude die **Angel** zurück und erhaltet im Gegenzug eine **Pfeife** von ihr. Plaudert mit ihr und Leni, dann nehmt ihr etwas von der **Soße** am Buffet mit und geht ins Dorf. Redet mit den Leuten und holt euch **Mandeln** von der Mandelverkäuferin. Dann geht ihr rüber zur Bushaltestelle am See. Ihr findet dort ein **Lotterielos**. Schaut euch die **Straßenlaterne** gut an und tretet dann dagegen. Sie geht vorübergehend aus und mit eurem Glas könnt ihr die **Glühwürmchen** fangen.

Kehrt zum Dorf zurück und schaut euch die Zwischensequenz mit der Verlosung an. Gebt euer Ticket an Penelope Hades ab und erhaltet dafür **Katzenfutter**. Das tauscht ihr wiederum bei Freiherr von Sülz gegen ein Paar **Wanderschuhe**. Geht dann hoch zum Aussichtspunkt und sprecht mit der **Bergsteigerin**. Gebt ihr die Wanderschuhe und erhaltet im Gegenzug **Schnupftabak**. Mit der **Münze** könnt ihr das **Fernrohr** benutzen, dann geht wieder ins Dorf. Bei dem Matrosen tauscht ihr den Schnupftabak gegen einen **Gutschein** und geht damit zum See.



Sprecht bei der Hütte am See mit Penelope und fragt sie nach dem **aufblasbaren Tier**, dann gebt ihr ihr den Gutschein. Aber erst einmal geht es an der Bushaltestelle vorbei nach links durch den Wald. Ihr kommt zu einem **Baumhaus**, bei dem viel Müll herumliegt. Nehmt hier ei-

nen **Mülltonnendeckel** an euch und lest das **Schild** am Baum. Interagiert mit dem Baum und pfeift irgendetwas, dann klettert ihr über das Seil nach oben, nehmt die **Früchte** mit und benutzt die Leiter. Im Baumhaus führt ihr ein Gespräch und schnappt euch dann das **Windrad** draußen. Kehrt wieder zum See zurück.

Benutzt hier die **Pfeife** und die Krähen landen auf dem Baum. Füttert sie mit den **Mandeln**. Danach benutzt ihr die **Soße** und das **Windrad** mit dem gekenterten **Boot**. Redet mit Penelope und ihr erhaltet von ihr eine **Postkarte** zur Schnellreise. Falls ihr es noch nicht getan habt, nehmt ihr das aufblasbare Tier mit. Danach fahrt ihr mit dem Boot zum Sumpf.

Schnappt euch die **Gummistiefel** von der Leiche und untersucht sie, um einen **Schlüssel** zu erhalten. Geht ihr nach rechts und berührt das **grüne Leuchten**, fängt auch Hans an zu leuchten. Den Schlüssel nutzt ihr nun, um im Gasthaus in den **Keller** zu gelangen. Mit Hilfe der **Glühwürmchen** gelangt ihr nach unten und lest dort das **Rezept**. Ihr braucht mehrere Dinge dafür. **Malz** findet ihr im Sack, **Hefe** in einer Box. Ebenso gibt es dort einen weiteren **Mülltonnendeckel**. Versucht dann den Kessel zu benutzen, was nicht klappt.

Sowohl Trude im Gasthaus als auch Penelope am See könnt ihr nach **Feuer** fragen. Geht dann zum Sumpf und nutzt beide **Mülltonnendeckel** zusammen mit den **Gummistiefeln**, um das

kleine Inselchen zu erreichen. Nehmt hier die **Pilze** und kehrt in den Keller des Gasthauses zurück. Mit dem Feuer sorgt ihr dafür, dass der **Kessel** kocht. Legt erst die Früchte hinein, dann das Malz, gefolgt von der Hefe und den Pilzen.

Trinkt einen Schluck aus der **Flasche** am Boden und ihr wacht später an der Bushaltestelle auf, wo ihr eine Meteorologin trifft. Kehrt dann zum Dorf zurück und gebt dem **Gitarrenspieler** den Alkohol, damit das Konzert beginnt. Nachdem das Lied zu Ende gespielt wurde, schnappt ihr euch das **Akkordeon** und begeben euch zur **Wetterstation** auf dem Berg. Versucht die **Schaufel** aufzunehmen, aber das klappt nicht.

Also macht euch auf den Weg zum Baumhaus und ihr begegnet wieder der **Bergsteigerin**. Von ihr erhaltet ihr **Vitamine**, die eure Kraft steigern. Nutzt diese im Dorf, um eure Kraft an der Maschine unter Beweis zu stellen. Ihr erhaltet den **Bleipokal**. Geht wieder zur Wetterstation und dank der Vitamine könnt ihr nun auch die Schaufel nehmen. Dann lauft zum Sumpf und grabt bei dem grünen Leuchten, den **Meteoriten** nehmt ihr mit dem Pokal auf.

Zeit für einen weiteren Abstecher zur Wetterstation. Sprecht mit der Meteorologin. Sie will euch **Helium** geben, wenn ihr eine Nachricht für sie übermittelt. Dazu müsst ihr euch den Code tatsächlich merken beziehungsweise zum Teil selbst entschlüsseln, Hans macht das nicht automatisch.

Der Code lautet wie folgt:

- 07204 10433 22608 40018 18109 00030 04103



Diese Nachricht übermittelt ihr im Gasthaus, kehrt dann mit der Antwort wieder zur Wetterstation zurück. Bevor ihr an das Helium kommt, müsst ihr die erhaltenen Daten verifizieren. Besucht dazu die kleinen **Wetterstationen** im Sumpf, am See und am Aussichtspunkt und benutzt jeweils den **Schraubenzieher** mit der Box.

Danach geht es ins Dorf. Benutzt die **Pfeife**, um die vollgefressenen Krähen zur **Satellitenantenne** über dem Eingang des Gasthauses zu locken. Das Bild verschwindet und somit ist der **Fernseher** frei. Nehmt die Mattscheibe ab und nehmt die **Braunsche Röhre** mit. Dann folgt noch ein Besuch der Wetterstation. Redet mit der Meteorologin und sie verschwindet, während ihr euch das Helium vom **Tank** schnappt und in euer Zimmer zurückkehrt.

Benutzt hier das Akkordeon, den Meteoriten, die Braunsche Röhre und das Helium mit dem **Quantendiskriminator** auf der rechten Seite. In der folgenden Sequenz plaudert ihr dann mit allen anwesenden Personen und geht durch das Sechseck.