

Goblins 3 [Lösung]

Goblins 3

Komplette Lösung von Berthold Quandel

Dies ist eine vollständige Lösung von Goblins 3.
Ich habe versucht den kürzesten Weg zu beschreiben.
Dabei habe ich nicht all den Spaß mit einbezogen den Du
im Spiel erleben kannst. Wenn Du diese Lösung benutzt,
wirst Du eine Menge Spaß verpassen. Aber wenn Du spielst
und Dich festgefahren hast und frustriert bist,
dann sollte diese Lösung hilfreich sein.

Fliegendes Luftschiff:

Das Ziel in dieser Level ist aus dem fliegenden Luftschiff
auszusteigen. Versuche den Fallschirm. OOPS! Das geht leider
nicht. Durchsuche den Werkzeugkasten. Es gibt darin einige
Sachen die zu gebrauchen sind. Benutze die Münze auf der
Schraube die den Haken hält. Benutze den Haken mit der Schlinge
am Ende vom Seil. Das verknüpfte Seil losbinden und benutze den
Schläger um den Papagei zu befreien. Dann benutze den Abflussboy
um den CHUMP aus dem Loch zu ziehen. Benutze CHUMP mit dem
Gewicht, solange wartet BLOUNT vor dem Haken um den Schirm zu
schnappen. Stelle BLOUNT auf die rechte Hand und lasse CHUMP auf
die Platte hüpfen. Dann kann BLOUNT den Zahn nehmen. Stecke den
Schirm in das Loch im Faß und dann das Seil mit dem Zahn
abschneiden. Und schon fliiiiiiegt BLOUNT!

Götzenbild und königliche Wächter:

Erst ein wenig ausprobieren. Dann nehme den Schirm bei dem 2.Loche
mit der Heißluft, und blicke durch den Mund der Statue. Toll!
Jetzt hast Du Mut um alle Wächter zu schlagen. Schlage HERKULES
und GROMELON einfach mit dem Schläger weg. Den Biskuit aufheben.
Benutze Münze mit MAKISTUS und dann den Schläger. Zack, weg mit
ihm. Die Münze nicht vergessen. Den Biskuit in den Helm legen
und mit dem Schläger zu Krumen verarbeiten. Die Krumen aus dem
Helm nehmen. Benutze die federnde Steinplatte um auf die andere
Seite zu kommen (hinter BANZAI). Mit CHUMP den BANZAI ärgern.
Die Krumen über seinen Rücken streuen und dann mit dem Schläger
weghauen. Den Schild aufheben. Die Hand aufheben und dem KENDO
reichen dann der Schläger wie gehabt. Die Hand wieder aufheben.
Das Schild auf den Ast hängen und BLOUNT auf den Felsen hinter
ZEMBLA stellen, dann den Pfeffer benutzen. Den Ast aufnehmen.
Benutze CHUMP um DJANGO zu ärgern und BLOUNT zieht an DJANGO's
Zunge. Den Ast bei der Leiter als Sprosse verwenden. BLOUNT geht
die Leiter hoch und stellt sich nahe bei den großen Stein. CHUMP
lenkt PUNKY ab, und BLOUNT drückt den Stein auf PUNKY's Kopf
sobald er sich vorbeugt.

Rauhe Zone:

Die Streichhölzer zu BLOUNT's Füßen aufheben und ganz oben in
die Lichtkugel werfen (Die Lichtkugel ist nicht zu sehen, es
geht aber). Die Suppenkelle nehmen. Das Ende von der Sense
abbrechen. Benutze es bei allen Höhlen. Benutze es auch bei der

Wasserspritze beim Clown. Nehme die Brille vom Clown. Benutze Suppenkelle mit dem Blut bei der Inschrift. Setze die Brille dem Schädel auf. Öffne den Schädel und das blaue Irrlicht geht in den Schädel. Schließe den Schädel wieder. Setze das blaue Irrlicht in die Lichtkugel. Rede mit dem blauen Gespenst. Schütte das Blut in die Flasche des Piraten. Flasche aufheben. Dann entferne das blaue Irrlicht mit der Suppenkelle aus der Lichtkugel. Das Holzbein des Piraten muß mit den Streichhölzern angezündet werden, und gleich wieder löschen mit der Wasserspritze. Das gelbe Irrlicht aufheben und in die Lichtkugel werfen. Drücke den gelben Knopf in AMONIJAk's Inschrift. Den Spiegel aufheben. Blaues Irrlicht muß jetzt in die Lichtkugel. Hole den Korken von der grünen Hand, und stecke den Spiegel in die Hand. Stelle die Flasche mit dem Blut auf den Sockel und verschließe die Flasche mit dem Korken wenn das rote Irrlicht in der Flasche verschwindet. Die Flasche mitnehmen. Mit der Suppenkelle das blaue und gelbe Irrlicht aus der Lichtkugel holen, und das rote Irrlicht in die Lichtkugel setzen. Rede mit dem roten Vampir und gebe ihm das abgebrochene Stück von der Sense. Setze das blaue Irrlicht wieder in die Lichtkugel. Nehme die Brille vom Schädel an der Wand und gebe sie dem purpurnen Gespenst. Jetzt setze das blaue und rote Irrlicht wieder in die Lichtkugel und beobachte das Schauspiel.

Im Land der Riesen:

~~~~~

Den Dolmen und den hübschen Stein aufheben. Lege den Dolmen auf den Dornbusch. Stelle BLOUNT auf den Hebel der Mausefalle benutze CHUMP das Fleischstück zu schnappen. Rede zu dem König, und der Prinzessin unter ihrem Dach. Gehe zum Ritter BRAYER der soll Memorium hohlen. Benutze den Heuschober im Wasserbecken um einen Schwamm daraus zumachen. Lösche die Flammen mit dem Schwamm. Die Gabel aufheben und benutzen um das Fleisch von der Mausefalle zu holen. Gehe zum Gasthaus.

#### Gasthaus:

~~~~~

Den Löffel aufheben und auf den Stein legen um ein Katapult daraus zu machen. CHUMP auf den Löffel setzen. Durch den Spalt gehen um Zucker-Würfel zu holen. Den Zucker-Würfel auf den Löffel werfen damit wird CHUMP zum Paprika katapultiert. Zucker wieder aufheben. Stelle BLOUNT unter das Paprika. Benutze CHUMP mit Paprika und Fleisch mit Paprika-Wolke. Nehme würziges Fleisch zurück zum Land der Riesen.

Wieder in dem Land der Riesen:

~~~~~

Schütte Memorium in das Becken. Stecke die Münze in das Ohr von dem Schädel, und die Gabel in das Nasenloch. Dann das Fleisch auf die Gabel. Nicht vergessen die Münze wieder mitzunehmen.

#### Zurück in dem Gasthaus:

~~~~~

Setze CHUMP auf die Hand des Kunden. BLOUNT muß dem Kunden den Zucker geben. Das Seil aufheben. Werfe den Abflussboy an den Käfig und das Seil an den Abflussboy. Das Seil erklettern und die Münze dem OTHELLO geben. Benutze den Schlüssel um die kleine Tür zu öffnen. Der Drache geht durch die Tür in OTHELLO's Haus und bringt einen Geldschein mit. Tausche bei OTHELLO den

Schlüssel für die Münze, und gebe den Geldschein dem Kapitän.
Rede zu KORIN und gebe ihr den hübschen Stein. Dann in den Knauf
von KORIN's Schwert sehen.

WYNNONA bei der Burg von FOURBALUS:

~~~~~

Das Stöckchen aufheben. Den Feuerstein bei dem Mönch mit dem  
Stöckchen herunterschlagen. Feuerstein aufheben. Das kleine BIEST  
anklicken um die Zündschnur zu holen. Benutze Feuerstein mit  
der Panflöte. Hole Pulver aus der Tonne. Mit dem Stock den Hut  
vom Schädel holen. Dann mit dem Feuerstein auf die lose Rinde  
schlagen. Mit dem Hut den Kleber abschaben. Benutze kleines Rohr  
mit der Vertiefung. Pulver in das Rohr, Zündschnur rein und  
Kleber an das Rohr streichen. Mit dem Feuerstein auf den Stein  
schlagen, es funkt, die Zündschnur brennt. Jetzt schnell  
wegwerfen. "Aua, Aua" Erstes Dynamit sprengt immer erst WYNNONA  
in die Luft. Nicht verzweifeln. Es geschieht immer wieder.  
Mache mehr Dynamit. Werfe das Dynamit an Balken, Wand, Ziegel,  
und Tür. Ein kleines Rohr in die Vertiefung stecken und  
mit dem Feuerstein darauf schlagen um eine neue Flöte für  
den Inka herzustellen. Mache noch mehr Dynamit, und werfe  
es auf den Felsen im Vordergrund. Setze OOYA auf den  
Baumstumpf. Gebe dem Inka seine Flöte, so daß er spielen kann.  
OOYA muß auf den Condor springen. Dadurch erhält er seine  
Zauberkraft zurück. OOYA zaubert auf den Schädel und Bambus.  
Nehme den Bambus und die Haare vom Schädel für größeres Dynamit.  
Werfe größeres Dynamit auf das Fenster und das Gitter. FOURBALUS  
will mit Dir sprechen. Gehe näher zu ihm und rede mit ihm, und  
damit ist diese Level beendet.

#### Stadt:

~~~~~

Erst einmal mit allen Leuten in der Stadt reden. Den Schirm auf
das Loch in OMA's Dach. Dann rede wieder mit ihr. Lege die
Wärmflasche auf das Ei auf dem Dach.

Gemüseladen:

~~~~~

Erst die Münze und dann den Brief an den Gemüsehändler geben.  
Hole das Boa Boa Ei und den Schlüssel. Öffne mit dem Schlüssel  
die Mondsteinlampe. Den Schrank anklicken dann auf das Wandbrett.  
BLOUNT springt dann von dem Wandbrett auf den Schrank.  
Hole den Hammer aus dem kaputten Schrank. Mit dem Hammer ein Loch  
in die Truhe schlagen, und die Lockflöte herausholen.  
Jetzt rede mit dem Gemüsehändler. Den Gemüsehändler 2 mal mit dem  
Hammer bearbeiten. Den ECU aufheben. Hole den Spaghetti und  
schaue in den Topf. Springe auf den Diwan und dann auf die  
Sprungfeder. Schlage mit dem Hammer auf den Knulch und hebe das  
Knulchhorn auf. Gehe wieder zur Stadt.

#### Labor:

~~~~~

Läute 2 mal an der Türklingel zum Labor um hineinzukommen.
Benutze die linke Hand auf dem Zauberbuch um die Rezepte zu lesen.
Den Seitenumdreher des Zauberbuches anklicken um die Seiten
umzudrehen. Du mußt zuerst das WUCHSELIXIER herstellen. Lege das
Knulchhorn auf den Aschenbecher und entzünde es mit dem Feuerzeug.
Das verbrannte Horn muß dann in den Mischer. Benutze die linke
Hand um den Wasserhahn zu öffnen. Dann das Wasser in der Tasse

holen und in den Kessel schütten. Den Spaghetti in das Wasser werfen. Mit dem Feuerzeug den Kocher entzünden. Die gekochte Spaghetti in den Mischer legen. Lege das Boa Boa Ei auf die Wärmflasche. Sobald die Baby Boa ausgeschlüpft ist, nehme die Schale und lege sie in den Mörser. Mit dem Stampfer die Schale zerkleinern. Versuche die zerkleinerte Schale in den Mischer zu legen, sie fällt dann auf den Boden. Jetzt kann die zerkleinerte Schale in den Mischer gelegt werden. Schalte den Mischer mit der linken Hand am Bedienungsknopf ein. Benutze das WUCHSELIXIER mit der Baby Boa. Mache noch einmal WUCHSELIXIER und schütte es in eine Flasche. Diese Flasche kommt automatisch mit, sobald das Labor verlassen wird.

Stadt:

~~~~~  
Benutze das WUCHSELIXIER mit dem BOUCASSIER auf dem Dach und mit der Knospe. Stelle BLOUNT unterhalb von der jungen Dame und lasse FULBERT auf den Florianestengel klettern. BLOUNT muß den Brief aufheben. Lasse FULBERT wieder auf den Stengel klettern und BLOUNT fängt schnell die Blume auf bevor die in den Gully fällt.  
Halte den Liebesbrief 2 mal vor den Spiegel. Benutze das WUCHSELIXIER mit dem jungen Trieb. BLOUNT betätigt den Hebel um die Kanonenkugel herunter zu lassen. BLOUNT stellt sich nun auf die Kanonenkugel und FULBERT springt schnell auf den Hebel bevor BLOUNT wieder von der Kanonenkugel herunter fällt. FULBERT klettert nun an der Pflanze hoch und geht zu der Kante von Dach wo die Schuhsohle ist. FULBERT macht dadurch eine Brücke über die Lücke zwischen den beiden Häusern, und BLOUNT kann schnell darüber laufen um die Schuhsohle zu holen. Springe herunter durch den Kamin und gehe zum Gemüseladen.

Gemüseladen:

~~~~~  
WER-BLOUNT hebt den Nachttisch hoch und FULBERT nimmt die Seife unter dem Schrank weg. Seife aufheben. FULBERT kann auf den Knopf drücken. Benutze den Hammer mit der Falltür um den Krokmutknochen zu holen.

Labor:

~~~~~  
Nun mache SPEEDIX. Die Schuhsohle kochen und in den Mischer hineinstecken. Zerdrücke den Krokmutknochen in dem Mörser, und versuche die Krokmutknochenbrösel in den Mischer zu streuen, sie fallen auf den Boden. Streue nun die Krokmutknochenbrösel in den Mischer. Die Florianblume kommt nun in den Destillierapparat und wird destilliert, dann auch in den Mischer. Mischer einschalten und dann das SPEEDIX in eine Flasche abfüllen.

Stadt:

~~~~~  
BLOUNT muß erst das SPEEDIX trinken, dann macht FULBERT eine Brücke über die Lücke von OMA's Dach zu dem Dach mit der Glocke. BLOUNT geht auf das Dach und zu der Glocke. Benutze die Lockflöte mit der Glocke. Dieses ruft einen weiblichen Vogel. Dann ganz schnell wieder zurück auf das Dach wo der BOUCASSIER im Nest sitzt und ihn anschubsen. Dann ganz schnell vom Dach herunter und die Feder auffangen bevor sie in dem Gully fällt. Es kann ein wenig dauern bis das alles klappt. Du hast jetzt alle Zutaten für das FLIEGXIR. Lese das Rezept auf der Rückseite von dem Liebesbrief

in dem Spiegel. Zurück zum Labor.

Labor:

~~~~~  
Mache FLIEGXIR. Gieße Wasser in die Schüssel. Tauche die Seife in das Wasser zur Herstellung von Seifenwasser. Benutze die Münze mit dem Ventilator. Schnell den Schlüssel nehmen und in das Seifenwasser stippen und dann schnell damit zum Lüfter um eine Seifenblase zu machen. Die Seifenblase geht automatisch in den Mischer. Die BOUCASSIER-Feder in den Aschenbecher und anzünden. Streue die Feder-Asche in den Mischer. Schütte MEMORUM in den Destillierapparat, destillieren und dann in den Mischer schütten. Mischen, in eine Flasche schütten. Fertig!

~~~~~  
Wolken:

~~~~~  
Das Messer holen und die Angelleine mit dem Schläger aufnehmen. BLOUNT muß mit der Angelleine die Wolke holen. Rede zu OOYA. Benutze die Pumpe um einen Ballon aufzublasen. OOYA muß den Ballon nehmen wenn er bei ihm anhält und fliegt damit zur nächsten Insel. OOYA zaubert auf den Büschel. Einen neuen Ballon aufblasen, OOYA an den Ballon hängen, BLOUNT muß schnell mit dem Messer in die Wolke stechen. OOYA fliegt auf die Insel mit dem Steinbock. Auf den Stein zaubern. Rüber zur nächsten Insel laufen und auf den nächsten Stein zaubern. Jetzt es ist Zeit den nächsten Schauplatz zu besuchen.

~~~~~  
Foliander:

~~~~~  
BLOUNT muß das Fernrohr bei KOLOSSUS mit der Angel holen. Katapult am unteren Knopf auf die Mitte einstellen. OOYA auf die Schippe stellen. BLOUNT muß dann das Katapult am unteren Knopf auf ganz rechts stellen. Zum Teleskop laufen und durchschauen. OOYA fliegt dann zum Käse. Auf den Käse zaubern. Katapult wieder auf die Mitte einstellen. BLOUNT auf die Schippe stellen. OOYA muß die Katapult-Kontrolle auf rechts stellen und oben auf die Jagdstrecke zaubern. BLOUNT muß den Wurm im Käse mit der Angel aufnehmen. Wieder zurück zu den Wolken.

~~~~~  
Wolken:

~~~~~  
In dem Wolkenloch angeln. Die Gondel vom Ballon mit einem Sack herunterholen. Dann ein Stück Ballast abschneiden. Dadurch wird der Steinbock vom Gewicht erschlagen. OOYA muß wieder zu dem Gigant laufen. BLOUNT bläst einen Ballon auf und muß wieder schnell zur Wolke fliegen. OOYA hängt sich an den Ballon. BLOUNT sticht wieder mit dem Messer in die Wolke. Daraufhin fliegt OOYA zu den Gysiren. Er stellt sich auf den großen nicht tätigen Gysir. BLOUNT hält den unteren Gysir zu, dadurch fliegt OOYA hoch zum Frosch. BLOUNT schneidet jetzt noch mehr Ballast vom Ballon ab und OOYA steigt in die Gondel wenn der Ballon ganz oben ist. Nun 2 Säcke in die Gondel werfen dadurch kommt OOYA auf den Eisfelsen. BLOUNT guckt durch das Fernglas auf den Fleck. OOYA zaubert auf das gefrorene BUSSI. BLOUNT guckt durch das Fernglas auf BUSSI, und kann dann das BUSSI mitnehmen. Zurück zu Foliander.

~~~~~  
Foliander:

Katapult am unteren Knopf auf die Mitte einstellen und dann auf den oberen Knopf drücken. BLOUNT muß dann das Katapult am unteren Knopf auf ganz links stellen. Zum Teleskop laufen, durchschauen und dadurch wird der Helm von Kolossus zerschossen. Benutze den Sägefisch an der Säule. OOPS! BLOUNT ist plötzlich eingesperrt. OOOA zaubert auf den BLOUNT hinter Gittern und aus BLOUNT entsteht ein Schatten-BLOUNT. Benutze BUSSI mit dem Gesicht von Kolossus.

Gesicht von Kolossus:

~~~~~

Den Zahn anklicken um den Zahnstocher zu holen. Klicke auf das linke (auf dem Bild rechts) Auge. Den Zahnstocher benutzen, damit das Auge aufbleibt. Durch das rechte Ohr gehen um das Sandkorn aus dem Auge zu holen. An dem Nasenhaar ziehen damit eine Träne entsteht. Sandkorn schnell anstoßen, dann fällt es auf die Träne und rutscht bis zum Kragen. Den Zahnstocher wieder mitnehmen. Gehe hinunter bis zur unteren Narbe bis der junge Floh (POUPON) erscheint. Ihm den Zahnstocher auf den Kopf hauen. Haue auch ganz schnell bei dem pummeligen Floh (OPUNTIEN) zu, dann auf die zwei Flohschwester (POUPETTE & POUPINE). Du mußt schnell sein oder Du fängst wieder von vorne an. Dann sofort auf Mama Floh und Papa Floh schlagen, ganz schnell. Dann wieder an dem Nasenhaar ziehen damit eine Träne entsteht und reite auf der Träne hinunter bis auf den Kragen. Stoße das Sandkorn herunter von dem Kragen und kehre danach zum Katapult zurück.

#### Katapult:

~~~~~

Hebe das Sandkorn auf und lege es in die Maschine vom Katapult. Durch das Fernrohr sehen damit das Katapult ausgelöst wird. Es geht kaputt und ein Getriebe erscheint. Nehme das Getriebe mit. Benutze das Messer mit dem Schlitz in dem Roboter, und setze das Getriebe in das Loch in dem Roboter. Hole das Flöckchen Pollen vom Mund des Roboters. Benutze den Pollen mit dem Kolossus.

Nochmal Gesicht von Kolossus:

~~~~~

Springe auf die Nase. Sobald der Riese seine Nase reibt, springe sofort wieder auf die Nase. Dadurch schießt der Riese den BUSSI bis zur Stirn hoch. Jetzt den Pollen holen. Lege den Zahnstocher in die Nase, und setze den Pollen in das linke Ohr (auf dem Bildschirm rechts). Springe rechts auf den Hemdkragen um den Pollen in das Ohr zu drücken. Der Pollen fällt in die Nase.

#### Königin XINA:

~~~~~

FULBERT steigt auf den Kerzenhalter und holt die Kerze. WOLFY hebt die Kerze auf, und redet zur Königin. Die Leibwache erscheint. Bearbeite die Leibwache mit den Hammer. Die Pistole fällt herunter und WOLFY kann sie aufheben. Rede wieder zur Königin. Sie gibt WOLFY einen Kuß und WOLFY kann schnell den Zauberstab nehmen solange die Wahrsagerin sich die Augen zuhält. WOLFY und FULBERT gehen durch die rechte Tür. WOLFY stellt sich links neben die Säulenreihe unterhalb der Brillenschachtel auf und FULBERT klettert an der Säulenreihe hoch zur Brille. WOLFY versucht die Brille zu fangen und FULBERT muß ganz schnell zurück durch die Tür, setzt sich auf die Bodenplatte und fängt die Brille auf. WOLFY kann sich jetzt die Brille holen und bei der Zwiebel verwenden. Setze FULBERT auf das Gericht (im Teller) auf dem Tisch

und benutze WOLFY mit dem Gemüse. FULBERT fliegt dadurch hoch an den Kronleuchter und der schwingt schaukelnd hin und her. WOLFY muß jetzt schnell den anderen Kronleuchter benutzen um sich auf den Kaminsims zu schwingen. Öffne den Topf und rede zum Koch. Den Fenchel aufheben und herunter springen. Gehe mal zur Feuerstelle. Danach stelle die Kerze auf den mittleren Armleuchter und zünde sie mit dem Zauberstab an. Dann das gleiche bei dem hinteren Armleuchter und dann beim Armleuchter vorne. WOLFY's Schatten wird etwas sagen. Die Speiöffnung des Springbrunnens wird sich vergrößern und WOLFY kann durch die Öffnung diesen Schauplatz verlassen.

König BODD:

~~~~~  
Rede mit König BODD, und gebe ihm die Hand. Benutze die Zwiebel mit "MAN, der Furchtlose" um seine Axt zu holen. Gebe dem Hofnarren den Zauberstab. Gebe dem TIBO die Pistole. Hole einen Teller. BLOUNT stellt sich vor den Hofnarren. FULBERT guckt jetzt mal in das Loch der Küchenschabe. Sie kommt heraus und ärgert König BODD, der schlägt mit dem Pantoffel danach. BLOUNT gibt schnell dem Hofnarren den Teller und der fängt an damit zu jonglieren. TIBO schießt auf den Teller, und trifft dabei auch den Pantoffel auf König BODD's Hand. Der fällt herunter und BLOUNT muß schnell den Pantoffel aufheben. Jetzt klicke den Hofnarren an, der gibt dir dann den Zauberstab wieder. Benutze den Zauberstab mit den Kerzen (Armluchter) in gleicher Reihenfolge: Mitte, Hinten, und Vorne. Benutze die Münze beim Mund von der Quelle.

#### Nochmal Königin XINA:

~~~~~  
Gebe der Königin XINA den Pantoffel und rede mit ihr. Gehe wieder auf den Kaminsims, wie vorher, und gebe die Axt in den Topf an den Koch. FULBERT setzt jetzt sich erst vor die Königin. WOLFY geht in die Feuerstelle und FULBERT auf den Kerzenhalter neben der Königin. Der Koch kommt zum Vorschein und wirft die Axt nach der Katze. Dabei trifft die Axt das Seil an dem der Schädel herunter hängt und der Schädel fällt auf den Boden. Man muß mehrere Male versuchen bis alles klappt. Schädel und Axt aufheben, und zurück zum Königs-Thron-Raum.

Nochmal König BODD:

~~~~~  
Den Fenchel gebe dem "FIL, der Barbar". BLOUNT stellt sich auf den Stuhl beim König. FULBERT erklettert die Lanze von "FIL, der Barbar" und schubst den Kronleuchter an. BLOUNT benutzt schnell den anderen Kronleuchter, wenn der erste gerade in seine Richtung kommt und schwingt sich auf den Kaminsims. Rede mehrere Male zu WYNNONA (dem Schmetterling). Dann rede mit König BODD. Gebe den Schädel an den König und rede abermals zu ihm. Dann gehe nach draußen.

#### Schachbrett:

~~~~~  
Erst einwenig umsehen. Lese die Anleitung zum Schachspiel und dann zum Schreibtisch gehen (Schachspiel).

Schreibtisch:

~~~~~

Springe 3 mal auf dem Geometriebuch herum, bis die Pfeil-Zeichen herunterfallen. Hebe die Pfeile auf, und werfe sie in das Loch in dem Baum auf dem Buch. Ein Bogenschütze kommt heraus und wird Dir später als Schachfigur auf dem Schachbrett helfen. Die rechte Ecke vom Buch anklicken um die Seite umzudrehen. Hole den Pinsel. Um das Pferd zu holen stellt WOLFY sich neben den Totenkopf. FULBERT schlägt mit dem Schwanz in das Spinnennetz. Dadurch wird die Spinne abgelenkt. WOLFY kann hoch zum Pferd laufen und es mitnehmen. Schlage mit dem Beil auf das Lineal. Daraus entstehen mehrere Holzblöcke. Einen Holzblock mitnehmen. FULBERT muß mit dem Schwanz in den Staubhaufen schlagen, und WOLFY muß in die Staubwolke laufen, so daß er niest. Beim Niesen fliegen die Zahlen aus der Seite heraus. Jetzt muß WOLFY alle Zahlen aufheben die überall herumliegen. Dann das Bildhauereibuch anklicken, WOLFY holt da einen Zirkel heraus. Zeichne mit dem Zirkel eine 8 auf das leere Blatt Papier. Die 8 mitnehmen. Um der Spinne die 9 abzunehmen muß WOLFY sich bei die Spinne stellen und FULBERT geht zur Landschaft im Mondschein. WOLFY verwandelt sich kurz in BLOUNT zurück und die Spinne erschreckt sich so, daß sie die 9 fallen lässt und wegläuft. Nun kann auch die 9 aufgehoben werden. Stecke die Zahlen in das Tintenfass ausser der Zahl 0 (sonst fliegen alle Zahlen wieder auf das Blatt). Sobald alle Zahlen im Tintenfass sind, stecke den Pinsel in das Tintenfass. Nehme den Pinsel mit der Tinte auf der Buchseite mit der Burg, um den Weg für den Reiter zu verlängern. Dann auf den Turm klicken. Dem Reiter gebe jetzt das Pferd. Der Reiter ist die nächste Schachfigur. Klicke mal den Wagen an (oben auf dem Bild). Den ECU muß man als Wagenrad verwenden. Nehme den Pinsel mit der Tinte und benutze ihn mit dem Wagen. Jetzt nehme den Marmorblock mit und den ECU nicht vergessen. Dann auf das Lehrbuch für Zeichner klicken um die Kreide zu erhalten. Drehe noch eine Seite vom Buch um, und klicke auf das Haus. OOHA! Male besser 2 mal mit dem Pinsel auf dem Haus. Dann die Mandoline mitnehmen. Nun geht's zurück zum Schachbrett.

#### Nochmal Schachbrett:

~~~~~

Jongliere erst mit der rechten Hand mit den Bällen und dann schnell die linke dazunehmen. Stecke die Münze in das Sparschwein, und OTHELLO wird herauskommen. Halte mit der rechten Hand die Mandoline und benutze die linke Hand mit den Mandolinensaiten. OTHELLO wird sich in eine Ratte verwandeln. Benutze die Kreide auf dem Holzklotz. Nehme den Hammer in die rechte Hand und den Holzschneider mit der linken, und schlage mit dem Hammer auf den Holzschneider. Nehme die unbearbeitete Blount-Figur und tauche sie in die Farbe. Nehme den Pinsel und male dem End-Blount das Gesicht fertig. Setze den Liebhaber auf das Schachbrett. Benutze den Zirkel mit dem Stück Marmor. Nehme den Hammer in die rechte Hand und den Meissel in die linke, und schlage mit dem Hammer auf den Meissel. Der unbearbeitete Wolfy kommt zum Vorschein. Nehme den unbearbeiteten Wolfy und tauche ihn in die Farbe und dann mit dem Pinsel fertig bearbeiten. Setze den Mörder auch auf das Schachbrett. Jetzt klicke auf das Schachbrett (Märchenbuch). Zeit zum Schach spielen.

Die Anleitung:

~~~~~

Der Liebhaber und der Mörder können je 1 Quadrat in alle Richtungen ziehen. Der Schütze diagonal nur auf Rasenquadraten. Der Mörder darf den König nur diagonal angreifen. Der Reiter



darf wie beim richtigen Schach springen, aber nicht auf Schlangenquadraten. Der Mörder muß den König schlagen und der Liebhaber geht dann in den Turm.

#### Das Schach-Spiel:

~~~~~

Stelle die Ratte auf das blaue Quadrat diagonal vor der Anstandsdame und sie wird verschwinden. Erst den Reiter an eine andere Stelle bewegen und dann den Bogenschützen auf das Schlangenquadrat vor den Henker um den Schlüssel herunter zu schießen. Nun den Bogenschützen auf das Rasenquadrat vor dem Liebhaber um den 1. Lanzenknecht loszuwerden. Dann den Bogenschützen auf das Schlangenquadrat vor dem Liebhaber um den 2. Lanzenknecht loszuwerden. Stelle den Mörder auf das Quadrat mit dem kleinen Hebel, und der Henker wird verschwinden. Den Reiter auf die Quadrate erst (auf dem Bildschirm) rechts und dann links neben den König stellen um die Helfer des Königs zu vertreiben. Den Schützen stelle auf das Quadrat ganz vorne auf dem Bildschirm rechts. Nun den Mörder auf das Quadrat mit der Axt vor dem König. AHAA! Der König ist besiegt. Nun den Liebhaber auf das Quadrat mit der Mandoline stellen. Gebe dem Liebhaber die Mandoline damit er spielen kann. WYNNONY wird erscheinen. Stelle nun den Liebhaber auf das Quadrat mit dem Schlüssel, und er wird in die Burg gehen.

Spiegel:

~~~~~

Hole das Ei. Halte es in den Zeitspiegel. Halte jetzt das Küken in den Vergrößerungsspiegel. Stecke das große Küken unten in den Durchgang und nehme es mit dem Spiegel-BLOUNT auf. Stecke das große Küken in das große Loch für die große Nadel ( Zeiger ). Der große Zeiger an der Uhr dreht sich. Halte das große Küken 2 mal in den Verkleinerungsspiegel und schicke es zurück zu BLOUNT. Stecke dann das kleine Küken in das kleine Loch für die kleine Nadel ( Zeiger ). Jetzt dreht sich der kleine Zeiger und der Wecker klingelt, so daß der alte Dämon aufwacht. Nun halte das kleine Küken einmal in den Vergrößerungsspiegel und danach in den Zeitspiegel um ein Huhn daraus werden zu lassen. Halte jetzt das Huhn in den Vergrößerungsspiegel. Gehe jetzt zum Gehirn.

#### Der Gehirn-Labyrinth:

~~~~~

WOLFY muß auf die Erinnerungsvitrine schlagen. BLOUNT drückt solange auf den Knopf bis der Kolossus erscheint. Dann holt WOLFY aus dem Bild von Kolossus das Sandkorn aus seinem Auge. BLOUNT hebt das Sandkorn auf. WOLFY muß die Weiche sooft bedienen bis die Schienen in Richtung Visionensee zeigen. WOLFY springt in den Wagen (Transportmittel für Nervenenergie) und wird auf die Mauer geschleudert. Jetzt springt WOLFY in den Visionensee damit die Augäpfel erscheinen. Dann springt WOLFY auf die rote Bodenplatte und geht schon mal zum Hebel. Nun springt auch BLOUNT in den Wagen um an den See zu gelangen. BLOUNT muß das Sandkorn auf die Augen im See werfen. Springe jetzt mit BLOUNT auf die rote Bodenplatte um nach unten zu kommen und dann ab in den Wagen. Wenn der Ballon zerplatzt ist muß WOLFY schnell die Schienen mit dem Hebel auf geradeaus stellen und dann in den Wagen springen. Mit dem Fisch auf der anderen Seite angelangt holt WOLFY die Lockflöte aus der Wand. WOLFY geht dann durch den Brunnen herunter und durch die Tür zurück auf die Seite wo der See ist. Wiederhole die Aktion damit BLOUNT auch mit dem Fisch zu der Lockflöte kommt um sie aufzuheben. Durch den Brunnen und die Tür zurückgehen. Schütte

etwas Wuchselixier auf die Knospe und lasse FULBERT an der Pflanze hoch klettern. Benutze die Lockflöte bei dem Gehörgang um den Minidrachen anzulocken. Jetzt schütte etwas Wuchselixier auf den Minidrachen damit er etwas größer wird. BLOUNT muß jetzt auf dem Drachen bis zu dem Körnern fliegen. Nun lasse die Masthenne die Körner auffressen. Eines, (ein Körnchen Wahnsinn) wird übrig bleiben das muß BLOUNT mitnehmen. Benutze die Lockflöte bei der Palisade. WOUW!!! Der Drache verbrennt die Palisade. Nun durch die rechte Tür hoch zur Traumpfütze und wieder die Lockflöte eingesetzt. Der Drache verdampft die Traumpfütze und ein Traumschlüssel kommt hervor. Nimm den Schlüssel mit. Schließe mit dem Schlüssel unten die Schatulle auf und hole die Salbe aus der Schatulle. Jetzt zurück zum Spiegel.

Spiegel:

~~~~~  
Gebe dem alten Dämonen das Körnchen Wahnsinn, und die Häßlichkeitslotion wird zum Spiegelblount fallen. Der muß sie aufheben. Stelle BLOUNT vor den Schönheitsspiegel und den Spiegelblount vor den Häßlichkeitsspiegel. BLOUNT benutzt die Salbe bei dem Schönheitsspiegel. Sobald er schön geworden ist, muß der Spiegelblount schnell in den Häßlichkeitsspiegel sehen. Wenn alles klappt gehen beide durch den Spiegel.

#### Die Götter:

~~~~~  
Rede zu dem positiven Pol der Gottheit um den Zeitfaden zu holen. Schlage mit der Axt den Zaun in Stücke und mit dem Hammer die Ziegelmauer. Jetzt erst links klingeln und dann schnell auf der rechten Seite. Springe schnell auf die Kette wenn die Hände sie hochhalten. Hebe die Partition auf und werfe sie in die Bittere-Quelle. Drücke wieder die Klingeln in derselben Reihenfolge und springe in das Becken wenn die Hände die Kette hochhalten. Nun die gelbe Partition auf das Pult beim Engel legen und die rote Partition auf das Pult beim Dämon. Jetzt mit dem Hammer in die Wolke schlagen. Die Blitze werden den Dämon zum Spielen bewegen. Nun schnell. Den ECU in die Aureole werfen. Den Zeitfaden auf die beiden Notenschlüssel werfen und schnell wieder rechts und links Klingeln. Die beiden Hände werden die Notenschlüssel mit dem Zeitfaden verknoten.

Damit ist dieses schöne Spiel leider schon zu ende.

(c) ~1994~
Berthold Quandel
Haigerweg 33
57299 Burbach
Tel. 02736/8747

URL: <http://dlh.net/cheats/pc/deutsch/goblins+3/loesung2.html>

(c) 1995-2003 by DLH.Net