

Abschnitt 1

1.1. Ankunft in der Stadt

- Das **Band** aufsammeln.
- Beim Raum mit dem Metalltor **Ledertuch** aufsammeln. Danach das Tor anklicken.
- Die Frau hinter der Tonne nach dem Schlüssel fragen, danach Frank fragen.
- Im Haus mit dem Wandschrank zuerst den Schrank anklicken und dann die Kiste unter den Schrank schieben. Im Schrank ist ein **Magnet**.
- Beim Mann, der vor dem Gitter sitzt, **Messerklinge** aufsammeln. Ledertuch und Messerklinge kombinieren und das Messer dann beim harzenden Baumstumpf einsetzen. Danach den Magnet beim Baum benutzen. Du erhältst einen **Magneten mit Harz**. Dieser wird mit dem Band kombiniert.
- Das Band mit Magnet muss auf dem Gitter eingesetzt werden. Du erhältst den **Torschlüssel**.
- Den Schlüssel beim Tor einsetzen.

1.2. Geldgieriger Mann

- Mit der Händlerin sprechen.
- Bei der Müllhalde den **glänzenden Metallstreifen** aufsammeln.
- Auf dem Hinterhof mit den Raben **Dietrich** aufsammeln.
- Den Dietrich bei der Tür im Raum mit den Farbeimern einsetzen.
- Gegner: Die vier Sicherungen müssen in die Vertiefungen bei der Maschine eingesetzt werden.
- Nach dem Treffen mit Christina die **Gartenschaufel** aufsammeln.
- Dort wo der Gegner kam die **Zange** aufsammeln. Die Zange mit dem Metallstreifen kombinieren, um einen **Ring** zu erhalten.
- Bei der Händlerin den Ring benutzen. Du erhältst eine **Schatzkarte**.
- Im Wohnzimmer die Holzplatte mit der Zange entfernen. Du erhältst einen **Hinweis**.
- Der Schatz befindet sich auf dem Hinterhof mit den Raben. Die Schaufel muss dort benutzt werden, wo sich die beiden Lampen kreuzen. Die rechte Lampe hängt aber über dem Boden, deswegen ist das richtige Feld ein Feld darunter.
- Die Kombination des Tresors lautet: 388615 (Frühlingsanfang im März, also 3/Der Würfel hat 8 Ecken/ $3 + 5/2:45 + 3:30 = 6:15$). **Geldscheine** aufsammeln.
- Die Geldscheine beim Mann vor dem Tor benutzen.

Abschnitt 2

2.1. In der Kanalisation

- Im Raum mit den Pilzen **Lampe** aufsammeln. Hellere Steine an der Wand anklicken, um einen Geheimgang zu öffnen.
- Im Raum mit Kerze **Kurbel** aufsammeln.
- Die Kurbel bei der Metalljalousie benutzen. Im nun offenen Raum das **Kurbelendstück** aufsammeln und dieses mit der Kurbel kombinieren.
- Die Kurbel mit Endstück bei der Maschine im Pumpenraum benutzen.
- Im großen, dunklen Raum den **Kanister** aufsammeln.
- Den Kanister unter den Behälter mit Benzin stellen und ihn mit der Zange öffnen. Du erhältst einen mit **Benzin gefüllten Kanister**.
- Das Benzin in die Pumpe füllen und sie einschalten.
- Durch die nun erreichbare Tür den Abschnitt verlassen.

2.2. Die Flaschenpost

- Im Raum mit Fahrstuhl alle Fässer auf den Fahrstuhl schieben. Unten das **Kescheroberteil** aufsammeln.
- Den **Eimer mit Wasser** und den **Besen** im Raum mit dem großen Kanal aufsammeln.
- Die Kurbel auseinandernehmen und die Kurbel ohne Endstück bei der Metalljalousie benutzen. Mit dem Eimer das Feuer im Ofen löschen. Den **Schrankschlüssel** aufsammeln.
- Mit dem Schlüssel den Schrank im großen Raum mit Kanal öffnen und das **Klebeband** aufsammeln.
- Den Besen auseinandernehmen und den Stab mit dem Kescher kombinieren. Nun den Kescher mit dem Klebeband kombinieren.
- Die Flaschenpost mit dem Kescher aus dem Wasser fischen. Du erhältst einen **Hinweis**.
- Die Tür mit dem Buchstabenschloss öffnen. Die Lösung lautet: LOTMMOTL (Zunächst zweimal ENTE hintereinander/N muss gegen O ausgetauscht werden/Das erste und letzte E muss gegen L ausgetauscht werden/Die mittleren Es müssen gegen M ausgetauscht werden).
- Gegner: Den Angriffen ausweichen, bis er sein Auge schließt. Dann am Rad der Tür drehen.

Abschnitt 3

3.1. Auf der Suche nach der Puppe

- **Altes Radio** im zerstörten Laden aufsammeln. Das Radio auseinandernehmen. Du erhältst eine **Batterie**.
- Im verwüsteten Kellerraum den **Elektroschrauber** aufsammeln.
- Mit dem Mädchen hinter dem Gitter reden. Du erfährst, dass es eine Puppe haben möchte. Die beiden großen Kisten in die Lücke schieben.
- Im Kellerraum mit offenem Schrank die **Videokassette** aufsammeln.
- Im dunklen Raum die **Batterie** aufsammeln. Beide Batterien mit dem Elektroschrauber kombinieren.
- Den Stecker für den Strom auf dem kleinen Hinterhof einstecken.
- Die Videokassette in den Videorekorder stecken. Den **Hinweis** aus dem Drucker nehmen.
- Den Tresor öffnen. Die Kombination lautet: 48206 (ergibt sich aus der Anzahl der Beine). Im Tresor ist ein **Puppenkopf**.
- Im zerstörten Laden die Platte mit dem Elektroschrauber abschrauben. Dahinter das **Tuch** aufsammeln.
- Tuch und Puppenkopf bei der Nähmaschine benutzen. Du erhältst eine **Puppe**.
- Dem Mädchen die Puppe geben. Du bekommst einen **Torschlüssel**.
- Mit dem Schlüssel das Gitter öffnen.
- Gegner: Die Ventile aufdrehen und den Gegner auf die weiße Flüssigkeit locken. Wenn er außer Gefecht ist, die Bretter von der Tür entfernen.

3.2. Der Fahrstuhl zum Zentrum

- Rechts vom Anfang des Abschnitts den **Farbentferner** aufsammeln.
- Mit dem Farbentferner die Farbe beim Spiegel entfernen. Du erhältst einen **Hinweis**.
- Wieder rechts vom Anfang die Kiste runterschieben. Diese dann so an die Wand schieben, dass du hochklettern kannst. Danach den Metallkoffer öffnen. Die Kombination lautet: AGELBIHE (5. Buchstabe von Schlange/Die Farbe Gelb/Die Position der Buchstaben im Alphabet umgerechnet). Den **rostigen Schlüssel** aufsammeln.
- Mit dem Schlüssel die Tür unten aufschließen. Dort erhältst du eine **Drahtschere**.
- Mit der Drahtschere im Raum mit dem Spiegel den Draht entfernen. Du erhältst ein **fiebersenkendes Medikament**.
- Im Raum mit dem Abgrund auch den Draht entfernen. Du erhältst ein **Kabel**.
- Marcel das Medikament geben. Du erhältst einen **Jalousieschlüssel**.
- Bei der Metalljalousie zunächst die Platte mit dem Elektroschrauber entfernen. Dann das Kabel benutzen. Danach den Schlüssel. Im Raum hinter der Jalousie die **Fahrstuhlbatterie** aufsammeln.
- Die Batterie in den Fahrstuhl einsetzen.

Abschnitt 4

4.1. Einkaufszentrum

- Im Restaurant das Gitter mit der Drahtschere entfernen. Du erhältst eine rote **Glühbirne**.
- Sobald das Licht im Kleidungsladen ausgefallen ist die rote Glühbirne in die Lampe setzen. An der Wand ist ein **Hinweis**.
- Im linken Büro ist an der Wand eine versteckte Tafel. Dahinter ist eine **Kassette**.
- Die Batterien aus dem Elektroschrauber entfernen und in den Kassettenrekorder im Handyladen einsetzen. Dann die Kassette einlegen. Du erhältst einen weiteren **Hinweis**.
- Mit den beiden Hinweisen den Tresor öffnen. Die Lösung lautet: 2113753 (Erste Hälfte: Die Zahlen, die ein O ergeben, zusammenzählen/Die Zahlen, die ein T ergeben, zusammenzählen/Zweite Hälfte: Die fehlenden Zahlen von groß nach klein). Du erhältst einen **Büroschlüssel**.
- Das rechte Büro mit dem Schlüssel aufschließen. Die **Teleskopleiter** aufsammeln.
- Draußen die Leiter dort benutzen, wo das Geländer fehlt.
- Im Waschmaschinenladen die **Saugglocke** aufsammeln.
- Im oberen WC die Verstopfung mit der Saugglocke entfernen.
- Den **Hinweis** aus dem unteren WC aufsammeln.
- In der Drogerie den Koffer öffnen. Der richtige Text ist: HECKANNE (Das erste Wort ist Heckenschere/Das zweite Wort ist Bratpfanne). Du erhältst einen **Handschuh**.
- Mit dem Handschuh hinter den Stacheldraht im Waschmaschinenladen greifen. Du erhältst eine **Sicherung**.
- Die Sicherung beim Schalter neben der Metalljalousie einsetzen und ihn drücken.

4.2. Auf dem Weg zum Meldeamt

- Im dunklen Keller den **Haken** aufsammeln.
- Im Raum mit dem Loch im Boden die Kiste runterschieben. Unten das **Seil** aufsammeln.
- Beim Brunnen Seil und Haken kombinieren. Damit den Eimer hochholen. Du erhältst eine **CD**.
- Die CD in den Computer stecken und den **Hinweis** nehmen.
- Mit dem Hinweis den Schrank öffnen. Die Lösung lautet: ENSFIQRL (Die Stücke zusammensetzen). Die **Säure** aufsammeln.
- Mit der Säure das Vorhängeschloss beim Ausgang zerstören.
- Gegner: Den Gegner mit dem explosiven Geschoss gegen die Kiste schießen lassen (direkt nach dem Blinken laufen). Das **Brecheisen** aufsammeln, sobald die Kiste offen ist. Mit dem Brecheisen das Gitter öffnen und den **Schlüssel** aufsammeln. Dann mit dem Schlüssel die untere Tür öffnen.