

## Ween: The Prophecy [Lösung]

Eure Aufgabe bei diesem Spiel ist es 3 Sandkörner zu finden, die Ihr in den Revuss werfen müßt. Euch bleiben ganze drei Tage, um diese Aufgabe zu meistern. Andernfalls übernimmt der böse Zauberer Kraal die Macht. So macht Ihr Euch also mit vier Begleitern auf, diese schwierige Aufgabe rechtzeitig zu bestehen. Auf Euren Weg trifft Ihr auf die unterschiedlichsten Gestalten und durchwandert die verschiedensten Landschaften.

### Lösungstips

Hier ein paar Tips, die Euch den Spielverlauf ein wenig erleichtern sollen. Das Wichtigste bei diesem Spiel ist es, alles genau abzusuchen. Die Gegenstände, die zur Lösung wichtig sind, sind ziemlich gut versteckt. Ihr findet im Laufe des Spiels vier Gegenstände; Ring, Kupferkugel, Diadem und Halsband, die miteinander verbunden verschiedene Dinge ergeben: Kupferkessel, Schlauch und Degen. Mit euch reisen ein paar Begleiter, die sehr nützlich sein können. Petroy z. B. gibt Euch an manchen verzwickten Stellen Auskunft und die Fledermaus Urm, die Ihr erst mit einer Flöte und etwas zu essen geben müßt, unterstützt Euch in vielen Dingen. Das Gute bei diesem Spiel ist, daß Ihr erst weiterkommt, wenn ein Szenario komplett gelöst ist. Speichert ruhig am Anfang eines Bildes ab und probiert alles erst einmal aus. Später im Spiel findet Ihr Kräuter, mit denen Ihr verschiedene Tränke mixen könnt. Jeder Trank hat natürlich eine andere Wirkung. Merkt Euch alles, was Euch im Laufe erzählt wird, manche Sachen sind später sehr wichtig. Solltet Ihr nicht weiter kommen, probiert Euer gesamtes Inventar aus und verbindet auch mal einige Dinge miteinander.

### Komplettlösung

Ihr beginnt in Eurem Haus, wo Ihr gleich die Kristallkugel vom Tisch nehmt. Ferner die Zange, den Schrank öffnen, Schmalz und Messer nehmen und links rausgehen. Auf der Veranda nehmt das Stroh und benutzt das Messer mit dem Schilf-Schilfrohr. Benutzt nochmals das Messer mit dem Schilfrohr und Ihr erhaltet eine Flöte. Wieder rein in das Haus und den hinteren Raum betreten. Hier nehmt die Körner und das Schlafmittel auf und benutzt diese zusammen zu einer Droge. Nun hängt das Bild auf den Haken und klickt die Nische an. Die Ratte könnt Ihr mit der Droge einschläfern, worauf Ihr an die Form aus Holz kommt. Nehmt noch das Tablett mit und schlägt mit der Zange den Totenschädel ein: Ring. Lest noch schnell das Buch und geht wieder in den ersten Raum und raus auf die Veranda. Benutzt die Zange mit dem Geländer, worauf Ihr ein wenig Holz erhaltet.

Im Haus nun legt das Holz und Stroh auf den Kamin und benutzt die Flöte (Flöte mit Ween benutzen). Es erscheint die Fledermaus Urm, der Ihr Erdbeeren überreicht. Ihr erhaltet dafür Gold. Bei seinem Rundumflug stößt Urm ein Glas aus dem Regal, das Ihr ebenfalls aufnimmt: Erdbeerkonfitüre. Nochmals Urm rufen und ihm Konfitüre geben. Benutzt Urm dann mit dem Kamin, worauf dieser Feuer fängt. Packt das Gold in den Kessel (Ring mit Kupferkugel benutzen) auf dem Feuer: geschmolzenes Gold.

Dieses packt Ihr in die Form und erhaltet so einen Goldschlüssel.

Im hinteren Raum könnt Ihr nun mit dem Goldschlüssel das Vorhängeschloß öffnen (Goldfischfigur) und kommt in den Keller. Im Keller die Bretter, das Schienbein und die Fackel nehmen und Fackel mit dem Kamin benutzen. Weiter nach links und das Seil nehmen. Klickt dann den Schädel an und setzt die Kupferkugel (Ring mit Kupferke benutzen ) in den Kreis (Schädel) ein:Mondstein. Nehmt die Kupferkugel raus und geht nach rechts. Fertig wieder den Kessel an (Ring mit Kugel), packt diesen auf den Kamin. Legt das Schmalz in den Kessel und Ihr erhaltet Öl. Kessel wieder eingesteckt und nach links gehen. Benutzt nun mit dem und das Schienbein mit der Öffnung im Schädel. Ihr könnt nun den Napf mit Öl in die Öffnung einfüllen. Betätigt den Hebel, geht nach rechts und bindet das Seil mit den Brettern, die Ihr dann über den Abgrund legen könnt.

Steckt die Fackel in die Halterung und nehmt den Schädel ab. Ihr erhaltet einen Sonnenstein. Nehmt weiter den Speer und das linke Schienbein auf und verbindet sie miteinander. Ihr könnt dann den Vorhang öffnen und mit der Lanze die Brombeeren holen. Ein Flötenton ausgestoßen und schon taucht Urm auf, dem Ihr die Brombeeren überreicht. Benutzt Urm nun mit dem Loch über der Tür, worauf er durchfliegt und mit einem Schlüssel wiederkommt. Natürlich könnt Ihr mit diesem Schlüssel die Tür öffnen. Im dahinterliegenden Raum klickt das Schwert an und nehmt es Euch (mit etwas Hilfe von Euren Begleitern). Diese Waffe benutzt Ihr nun mit der Statue, worauf sich die Falлтür öffnet. Füllt den Kessel zweimal mit Säure und drückt die Hebel; Schwert, Sonne, Krone. Es öffnet sich ein weiterer Versteck, aus dem Ihr die Figur nehmt. Zurück in den ersten Raum, wo Ihr Euren Begleiter die Grabsteine entziffern laßt. Kippt dann den Kessel mit Säure auf die Runen und packt den Sonnenstein und den Mondstein in die Nische. Nachdem Ihr die Figur eingesetzt habt, kommt Ihr ins Freie. Berührt hier den Sims. Ein Monster erscheint, eine verlorene Feder taucht auf. Benutzt die Feder mit der Kiste, worauf der Inhalt sichtbar wird (Info, Gift und Pollen nehmen).

Gebt das Gift und die Pollen in den Kessel und Ihr erhaltet einen Zaubertrank, den Ihr mit den Blättern verbindet. Es wachsen Erdbeeren, die Ihr aufnehmt. Ruft Urm mit der Flöte und gebt ihm die Erdbeeren. Ein wenig Gold ist Euer Lohn. Dieses Gold benutzt Ihr mit der Fischstatue, diese dann mit dem Wasser. Ihr landet plötzlich unter Wasser. Hier klickt Ihr die Treppe solange an, bis ein Riß in der Wand erscheint. Nach kurzer Zeit erscheint rechts oben ein Insekt, das Ihr aufnehmt und vor den Algen ablegt. Klickt dann den Fisch an und schneidet ihm mit dem herumliegenden Glas den Bauch auf:Erzstange. Benutzt diese Stange an dem Loch und berührt nochmals die Algen. Ihr kommt so an Gräten ran, die eine Muräne ausspuckt. In den Gräten findet Ihr eine Harpunenspitze, die Ihr auf die Erzstange setzt. Diese Harpune benutzt nun mit dem Riß in der Wand. Steckt die Harpune danach wieder ein und klickt die Treppe an. Leider sind die Spitzen verklemmt. Klickt deshalb nochmals die Algen an und fangt mit der Harpune den Fisch. Diesen Schwertfisch könnt Ihr nun mit Spitzen benutzen:Ausgang. Die Schlange am Eingang könnt Ihr leicht mit Gift

ausschalten. Nun kommt Ihr leicht an das Diadem heran.

Mit der Fackel könnt Ihr dann die Dornen in Brand stecken. Verbindet Ihr nun die Kupferkugel mit dem Diadem erhaltet Ihr einen Schlauch, den Ihr mit der Wespenfalle benutzt. Mit Hilfe dieser Falle lassen sich die Wespen einfangen. Es Euch nun ein kleines magisches Intermezzo. Zuerst nehmt die Kirsche oben auf. Dann klickt Ihr die Schriftrulle solange an, bis sich diese eine Wespe verwandelt hat. Ihr könnt diesen nun mit der Wespenfalle e Ruft danach Urm, gebt ihm das Essen und er nimmt die Wespenfalle mit, wodurch auch diese Aufgabe gemeistert wäre. Benutzt hier die Platte mit der Inschrift und klickt zweimal das Auge an. Bittet dann Euren Begleiter zu übersetzen. Um die Türen zu öffnen, müßt Ihr folgende Kombinationen drücken: oben links, oben rechts, unten links, unten rechts, dann den Hebel betätigen. Nehmt die linke Tür. Im dahinterliegenden Raum Mechanismus anklicken und den Flakon entfernen. Kombination: oben links, oben rechts, unten links, unten rechts. Im nächsten Raum die Wächterin ansprechen, die Euch ein paar Infos gibt. Alsdann nehmt den Stein aus der Wand, den Eku aus der Ausbuchtung, den Hammer und die Blätter. Ferner müßt Ihr den Wasserspeier nehmen und ihn auf die Hohlkehle stellen. Weiter nehmt Ihr den Lappen vom Kopf der Statue und zerschlägt mit dem Hammer deren Arm:Amphore. Nun klickt den Springbrunnen an und nehmt das (Kombination beim Brunnen: 12,4,6,3)-Lupe. Legt nun das Holz auf den Kamin und stellt den Flakon auf die Ausbuchtung. Desweiteren müßt Ihr den Lappen mit dem Wasser benutzen und mit diesem feuchten Lappen die Augen der Statue abwischen:Quarz. Auf dieses Quarz kippt Ihr nun ein wenig Pollen und Gift und erhaltet eine Blume:einstecken. Jetzt packt das Moos, die Amphore und die Blume auf den Kamin. Mit der Lupe könnt Ihr am Lichtstrahl das nötige Feuer erzeugen. Aus den heiligen Gegenständen nun wieder den Schlauch herstellen und diesen mit der Schlange im Auge der Statue benutzen: Rohrschlange. Diese Rohrschlange legt Ihr nun über den linken Wasserspeier und legt den feuchten Lappen darauf. Benutzt nun noch das Blatt mit dem Kamin und es entsteht der Liebestrunke, den Ihr der Wächterin gebt. Nehmt die Rohrschlange wieder auf und verwandelt ihn zurück in die Kupferkugel, die Ihr nun auf Statue anwendet. Ihr erhaltet so das dritte Sandkorn. Im nächsten Raum berührt den Tabernakel (Info) und die linken Behänge-Spiegel. Von der linken Statue nehmt nun den Handschuh und öffnet mit diesem die Kiste. Weiter benutzt den Handschuh mit den Spinnen und dem Herz-Herz. Krallt Euch noch das Halsband und die Schale rechts neben dem Tabernakel:Schlüssel. Setzt das Herz in den Ort ein und benutzt den Kelch mit der Waage. Drückt nun die Nase der rechten Statue, öffnet sich ein Durchgang. In diesem Durchgang steckt die Spiegel in die Schlitz und öffnet mit dem Schlüssel die Tür. Hier erwarten Euch zwei Türen, die Euch beide weiterbringen.

Rechte Tür: Nehmt hier den Sack auf und benutzt diesen mit der Schlange. Vergesst nicht, den Bindfaden zuzuziehen. Benutzt die Schlange mit der Manguste und nehmt die Wurzel links unten auf. Fertigt wieder den Schlauch an und benutzt diesen mit dem Wasser. Nehmt den Fingerhut und die Perlen auf legt dies in die Schale. Rechts findet Ihr noch einen Oberschenkel, den Ihr ebenfalls in die Schale legt. Nehmt den Schlauch wieder auf und verwandelt ihn zurück. Benutzt

dann die Kupferkugel mit dem Halsband-Degen. Den Degen benutzt mit der Lerche. Das auslaufende Harz füllt Ihr in die Wurzel, die Ihr dann den Monstern vorsetzt. Fertigt nochmals den Schlauch an und benutzt ihn mit dem Wasser. Die entstandene Mixtur verabreicht Ihr der Königin. Nun fertigt Euch nochmals den Degen an, mit dem Ihr das Seil kappt und somit raus könnt.

Linke Tür: Schlauch anfertigen und diesen in die Öffnung bei der Statue legen:Blitz. Diesen steckt Ihr in das Loch beim Brunnen. Ihr könnt damit das Seil hochziehen, an welchem eine Kiste hängt. Steckt den Schlauch wieder ein. Nehmt das Netz auf (in der Mitte) und die Einfassung von der Holztonne. Weiter nach rechts. Benutzt hier das Netz mit dem Bach-Fisch. Weiter nehmt Ihr das Gitter vom Loch und benutzt den Fisch mit der Falle. Den Krebs, der kurz danach auftaucht, nehmt Ihr selbstverständlich mit. Verbindet alsdann die Einfassung mit dem Gitter und benutzt dieses Sieb nochmals mit dem Bach-Goldklumpen. Wieder nach links und den Krebs mit der Kiste benutzen. Verwandelt den Schlauch in den Degen (Kupferkugel mit Halsband) und öffnet damit die Kiste:Schlüssel. Mit diesem Schlüssel öffnet Ihr den verschlossenen Behälter und findet eine Sonne. Legt nun die Sonne, den Blitz und die Goldklumpen auf den Sockel und es ist vollbracht. Ihr landet im Freien, wo Ihr gleich den Napf mit dem Harz füllt. Danach benutzt die Blume mit dem Harz und nehmt das Horn vom Schädel auf und benutzt es mit dem Holz. In der Mitte liegt eine Liane, die Ihr auch aufnehmen müßt und mit dem Hornholz benutzen:Spitzhacke.

Diese Spitzhacke benutzt Ihr unten links am Baum und stoßt so auf eine Quelle. Benutzt nun den Topf an der Quelle und Ihr erhaltet Wasser. Klickt nun das Auge im Schädel an und ein Wurm kriecht heraus. Diesen Wurm setzt auf die kleinen Pilze an und wartet ein wenig. Sobald der Vogel kommt, benutzt das Quellwasser mit den kleinen Pilzen. Die Pilze wachsen und ein Stein fällt ab. Diesen Stein werft auf den Vogel. Nochmals das Auge im Schädel anklicken und den Wurm mit den Riesenpilzen benutzen:Ausgang. Am Strand nehmt gleich die Flöte und die Erdbeeren auf. Benutzt die Flöte und gebt Urm die Erdbeeren Gold. Gebt Ihr das Gold dem Monster, erhaltet Ihr Eure Ausrüstung wieder. Nehmt das Netz und das Ruder auf und benutzt den Hammer mit dem Bogen (am Schiff)-Gewölbebogen. Diesen Bogen benutzt mit dem Schiff. Nun rüttelt ein wenig an der Kokospalme-Kokosnüsse. Diese Nüsse füllt in die Reusen-Gewichte und sie an den Bogen. Das Netz legt kurz ins Meer und Ihr erhaltet einen Fisch, den Ihr mit dem Degen aufschneidelt:Eier. Diese gebt der alten Spinne und Ihr erhaltet ein Segel. Nun braucht Ihr noch rechts oben den Bambus, den Ihr wieder mit dem Degen bearbeitet:Mast. Nun setzt den Bambus ins Schiff, das Segel an den Mast und das Ruder in den Schlitz. Die Fahrt kann beginnen. Fertigt Euch auf dem Schiff den Schlauch an und fischt damit die Kiste aus dem Wasser:Verschluß. Mit dem Hammer schlägt Ihr das Vorhängeschloß auf und findet Teer. Diesen Teer benutzt mit dem Verschluß. Daraufhin könnt Ihr den Verschluß in das Leck stecken und mit dem Hammer festklopfen. Sollte in Zwischenzeit das Wasser überhand nehmen, könnt Ihr dies mit dem Kupferkessel ausschöpfen. An

Land, nehmt den Schlüssel und steckt ihn ins Schlüsselloch, betretet das Haus und nehmt die Schaufel. Draussen im Sand müßt Ihr 8 Löcher graben, um an 8 Gegenstände zu kommen. Die Auster öffnet Ihr mit dem Degen. Habt ihr alle 8 Dinge, geht zurück ins Haus und ruft Urm. Ihr findet im Haus ein paar Erdbeeren, die Ihr ihm überreichen könnt:Gold. Alle Gegenstände und das Gold und den Eku müßt Ihr nun dem Alten geben, worauf dieser verschwindet. Mit dem Degen könnt Ihr dann die Bretter hinter dem Alten einschlagen:weiter. Im nächsten Bild klickt Ihr als erstes das Loch an und Ihr seht einen Orivor. Fertigt den Kupferkessel an und stellt ihn auf ein Loch (nicht auf das, wo der Orivor ist). Klickt Ihr nun den Orivor an, erhaltet Ihr ein Pendel. In der Mitte müßt Ihr nun mit dem Degen (das Pendel schlägt dort aus) und Ihr findet Gold. Gebt Ihr das Gold dem Orivor, erhaltet Ihr ein Seil. Benutzt den Degen an den rechten Zweigen und am linken Arm. Das Seil bindet um den Ast und Ihr erhaltet so Pfeil und Bogen. Schießt Ihr nun damit auf die Zaubernuß, erscheint ein Vogel, der eine Feder verliert:aufnehmen. Fertigt wiederum den Schlauch an und benutzt diesen mit der Feder. Die so präparierte Feder mit den Pfeilen benutzen und nochmals die Nuß abschießen. Die Nuß könnt Ihr nun mit dem Degen öffnen:die Fee ist befreit. In der Höhle die Feder aufnehmen und an der Kiste benutzen:Gift und Pollen. Nehmt die Erdbeeren auf und ruft Urm, Erdbeeren geben:Gold. Unten links die Johannisbeeren nehmen und Gift und Pollen in den Kessel füllen:Zaubertrank. Diesen Trank kippt über die Pilze, worauf Trüffel erscheinen. Die Trüffel mischen mit dem Gift:Luzifers. Das Gemisch über den Rubin kippen, worauf dieser Feuer fängt. Guckt Euch den alten Holzbock genauer an, worauf der Alte erscheint. Diesem gebt das Gold und ruft gleich Urm. Nachdem dieser Johannisbeeren gegessen hat, jagt Ihr Urm auf den Alten. Die Tür ist offen. Fertigt nun nochmals einen Zaubertrunk zu und kippt diesen über linke Gräschen-Kamille. Füllt den Kessel mit Wasser und der Kamille und stellt dies auf den Kamin:Aufgußgetränk. Diesen Trank gebt dem Wurm, den ihr dann auf die Pilze ansetzt:Ausgang. Hier müßt Ihr einen Vitalustrank herstellen (Pollen und Trüffel) und ihn dem Bogol und der Statue geben. Hinter der Statue befindet sich ein Knopf, den Ihr drückt (es öffnet sich eine Nische im Höhlenraum). Doch zuerst mit der Ameise, oben rechts unterhalten. Diese gibt Euch einen Auftrag. Hierzu benutzt die Pollen an den Quarzen-Blume. Aus dieser Blume nehmt die Pollen und gebt sie der Ameise, die Euch daraufhin in eine Ameise verwandelt. Im Gras findet Ihr dann die 3 Sandkörner wieder und eine Achse. Weiter geht es in den Höhlenraum zu der Nische. Nachdem Ihr Euch den Mechanismus genauer betrachtet habt, betätigt einmal den Hebel und steckt die Achse in die Öffnung. Nochmals den Hebel betätigen:Schlüssel. Zurück in die Aussenwelt und den Busch vor der Tür mit dem Degen entfernen. Mit dem Schlüssel die Tür öffnen. Die Stäbe dahinter mit Metaphus (Trüffel,Pollen und Gift):Schlangen mit Gift beseitigen. Die Rubinemit Luziferus (Trüffel und Gift) Die Flamme schließlich löscht Ihr mit Wasser aus dem Höhlenraum (in dem Kessel). Ihr naht Euch dem Ende. Nehmt den Napf und klickt die rechte Nische viermal an. Es erscheint ein Monster, das etwas spuckt. Nehmt dies Zeug mit dem Napf auf:Leim. In der Statue findet Ihr in einem Loch ein Schmuckstück, das Ihr mit dem Degen herausnehmen könnt. Bearbeitet das Loch weiter mit dem Degen und Ihr

stoßt auf einen Rubin. Mit einem weiteren Luziferus könnt Ihr ihn verbrennen: Schmuckstück. Dieses Schmuckstück erweckt nun zum Leben (mit einem Vitalus). Den Riß, links unten, bearbeitet nun mit dem Degen, worauf der Käfer zum Lavastrom fliegt: Leuchtwurm. Nehmt diesen auf und bestreicht ihn mit Leim. Fragt dann Petroy nach den Nischen und merkt Euch die Reihenfolge. Den Leuchtwurm setzt in Nische 1, worauf Ihr ein weiteres Stück Schmuck findet. Dieses klebt mit Leim an das Stück Schmuck und belebt dieses Wesen wieder. Zum Leuchtwurm verwandeln und in Nische 4 setzen. Ihr findet hier einen Zweig, den Ihr in die Öffnung steckt, wo sich ein weiteres Schmuckstück befindet. Wiederbeleben und zum Leuchtwurm verwandeln und in Nische 3 setzen. Ein weiteres Schmuckstück fällt neben der Zugbrücke her. Wiederbeleben, Leuchtwurm und in Nische 5 eingesetzt. In das Loch setzt die Kupferkugel ein und drückt darauf. Es erscheint ein Hebel und noch Schmuckstück. Kugel wieder nehmen und den Hebel 1 1x betätigen, Hebel Hebel 3 3x usw. Wenn alle Buchstaben über dem Ausgang leuchten, müßt Ihr schnell mit dem Bogen das Wort KRAAL abschießen und Ihr seid im Inn. In der Zelle nehmt das Herz und setzt es in die Inschrift ein: Öffnung Links aus der Wand zieht Ihr den Nagel (öfter probieren). Nun klickt das Schloß an und setzt den Nagel solange in ein anderes Loch, bis sich die richtige Gitterstange öffnet. Unter dieser Stange, in der Ausbuchtung im Boden, müßt Ihr noch eine Nadel finden. Setzt dann in die linke Sonne die Nadel auf 3 Uhr und den Nagel rechts auf 9 Uhr - das Gitter öffnet sich. Endlich seid Ihr im letzten Raum angekommen. Hier findet Ihr hinter der Maschine einen Bambus. Nun betätigt den Hebel: jeden der Hebel viermal betätigen (immer ganz hoch und ganz runter). Tut dies von links nach rechts. Alsdann gebt Ihr bei der Inschrift den Namen DJEL ein, worauf sich die Nische öffnet. Ihr findet eine Statue mit einem Messer. Nehmt das Messer und schnitzt aus dem Bambus eine Flöte (zweimal). Damit ruft Ihr Urm, der auf seinem Flug einen Stein fallenläßt. Diesen setzt Ihr in das Loch in der Inschrift ein. Ihr könnt so den zweiten Namen Azeulisse eingeben, worauf sich die zweite Nische öffnet. Nehmt hier nun die Statue heraus und setzt sie bei der Nische mit der Inschrift ein. Zu guter Letzt müßt Ihr nur noch die drei Sandkörner mit dem Rebus benutzen - fertig.