

Komplettlösung – Boxville

von **Kerstin Häntsch**

Das Spiel ist so ähnlich wie „Machinarium“. Hier gibt es einen Ort aus Pappkartons in denen Blechdosen wohnen. Durch ein Erdbeben wird eine blaue Dose (Blue) von einer roten Dose (Hund von Blue) getrennt. Blue macht sich auf den Weg um seinen Freund zu finden. Es gibt keine Gespräche, nur Zeichnungen, die erklären um was es geht. Mit der Esc-Taste kommt man ins Menü. Die Zeichen bedeuten von links nach rechts: zurück zum Spiel, Optionen, Neustart, Credits und Spiel verlassen. Gespeichert wird beim Verlassen des Spiels.

Kapitel 1 – Zu Hause

- **den Hocker aufstellen**
- **den Wischmop nehmen**
- **dann die Tür vom Schrank öffnen und den Wischlappen nehmen**
- **nun den Wischlappen mit dem Wischmop kombinieren und den nassen Fleck aufwischen**
- die rote Dose (Hund) anklicken
- **die Tür öffnen und nach draußen gehen**
- **den gelben Ball nehmen**
- **zurück gehen und den gelben Ball mit dem Hund benutzen**
- der rennt dem Ball nach und wenn beide draußen stehen, gibt es ein Erdbeben und der Hund verschwindet
- nun macht sich Blue auf die Suche nach seinem Hund

Kapitel 2 – Obere Etage

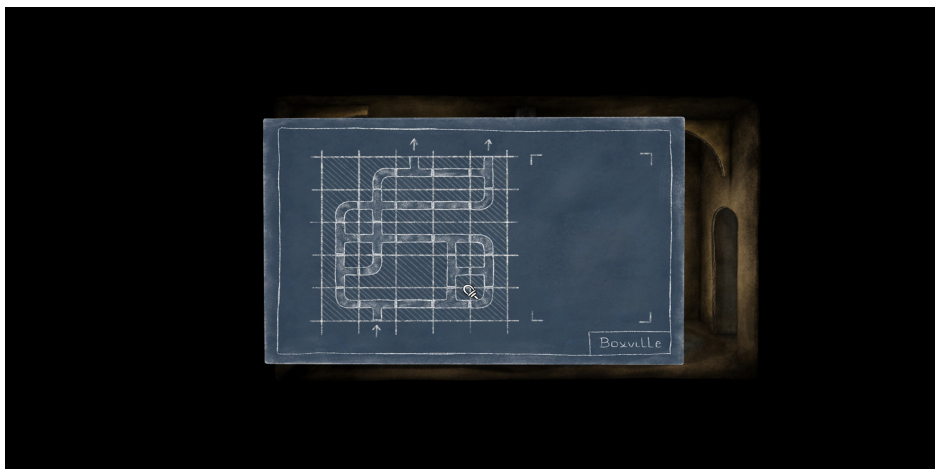
- **mit dem Opa auf dem Sofa sprechen**
- die Tür links ist verschlossen und es fehlt der Schlüssel dazu
- nach links gehen
- das Schild an der Wand ansehen
- das Schloss an der Tür ansehen
- mit dem Mann sprechen (er braucht einen Besen)
- in einem Regal stehen Pflanzen mit verschiedenen Blüten
- davor stehen zwei vertrocknete Pflanzen
- **die zwei Pflanzen nehmen**
- das rote Rad drehen
- **den Schlauch befestigen und wieder am Rad drehen**
- da passiert noch nichts
- nach rechts gehen
- **die beiden Pflanzen mit dem tropfenden Rohr benutzen**
- nun sieht man in welcher Farbe die Pflanzen blühen

- wieder nach links gehen
- **die beiden Pflanzen ins Regal stellen**
- jetzt stehen 1 rote, 4 blaue und 5 weiße Blumentöpfe im Regal
- **das Schloss an der Tür ansehen und die Zahlen 4, 5 und 1 einstellen**
- das Schloss ist offen
- nach oben und nach rechts gehen
- **den Schrank verschieben und er fällt auf die Leiter, die in die andere Richtung kippt**
- zurück gehen, nach unten und nach rechts
- **die Schere aus dem Schrank nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- hier ist ein Angler
- **mit dem Angler sprechen**
- **die Rolle mit der Angelschnur nehmen**
- nach links gehen bis zum Ende
- dort ist ein Gewächshaus
- **mit dem Gärtner sprechen**
- nach rechts gehen
- durch die Tür nach oben gehen und nach rechts
- **die Schere mit der Wäscheleine benutzen**
- zurück gehen und nach unten
- nach rechts gehen
- **die Wäscheleine mit dem Baum im Topf benutzen**
- **dann den Baum über den Rand schieben**
- der Opa kommt wieder in seine Wohnung
- **Errungenschaft: Express Lieferung**
- **das Viereck mit der Zahl 5 nehmen und die Steine, die dort liegen, wo der Baum stand**
- zum Schrank gehen
- dort **das Viereck mit der Zahl 5 einsetzen**
- nun die Zahlen so anbringen das in den Reihen, wo am Ende eine 9 steht, diese Zahl erreicht wird
- **von oben nach unten die Zahlen 4, 3, 2 und von rechts nach links die Zahlen 5, 3, 1 einsetzen**



- der Schrank ist offen

- **im Schrank ist ein Wecker**
- er zeigt die Uhrzeit 12:15 Uhr an
- für den Wecker benötigt man noch einen Schlüssel
- zuerst nach rechts gehen und ins Gewächshaus
- **die Steine ganz links ablegen**
- damit ist der Gärtner abgelenkt
- **nun die Schere mit dem Schilf benutzen**
- **anschließend Schilf und Rolle mit Anglerschnur zu einem Besen kombinieren**
- nach rechts gehen
- **dem Mann den Besen geben**
- **Errungenschaft: Staubbekämpfer**
- **Blue bekommt einen Schlüssel und der Mann kehrt einen Bleistift zur Seite**
- **den Bleistift nehmen und mit der Scheibe für die Sonnenuhr benutzen**
- hier wird die Zeit von 9:30 Uhr angezeigt
- **zum Angler gehen**
- der angelt einen Schlüssel und wirft ihn weg
- **den Schlüssel nehmen**
- nach links gehen zum Schrank
- den Wecker ansehen
- **den Schlüssel mit dem Wecker benutzen und 9:30 Uhr einstellen**
- nun ist der Weg frei zur Tür
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- hier ist ein Ingenieur
- mit ihm sprechen
- **den Plan ansehen**
- **hier muss man die Rohre verbinden**
- **dazu nimmt man die Teile von der rechten Seite und setzt sie an die entsprechende Stelle**
- **drehen lassen sich die Teile mit der rechten Maustaste**
- hat man alle Teile richtig eingesetzt wird der Ingenieur die Rohre so wie auf dem Plan verlegen

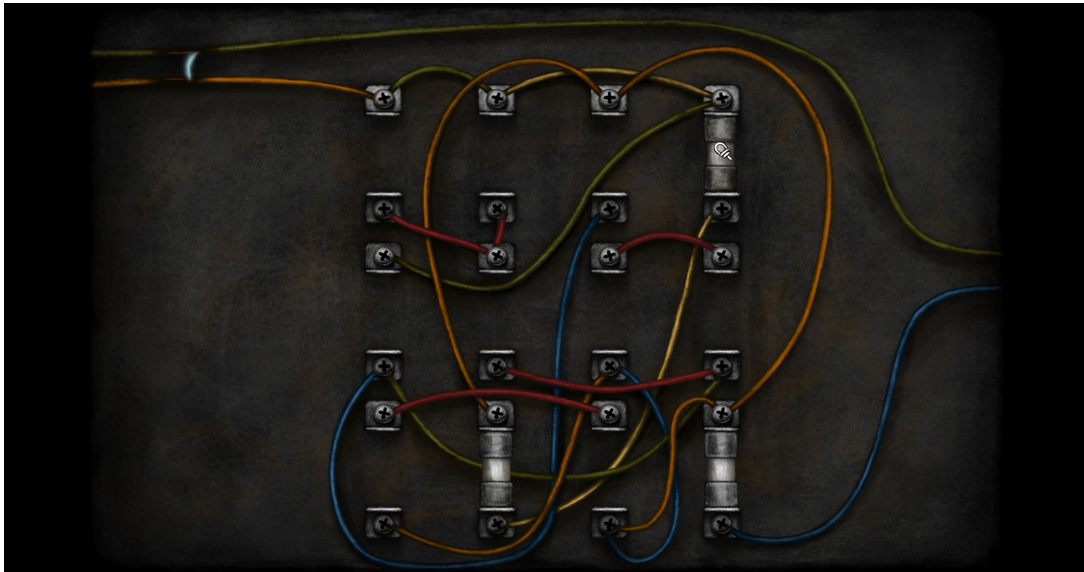


- **Errungenschaft: Ingenieur**

- den Raum verlassen
- **in dem Bottich ist nun Wasser und Blue kann den Angelhaken und die Wäscheklammer nehmen**
- nach links gehen
- **hier das rote Rad drehen**
- **dabei fällt der Schlauch ab**
- **den Schlauch wieder anbringen und mit der Wäscheklammer befestigen**
- **nun das rote Rad drehen**
- ins Gewächshaus gehen
- der Gärtner kann seine Pflanzen gießen
- **Errungenschaft: Florist**
- **die Schaufel benutzen und eine Wurm ausgraben**
- **zum Angler gehen und ihm den Wurm geben**
- **Errungenschaft: Angler**
- der fängt einen Fisch
- ihm dann den anderen Angelhaken geben
- Blue kommt so auf die Etage darunter

Kapitel 3 – Mittlere Etage

- **mit den rostigen Dosen sprechen**
- nach links geht es nicht weiter, weil ein Kabel in einer Pfütze liegt
- nach rechts geht es nicht weiter, weil das Gitter schief liegt
- am Kabel hängt ein Haken
- Blue kommt aber nicht an den Haken ran
- **an der mittleren Stange rütteln bis der Haken herunter fällt**
- **den Haken nehmen**
- **mit dem Haken das Gitter rechts wieder gerade hinlegen**
- nun nach rechts gehen
- hier ist ein Verkäufer
- **mit dem Verkäufer sprechen**
- er hat ein Kleeblatt und einen Fisch zum Verkauf
- Blue hat aber keine Münzen zum Bezahlen
- **im Müll wühlen und eine Sicherung finden**
- **den Sicherungskasten öffnen**
- **hier die Sicherung einsetzen**
- es gibt drei Sicherungen und die müssen an den richtigen Stellen eingesetzt werden



- **dann den Hebel betätigen**
- der Strom ist abgestellt
- nun kann man weiter nach links gehen
- hier versucht jemand einen Fingerhut aus dem Wasser zu holen
- den Besen nehmen (Besenstiel)
- **versuchen mit dem Besenstiel den Fingergut aus dem Wasser zu holen**
- das funktioniert aber nicht
- links ist eine Tür, aber sie ist geschlossen, weil der Strom abgestellt ist
- **nach rechts in den Raum gehen**
- hier sind Waschmaschinen
- **die rechte Waschmaschine zur Seite ziehen**
- **dann auf den Vorsprung vor dem Zettel an der Wand klettern und auf die erste Waschmaschine**
- **das Klebeband vom Zettel nehmen**
- nach unten steigen
- **bei einer Waschmaschine den Münzschlitz benutzen**
- **hier findet man eine Münze, aber man bekommt sie nicht heraus, weil sie immer wieder auf eine Seite zurückrollt**
- den Raum verlassen und nach rechts gehen zu den Kabeln
- **das Klebeband mit den Kabeln benutzen**
- nun liegen sie nicht mehr in der Pfütze
- **ganz nach rechts gehen und den Strom einschalten**
- wieder ganz nach links gehen
- jetzt ist die Tür links offen
- **hier ist ein Casino**
- **mit der Dose links sprechen**
- sie möchte ihr Kleeblatt zurück haben, weil es ihr Glück gebracht hat
- **mit der anderen Dose sprechen**
- er hat ein Gewicht, aber um das zu erhalten muss man ein Spiel gewinnen

- das Spiel spielen und 6 weiße Dosen in einer Reihe, einer Spalte oder Diagonal anbringen und gewinnen
- **Errungenschaft: Turmbauer**
- das Gewicht nehmen
- zu den Waschmaschinen gehen
- das Gewicht in die Waschmaschine legen, die etwas erhöht schwebt
- nun wieder auf den Vorsprung klettern und über die Waschmaschinen bis zu dem Korb
- den Korb nehmen
- wieder nach unten klettern
- den Besenstiel mit dem Korb kombinieren
- dann zur Dose am Wasser
- mit dem Korb am Stiel den Fingerhut aus dem Wasser holen
- **Errungenschaft: Samariter**
- dafür bekommt Blue einen Spielchip
- zu den Waschmaschinen gehen
- den Chip in den Münzeinwurf werfen
- nun kann man die Münze herausholen
- zum Verkäufer gehen und das Kleeblatt kaufen
- dann ins Casino gehen und der Dose links das Kleeblatt geben
- es gibt einen großen Gewinn für die Dose
- **Errungenschaft: Spielveränderer**
- Blue bekommt 2 Münzen
- zum Verkäufer gehen und den Fisch kaufen
- den Fisch an die rostigen Dosen geben
- **Errungenschaft: Straßenessen**
- nun ist der Weg nach hinten frei
- Blue fällt eine Etage tiefer

Kapitel 4 – Untere Etage

- Blue steckt in einem Container fest
- den schwarzen Faden nehmen und mit der Schraube benutzen
- so kann sich Blue aus dem Container befreien
- das untere Teil der Dose verschieben und den roten Knopf nehmen
- mit dem oberen Teil der Dose sprechen
- den Tresor ansehen
- hier gibt es drei Scheiben und diese müssen so verstellt werden das die Striche alle in einer Linie stehen
- die gelbe Scheibe 6x drehen, dann die orangefarbene Scheibe 18x drehen und zum Schluss die grüne Scheibe 6x drehen



- die gelbe Scheibe aus dem Tresor nehmen
- den oberen Teil der Dose auf den unteren Teil setzen
- **Errungenschaft: Problemlöser**
- mit dem Arbeiter sprechen
- den roten Knopf unter dem grünen Knopf einsetzen und den roten Knopf drücken
- es fällt eine Mutter herunter
- die Mutter nehmen
- Blue wird mit dem Magnet nach oben gehoben und sieht nun was die Erdbeben auslöst
- die rote Scheibe aus dem Rohr nehmen
- nach vorn gehen und nach links
- hier den Saugnapf nehmen
- Blue hat zwei Saugnapfe und einen Faden im Inventar
- die Mutter mit dem Faden kombinieren
- mit der Dose vor dem Laden sprechen
- Blue bekommt ein Bild
- nach rechts gehen
- mit dem Ganoven sprechen
- bei den Ventilatoren liegt das Bein von der Dose
- über dem Eingang zum Raum mit dem Fahrstuhl liegt eine rote Scheibe
- die Saugnapfe benutzen um an der Wand nach oben zu kommen und die rote Scheibe nehmen zu können
- in den Raum rechts gehen
- hier ist ein Fahrstuhl
- den Papierkorb ansehen
- darin befindet sich ein Zettel mit der Anleitung für den Fahrstuhl
- den Metallschrank öffnen
- hier die gelben und roten Scheiben einsetzen und dann alle so anordnen das sich alle Scheiben drehen



- **dann den Fahrstuhlknopf drücken**
- ein Mann kommt aus dem Fahrstuhl
- **Errungenschaft: Fehlerbehebung**
- **mit dem Fahrstuhl nach oben fahren**
- hier ist eine Dose vor einer Tür und Blue kann nicht durch diese Tür gehen
- es gibt einen Teddy auf dieser Ebene, aber da es keinen Strom gibt, kann man nichts machen
- geht man nach links, dann trifft man auf einen Arbeiter, der auf einer Brücke steht
- es gibt eine Steckdose und ein Kabel
- das Kabel ist aber zu kurz und passt nicht in die Steckdose
- **mit dem Fahrstuhl nach unten fahren**
- **ganz nach links gehen und in den Laden**
- **mit dem Mann sprechen und man erhält Ohrschützer**
- optional und wenn man alle Steam Errungenschaften möchte, kann man nun den gelben Ball nehmen
- dafür muss man aber erst 9 Rätsel richtig lösen
- es erscheinen Bilder und man muss dann aus den Zeichnungen ganz unten auswählen, welche in die logische Reihenfolge gehört
- hat man alle 9 Rätsel gelöst, dann kann man den gelben Ball nehmen
- **zurück zum Fahrstuhl und nach oben fahren**
- **den Ohrschutz mit der Dose vor der Tür rechts benutzen**
- **Errungenschaft: Dreamkeeper**
- durch die Tür gehen
- **an den Deckel auf dem Boden klopfen**
- ein Mann schaut heraus und erzählt von seinem Teddy
- **mit dem Maler sprechen**
- **ins Zirkuszelt gehen und mit dem Zirkusdirektor sprechen**
- wenn Blue seinen Hund wieder zurückhaben möchte, dann muss er drei Münzen bezahlen
- das Zirkuszelt verlassen
- der Mann unter dem Deckel kommt ab und zu zum Vorschein und schießt auf die

Luftballons

- dann geht der Maler kurz weg, um einen neuen Luftballon anzubringen
- **in dieser Zeit muss man schnell die Mutter aus dem Inventar in die gelbe Farbe tauchen**
- **dann zum Fahrstuhl gehen und nach unten fahren**
- **die gelbe Mutter mit dem Ganoven benutzen, der immer mit den Münzen spielt**
- Blue lockt den Ganoven weg und dieser landet dann am großen Magneten
- **die zwei Münzen nehmen**
- **Errungenschaft: Gerechtigkeit**
- jetzt kann man durch die Tür gehen, vor der der Ganove immer stand
- **die Steine und die Verlängerung nehmen nehmen**
- mit den zwei Dosen im Netz sprechen
- den Raum verlassen
- mit dem Fahrstuhl nach oben fahren
- nach links gehen zum Arbeiter
- **dort die Verlängerung mit der Steckdose benutzen**
- **dann zu der Maschine mit dem Teddy gehen**
- jetzt kann man ein Spiel spielen, um den Teddy zu erhalten
- bei dem Spiel muss man 3x den blauen Block so verschieben das er zu dem blauen Pfeil kommt und nach unten ziehen





- **den Teddy nehmen**
- dann zum Zirkus gehen und den Teddy dem Mann unter dem Deckel geben
- **Errungenschaft: Friedensstifter**
- **die Steinschleuder nehmen**
- mit dem Fahrstuhl nach unten fahren und in den Raum mit den gefangenen Dosen gehen
- **3x die Steinschleuder mit einem Stein und dann mit der Flasche benutzen**
- die gefangenen Dosen werden so befreit
- **Errungenschaft: Befreier**
- **auf die Leiter steigen**
- Blue öffnet eine Klappe
- dahinter ist ein Kugelrätsel
- **man muss alle roten Kugeln auf die linke Seite bringen und alle weiße Kugeln auf die rechte Seite**
- dazu schiebt man immer die Kugeln, die auf die andere Seite sollen in das Fach in der Mitte das sich verschieben lässt
- so kann man all roten Kugeln auf die rechte Seite bringen (man kann auch erst alle roten

Kugeln auf die rechte Seite bringen, dann läuft erst einmal der Ventilator rechts und dann alle rote Kugeln nach links und dann läuft der Ventilator links)



- den Raum verlassen
- **das Bild mit dem Briefkasten benutzen**
- **dann den Nagel (Bein) nehmen**
- nach links gehen
- **dem Mann das Bein geben**
- **Errungenschaft: Repariert**
- dafür erhält man eine Münze
- zum Fahrstuhl gehen und nach oben fahren
- zum Zirkus gehen
- **dem Zirkusdirektor die 3 Münzen geben und den Hund nehmen**
- **Errungenschaft: Rusty**
- Blue und sein Hund gehen nach Hause
- sie sitzen auf dem Balkon und grillen einen Fisch
- den gelben Ball und den Fisch anklicken
- dann sieht man noch den Verkäufer mit einem roten Ball, der eine Katze findet
- wenn man den gelben Ball im Laden mitnehmen konnte, nach dem Lösen der 9 Rätsel, dann gibt es noch die Errungenschaft: **Beste Freunde für immer**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 01.03.2026

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>