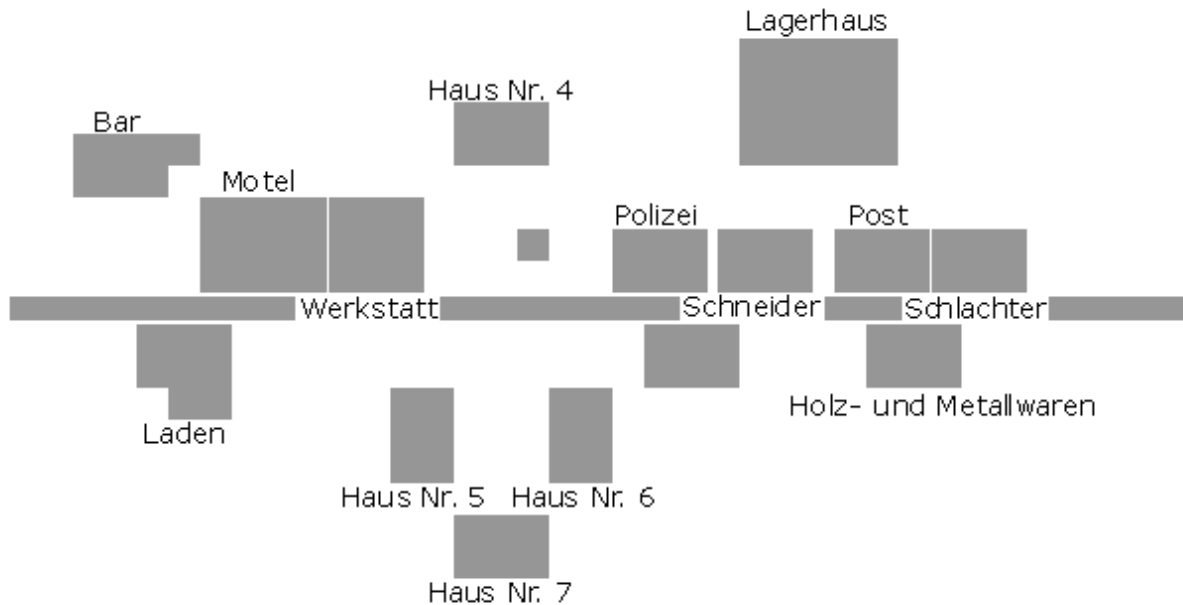
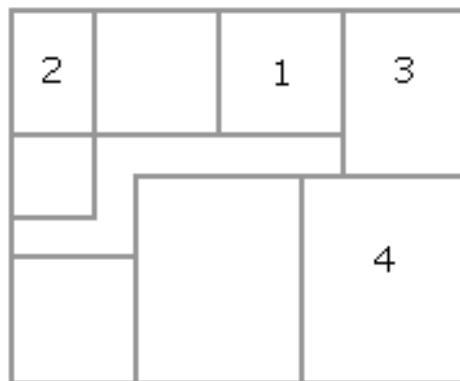


Desert Nightmare



Erster Tag

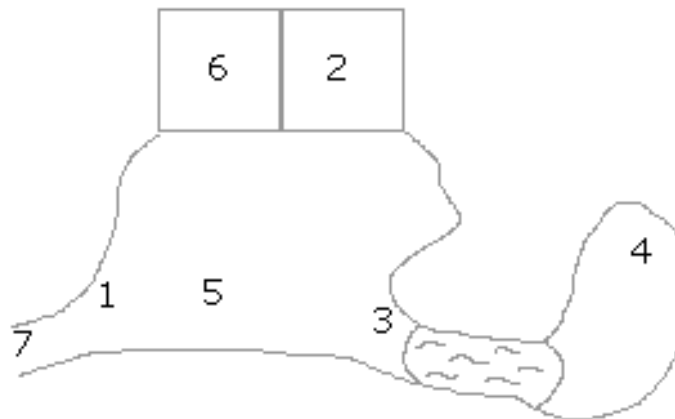
- Mit Jake in der Bar reden.
- Mit Julia in Zimmer 6 reden (erster Stock des Motels, ganz rechts-oben).
- Dem Mädchen zum Haus Nr. 4 folgen.
- Mit Alan vor der Werkstatt sprechen.



- Ins Lagerhaus gehen.
- Kiste vor das Regal schieben und **Glühbirne** nehmen (1).
- Glühbirne im dunklen Raum einsetzen und **Hinweis** aufsammeln (2).
- Tresor öffnen. Lösung: Das X auf dem Zettel gibt an, welche Zahlen richtig sind und in welcher Reihenfolge sie eingegeben werden müssen. Zahlen: 2656367 (3).
- **Lagerhausschlüssel** aus Tresor nehmen.
- Alle Behälter mit Klebstoff umwerfen und das Monster auf den Klebstoff locken (4).

Zweiter Tag

- Optionaler Dialog mit Alan in Zimmer 2 (Erdgeschoss des Motels, ganz rechts-oben).
- Mit Julia vor dem Polizeirevier reden.
- Mädchen zum Haus Nr. 4 folgen.
- Dem Gegner ausweichen, bis die Zeit abgelaufen ist. Der **Torschlüssel** wird automatisch genommen.
- Das Tor beim Polizeirevier mit dem Torschlüssel öffnen.
- Rechts aus der Stadt gehen.
- Zur blinkenden Maschine gehen.
- **Leere Flasche** aufsammeln (1).
- **Kabelzange** nehmen (2).
- Kabel durchschneiden (3).
- **Diesel in leere Flasche** füllen (4).
- Diesel in Maschine füllen (5).
- Vor dem Gegner flüchten, bis die Zeit abgelaufen ist und ihn dann in den Dampf locken.
- Den **Hinweis** aufsammeln (6).
- Das Tor öffnen (7). Lösung: Die Wörter sind Anagramme und stehen für Backofen, Kochsalz und Maulkorb. Die unterstrichenen Stellen ergeben die Lösung. Buchstaben: ACOHUR.



- In Haus Nr. 6 den **Puppenkopf** aufsammeln.
- In Haus Nr. 7 den **Hinweis** anschauen.
- Das Puppenrätsel in Haus Nr. 5 lösen. Lösung:



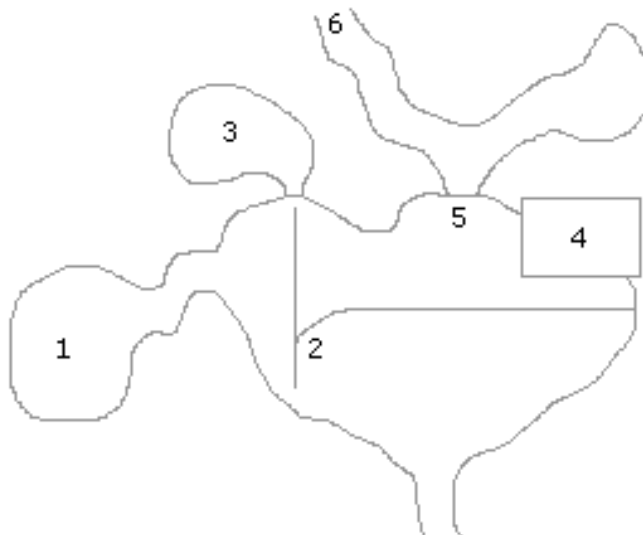
- Schlüssel für Haus Nr. 4 nehmen.
- In Haus Nr. 5 Sechskantschlüssel nehmen.
- Im Lagerraum vom Motel (Erdgeschoss) Leiter abschrauben, sie hochklettern und Abflussreiniger nehmen.
- Anderen Abflussreiniger aus Laden holen.
- Beide Reiniger bei der Truhe in Haus Nr. 7 benutzen. Hinweis nehmen.
- Tür im Laden öffnen. Lösung: 1. Addiert man die Zahlen einer Reihe, erhält man ein Vielfaches von Sechs. 2. Siehe Bild. 3. Die Zahlen folgen einer Linie. Zwei Zahlen ergeben addiert jeweils den Nachfolger. Zahlen: 7235.

$$\begin{array}{ccccc}
 A & B & & A & B \\
 & C & (A+A+A)(B+B+B) & & C \\
 & & (C+C+C) & & \\
 & & A & B & \\
 & & & C &
 \end{array}$$

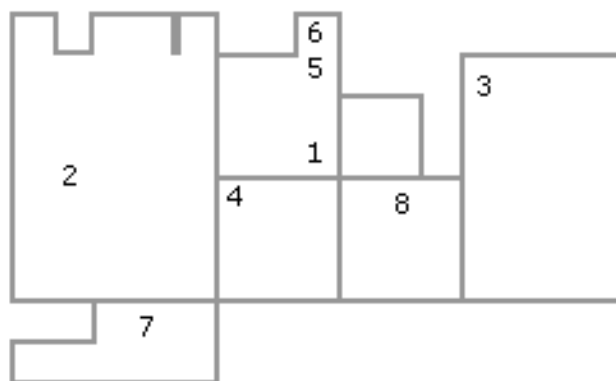
- Schachtdeckelheber mitnehmen.
- Haus Nr. 4 aufschließen und die Luke mit dem Heber öffnen. Der Schlüssel für das Polizeirevier wird automatisch genommen.
- Das Polizeirevier aufschließen und im Verhörzimmer den Hinweis lesen.
- Die Bretter neben dem Schlachter entfernen und die Tür im Tunnel anklicken.

Dritter Tag

- Das Insektenspray aus der Bar holen.
- Neben dem Polizeirevier sind die Bretter zerbrochen. Die Wespen mit dem Spray bekämpfen und durch die Gasse gehen.
- Hinweis aufsammeln.
- Die Tür zum Tunnel öffnen. Lösung: Die Zahlen geben an, wie viele Buchstaben der Symbole zur Lösung gehören (Schlange, Kaktus, Bär, Pfeil). Buchstaben: SCKAKBPF.

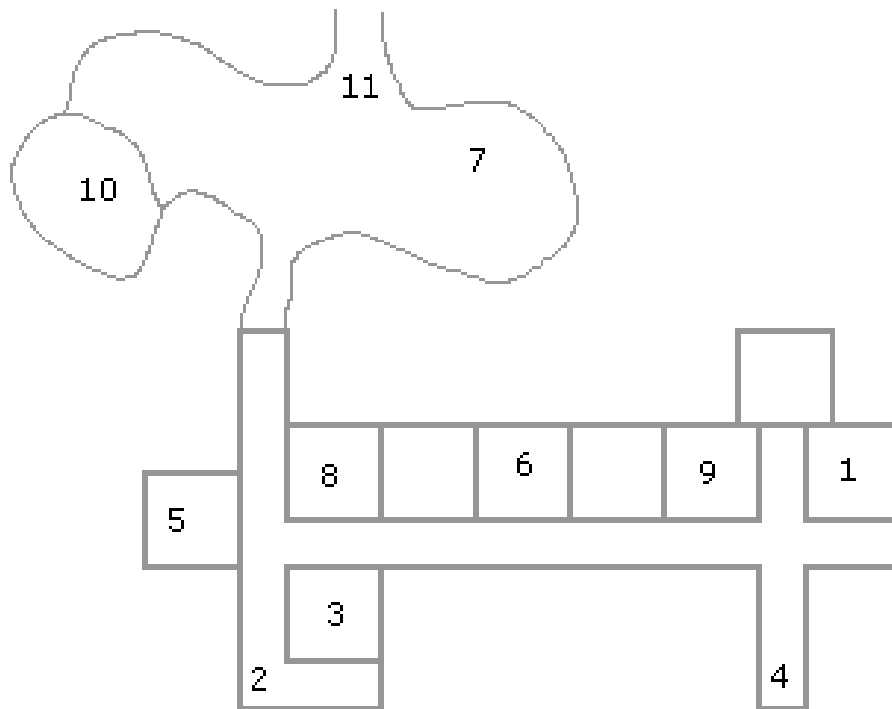


- In die Mine gehen.
 - Den Gegner zum Träger locken und ihn angreifen lassen. Der Träger muss viermal getroffen werden (1).
 - **Streichhölzer** und die **Eisenstange** (hinter den Brettern mit dem X) aufsammeln.
 - Die Weiche mit der Eisenstange stellen und die Lore gegen die Bretterwand schieben (2).
 - **Hinweis** aufsammeln (3).
 - Das Poster abreißen und den Tresor öffnen (4). Lösung: Die Buchstaben der Symbole (Schlangen, Sonne, Kakteen, Traumfänger) müssen gezählt werden. Zahlen: 95711.
 - **Dynamit** nehmen.
 - Das Dynamit vor den zugemauerten Eingang legen und es anzünden (5).
 - Zum Ausgang gehen (6).
 - Danach die Mine wieder verlassen.
-
- Mit Alan beim Schlachter reden.
 - **Hinweis** aufsammeln.
 - Mit Julia im Motel reden.
 - Die Werkstatt öffnen. Lösung: 1. Die Zahlen werden über Kreuz jeweils mit 2 multipliziert. 2. Die Summen der vier Viertel des Kreises ergeben immer 15. 3. Addiert man die ersten und letzten Zahlen jeder Reihe und subtrahiert die mittlere, kommt immer 9 raus. Zahlen: 241310.
 - Dem Gegner in der Werkstatt ausweichen, bis die Zeit abgelaufen ist und dann den **Hinweis** lesen.
 - In der Bar den einarmigen Banditen benutzen.



- Den **Schlüssel für den Holz- und Metallwarenladen** aufsammeln (1).
- Die Kachel hochheben und den **Hinweis** lesen (2).
- Den Holz- und Metallwarenladen aufsuchen und das Rätsel lösen. Lösung: Den Linien der Dreiecke so oft folgen, wie es die Zahlen angeben. Das sind die Buchstaben für die Lösung. Buchstaben: IEMI.
- Den **Dietrich** nehmen.
- Das **Rattengift** aufsammeln (3).
- Den Schrank aufschließen und den **Hinweis** lesen (4).

- Das Gitter öffnen (5). Lösung: Kakteen zählen. So viele Buchstaben abschreiben, beginnend mit dem ersten Buchstaben der Farbe (z. B. fünf blaue Kakteen, B L A U G, also G). Buchstaben: TGNEG.
- Die **Köder** vergiften (6).
- Den Köder bei den Ratten benutzen (7) und den **Kanister** mitnehmen.
- **Benzin** in den Kanister füllen (8).



- **Klebeband** aufsammeln (1).
- Schalter auf dem Boden drücken (2).
- **Kabel** und **Scheibe aus Bronze** aufsammeln (3).
- **Scheibe aus Messing** aufsammeln (4).
- **Scheibe aus Silber** nehmen (5).
- Kabel einsetzen und es mit dem Klebeband befestigen (dort wo das Benzin ist).
- **Hinweis** und **Scheibe aus Holz** mitnehmen (im ehemals dunklen Raum).
- Alle Scheiben einsetzen (6). Lösung: Die Anfangsbuchstaben der Materialien in Zahlen umwandeln.



- **Zellenschlüssel** nehmen und Zelle nebenan öffnen.
- Dem Gegner ausweichen, bis die Zeit abgelaufen ist und ihn dann auf das Gitter locken.

Vierter Tag

- **Brecheisen** aufsammeln (7).
- Zelle aufbrechen und **Hinweis** aufsammeln (8).
- Zelle aufbrechen und **Seil** nehmen (9).
- Kiste aufbrechen und **Haken** aufsammeln (1).
- Ziegel aus Wand brechen und **Hinweis** lesen (5).
- Haken und Seil benutzen (10).
- **Hinweis** nehmen.
- Tür öffnen (11). Lösung: 1. Die einzelnen Segmente der Schlangen stehen für die Buchstaben SCHLANGE. Die richtigen Buchstaben sind die, wo sich die Schlangen schneiden. 2. Die Symbole sind Buchstaben, die gespiegelt wurden. 3. Ein weiteres Anagramm, Schmerzen. Buchstaben: CNGDLPHZ.
- Vor dem Gegner flüchten, bis die Zeit abgelaufen ist.