

Goblins 2 [Lösung]

Lösung zu GOBLINS II:

Definition: "Dummer" = Blauer typ mit langer Nase

"Schlauer"= Der andere ;-))

Erstmal brauchst Du die Flasche. Der Dumme versucht die Wurst zu nehmen und wird weggeschleudert. Die alten Männer lachen sich halb (oder ganz???) tot und der Schlaue nimmt schnell die Flasche. Damit geht's zu der "Fortune" (rechts, nächster Bildschirm) und die Flasche wird gefüllt. Der schlaue drückt auf die Titte der Fortune und der dumme hält die Flasche in den Wasserstrahl. Dann benutzt der dumme die Flasche mit dem Frosch und nimmt dann den Stein. Dann gibt der dumme die Flasche dem schlaunen. Dieser giest damit die Blumen im ersten Bildschirm und pflückt eine davon. Die Blume gibt er dem Penner (?) vorm Haus. JETZT KOMMT DER SPRUNG :-))! Der doofe stellt sich auf den Fussabtreter und der andere drückt den Knopf. Vom Dach aus kann man dann die Wurst nehmen. Jetzt geht's ab nach links (zum Riesen). Der dumme hält das Huhn in die Luft und der andere zieht dem Huhn die Wurst über die Rübe und nimmt dann das Ei was 'rausfällt. Nun steckt der schlaue die Wurst in das Loch vor dem Hund (lachen erlaubt!) und der dumme spurtet schnell am Hund vorbei. Er versucht am Riesen vorbei zu gehen mit dem Erfolg im Baum zu landen. Dann steigt er in das Baumloch und kommt beim Hündchen (?) wieder 'raus. Nun geht's wieder zur Fortune und zu dem Haus in dem Bildschirm. Der schlaue wirft den Stein auf die Leiter rechts am Hausdach und zieht sie dann ganz herunter. Jetzt wird's etwas kompliziert (aber es geht). Ich habe das Spiel vor ca. 1 Monat gespielt und weiß nicht mehr alles haarklein (ich "erzähle" im Moment "frei-Hand"...). Erstmal versuchst Du mit den beiden Typen in den Schornstein zu steigen. Wenn das nix nützt wirfst Du den Stein dort hinein. Wenn immernochnix geht steigst Du nochmal in den Schornstein. Vielleicht muß man auch vorher erstmal unten anklopfen. Auf jeden Fall kommt der "hausherr" irgendwann aus der Tür und läßt sie offenstehn. Also nix wie hinein. Was dort drinne gemacht werden muß weiß ich auch nur noch so ungefähr. Der dumme tritt dem Krokodil auf den Schwanz und der andere holt das Teil (ich glaube es war ein Schlüssel oder sowas ähnliches) aus dem Maul. Jetzt mußt Du mal schauen ob es irgendwo Streichhölzer gibt (zur Not nimmste welche von Dir :-))). Fülle die Wasserkanne mit der Flasche und zünde das Feuerchen darunter an. Dadurch müsste Dampf entstehen und an der Wand das Bild abfallen. Blase das Feuer aus und nimm den Schlüssel von der Wand. Damit (oder mit dem Teil aus dem Rachen, weiß nicht) aktivierst Du die Kuckucksuhr. Der dumme wirft den Stein nach dem Kuckuck mit dem Erfolg den Schlüssel zu haben. Damit geht man wieder aus dem Haus 'raus und zu dem kleinen Türchen welches man aufschliesst. Nimm den Wein (und vielleicht was dort sonst noch ist (?)). Jetzt gehst Du mit beiden zum Riesen (durch das Loch). Entzünde das Lagerfeuer und backe das Ei. Der Riese erwacht. Gib ihm Wurst und Wein (kannst es auch erstmal mit Wasser versuchen :-)))). Nun gehst Du an dem Riesen vorbei - und oh schock: HIER SCHEINT SICH DIE DEMOVERSION BEMERKBAR ZU MACHEN!! Man kann "dir" und ähnliches hinter einem verräterischen "C:\>" eingeben.....schade eigentlich.....

Ich hoffe es half einigen verzweifelten "Goblins".....