

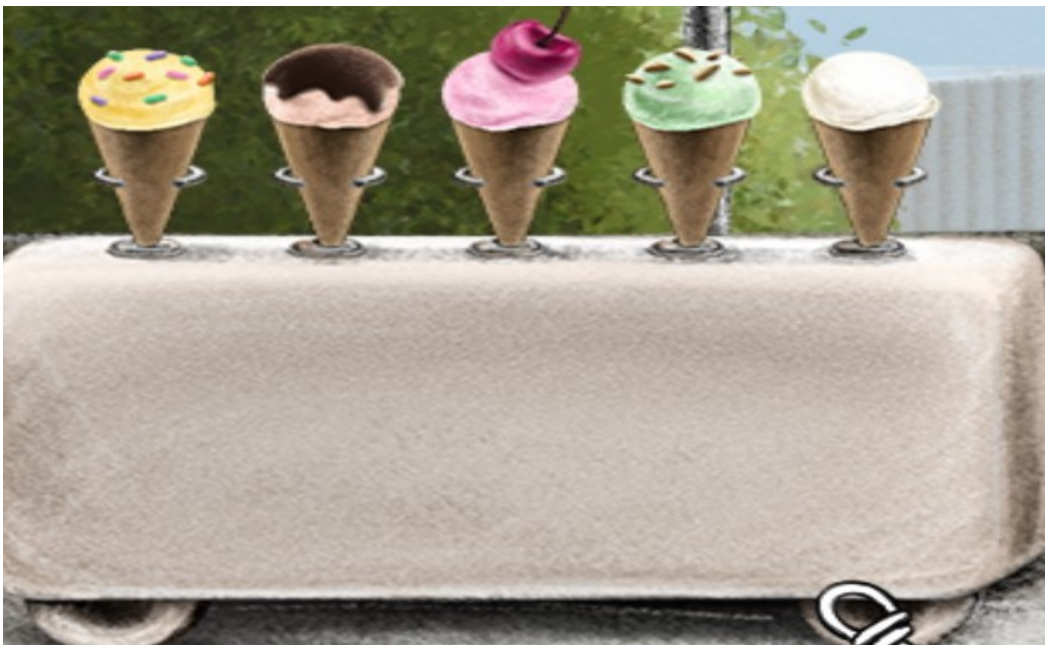
Komplettlösung – Boxville 2

von Kerstin Häntsch

In der Fortsetzung des Spieles in der Stadt der Dosen geht es diesmal um Red (rote Dose), die ihren Freund sucht, der bei einem Start einer Feuerwerksrakete davongeflogen ist. Es gibt keine Gespräche, nur Zeichnungen, die erklären um was es geht. Mit der Esc-Taste kommt man ins Menü. Gespeichert wird beim Verlassen des Spiels.

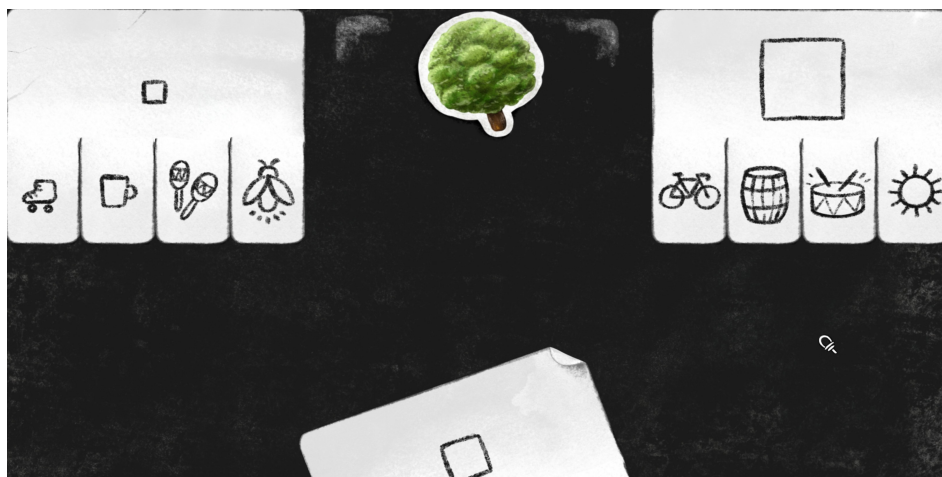
Stadt

- die beiden Teile vom Hammer nehmen und den Kaugummi nehmen
- im Inventar die beiden Teile vom Hammer zusammensetzen
- den Hammer mit dem Rohr benutzen
- so wird das Feuer gelöscht
- dann den Kaugummi mit dem Rohr benutzen, damit das Rohr wieder dicht ist
- nach unten gehen
- hier ist ein Eisverkäufer
- man muss die fünf Eissorten in die richtige Reihenfolge bringen (Zufallsprinzip)
- an der Tafel steht immer wie viele Eissorten an der richtigen Stelle stehen
- bei mir war die Reihenfolge: gelbes Eis, Schokoladeneis, Eis mit Kirsche, grünes Eis und Vanilleeis
- dann erhält man ein Eis



- nach rechts gehen
- hier sind zwei Arbeiter
- ein Arbeiter benötigt eine neue Schnur für die Wimpelkette, die kaputt gegangen ist

- der andere Arbeiter versucht ein Rätsel zu lösen
- die schwarze Tafel ansehen
- es gibt 6 Ringe und 6 rote Kugeln
- nun muss man die richtigen Kugeln den Ringen zuordnen
- dabei sollten sich die Kugeln in den äußeren Ringen langsamer bewegen wie in den inneren Ringen
- ich habe die Ringe von außen nach innen von 1-6 nummeriert und die Kugeln auf der linken Seite von oben nach unten mit 1-3 und auf der rechten Seite von oben nach unten mit 4-6
- die Anordnung sollte dann wie folgt sein:
- **Ring 1 = Kugel 3**
- **Ring 2 = Kugel 6**
- **Ring 3 = Kugel 4**
- **Ring 4 = Kugel 1**
- **Ring 5 = Kugel 5**
- **Ring 6 = Kugel 2**
- war alles richtig, erhält man einen orangefarbenen Luftballon (Ansicht verlassen)
- **Errungenschaft: Zufriedener Elektriker**
- zurück zum Eisverkäufer gehen und eine Etage nach unten
- hier ist ein Aufkleber
- **den Kaktus Aufkleber nehmen** (insgesamt muss man 5 Aufkleber finden)
- die Verbotsschilder ansehen
- nach rechts gehen
- hier hängt eine Dose an einem Seil
- **das kaputte Kettenglied nehmen** (sieht aus wie eine Antenne)
- dann die Litfaßsäule ansehen
- hier werden 3 weiße Seiten gezeigt mit einem kleinen, einem mittleren und einem großen Viereck
- darunter sind verschiedene Kärtchen
- nun muss man die Kärtchen richtig zuordnen
- **bei der ersten Seite links gehört folgendes hin: Rollschuh, Tasse, Rasseln und Glühwürmchen**
- **bei der mittleren Seite: Roller, Flasche, Gitarre und Glühbirne**
- **bei der Seite rechts: Fahrrad, Fass, Trommel und Sonne**
- **nun kann man den Baum Aufkleber nehmen**



- nach links gehen und ganz nach links gehen
- eine Katze sitzt auf einem Fernglas
- ein Mädchen steht neben einem Automaten
- **den Automaten schütteln**
- es fällt eine Tafel heraus
- **die Tafel ansehen**
- darauf sind Formen zu sehen
- sieht man sich die Formen genauer an, dann kommt man darauf das man die Ecken zählen muss und so kommt man dann auf die folgende Zahlenreihe: 6, 0 , 3, 2 , 4 und 1
- **den Automaten ansehen und 6, 0, 3, 2, 4 und 1 eingeben**
- **den Lolli nehmen**
- **dem Mädchen den Lolli geben**
- das Mädchen setzt sich hin und scheucht eine Maus auf
- die Katze springt der Maus hinterher
- **durch das Fernglas sehen, auf dem die Katze saß**
- **Errungenschaft: Alte Freunde**
- nach rechts gehen
- die Katze sitzt nun auf der Lampe
- erst einmal nach ganz oben gehen
- **dort die Antenne (kaputte Kettenglied) in das Loch stecken und den Anschluss anbringen (anklicken)**
- wieder nach unten gehen
- **in das Büro mit den vielen Verbotsschildern gehen**
- **den Luftballon mit dem Kaktus benutzen, damit er platzt**
- **das Eis dem Mann geben, der die Karten abstempelt**
- **dann die Schnur mit dem kaputten Luftballon mit der Katze auf der Lampe benutzen**
- diese rennt in das Büro
- nun liegt eine Büroklammer auf einem Karton
- an diese kommt man von außen durch das Fenster, aber nur wenn der Mann nicht an seinem Tisch sitzt
- **nach ganz oben gehen und den Anschluss von der Antenne entfernen**
- **dann wieder nach unten gehen zum Büro**
- **der Mann steht nun am Radio und man kann die Büroklammer durch das Fenster nehmen**
- **wieder ganz nach oben gehen und den Anschluss wieder an der Antenne anbringen**
- **Errungenschaft: Lass die Musik spielen**
- nach unten gehen und vom Büro aus nach rechts gehen
- **die Büroklammer mit der Kette benutzen**
- **die Büchse am Seil kommt nun an und man erhält eine Eintrittskarte**
- **Errungenschaft: Schon wieder festgefahren**
- nun auf die Rampe gehen und über das Seil auf die andere Seite gelangen
- **nach rechts gehen und den Eimer nehmen**
- versuchen die Tür zu öffnen, aber die ist verschlossen
- nach links gehen und nach unten
- **hier den Bambusstab nehmen, der unter der Markise steht**
- am Nudelstand vorbeigehen nach rechts
- hier kommt jemand mit einem Boot

- **den Löffel benutzen und das Boot kommt an den Steg**
- aber die Schale mit den Glückskeksen fällt aus dem Boot
- **das Schild ansehen und den Haken vom Schild nehmen**
- **im Inventar den Bambusstab mit dem Haken kombinieren und damit die Schale mit den Glückskeksen aus dem Wasser ziehen**
- man erhält einen Glückskeks
- **den Eimer mit dem Wasser benutzen**
- nach links gehen
- rechts vom Nudelstand ist ein Block
- **dort den Glückskeks darauf legen und dann den Stein fallen lassen bis der Glückskeks kaputt ist**
- **den Fußball Aufkleber nehmen**
- **den Eimer mit Wasser mit dem Wok benutzen, wenn der Koch auf der rechten Seite steht**
- **dann kann man sich Nudeln nehmen**
- nach links gehen, nach oben und nach unten
- dann wieder auf die andere Seite fahren
- zu dem Arbeiter mit den Wimpeln gehen
- **ihm die Nudeln geben**
- **nun muss man die Wimpel so sortieren das der benachbarte Wimpel entweder die gleiche Form oder die gleiche Farbe hat**
- ist die Wimpelkette fertig, hängt der Arbeiter sie auf



- **den Klavier Aufkleber nehmen**
- **den Tacker nehmen**
- dann geht es wieder auf die andere Seite der Stadt
- dort zu der verschlossenen Tür gehen (Wohnung vom Maler)

- **den Tacker mit dem Rohr benutzen**
- in die Wohnung gehen
- **das Rätsel an der Wand lösen**



- **dann den Schlüssel nehmen**
- zurück auf die andere Seite fahren und zum Eisverkäufer gehen
- hier sind Schlösser an einem Geländer
- **den Schlüssel mit einem Schloss benutzen**
- **den Herz Aufkleber nehmen**
- nun zum Mädchen beim Automaten gehen
- das Stickeralbum ansehen
- **alle Sticker mit dem Album benutzen und dann auf der linken Seite die Sticker richtig sortieren**



- **Errungenschaft: Stickerbomber**

- **man erhält eine Kachel**
- nun nach rechts, oben und links gehen
- **der Dose die Eintrittskarte geben**
- **dann versuchen den Löffel zu nehmen**
- **an der Wand links das Rätsel lösen**
- die fehlende Kachel einsetzen und dann alle Kacheln zum Anzeigen (leuchten) bringen
- **Errungenschaft: Unendliche Kunst**
- das fertige Rätsel ansehen, damit die Dose kommt und abgelenkt ist
- **den Löffel nehmen und gehen**
- auf die andere Seite der Stadt fahren
- nach unten gehen und zu der Dose im Boot
- **der Dose den Löffel geben**
- dabei fällt man nach unten und in die Kanalisation

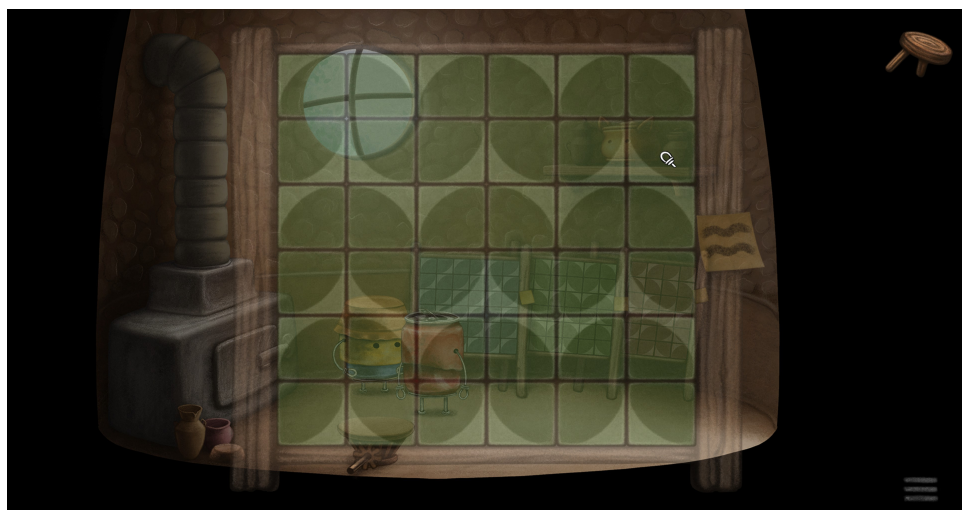
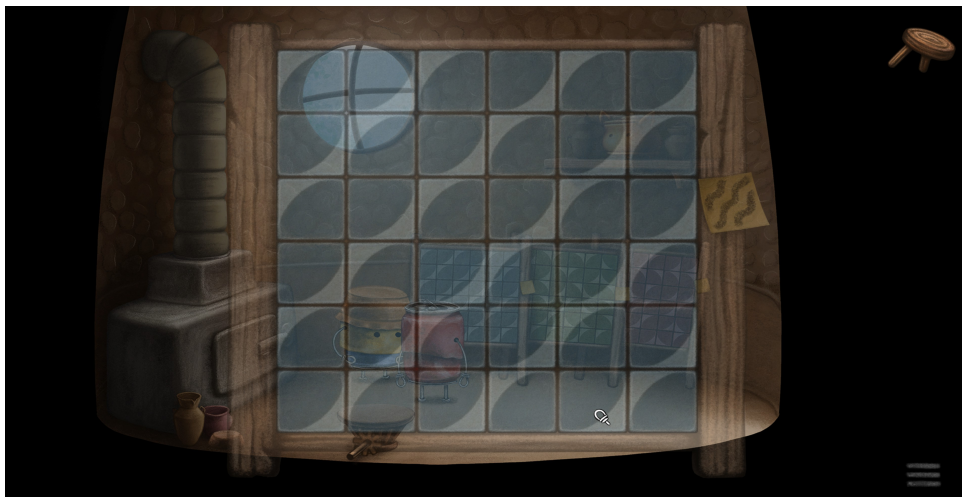
Kanalisation

- **immer den grünen Pfeilen folgen bis man zu einem Pfeil kommt über dem ein Stück Papier klebt**
- das Papier entfernen
- **Errungenschaft: Labyrinth**
- dem grünen Pfeil folgen und in den Kontrollraum gehen
- **den Stift aus der Tür ziehen und im Pult einsetzen** (dort fehlen zwei Hebel)
- **nach rechts gehen und die Leiter benutzen bis man einen weiteren Hebel hat**
- zurück gehen
- **den Hebel im Pult einsetzen**
- **dann den zweiten, dritten und vierten Hebel von links jeweils 2x betätigen, so das die Hebel alle an in der zweiten Reihe stehen**
- ein Lappen fällt herunter
- **den Lappen nehmen**
- dann nach rechts gehen zum Schiff
- **das Seil nehmen**
- dann versuchen die Öldose zu nehmen
- **den Lappen mit der Öldose benutzen und dann die Dose nehmen**
- zurück in den Kontrollraum gehen
- das Ventilrad rechts versuchen zu drehen
- es bewegt sich nicht
- **das Öl mit dem Rad benutzen**
- **dann das Seil mit den beiden Ventilrädern benutzen**
- **nun am Rad rechts drehen**
- zum Schiff gehen und einsteigen
- **man muss mit dem Kapitän Schiffe versenken spielen und gewinnen** (die Schiffe liegen vertikal oder horizontal und haben immer ein leeres Feld daneben)
- **hat man gewonnen und mit dem Kapitän gesprochen** erhält man die **Errungenschaft: Seeungeheuer**

- nach oben gehen und die Leiter nehmen
- die Leiter nach oben anstellen und hochklettern

Land

- man kommt neben einer roten Wasserpumpe heraus
- in die Papiertüte gehen (ist ein Heißluftballon)
- der Ballonfahrer benötigt eine Kerze
- Ballon verlassen
- nach links gehen
- **die Gießkanne nehmen**
- in die Mühle gehen
- mit dem Töpfer sprechen
- **den kaputten Hocker nehmen**
- **an den drei Tafeln muss jeweils das angezeigte Muster eingestellt werden**





- **war alles richtig, erhält man eine Kurbel**
- die Mühle verlassen
- **die Kurbel mit dem roten Würfel benutzen**
- **nun muss man über die Knöpfe in allen Abschnitten den gleichen Wasserstand herstellen**
- die Mühle dreht sich kurz, aber dann blockiert ein Stein das Rad
- nach rechts gehen
- **die Gießkanne mit der Pumpe benutzen und mit Wasser füllen**
- nach rechts gehen
- hier ist ein Imker
- in der Nähe vom Imker steht eine Honigschleuder
- es schwirren viele Bienen umher
- **die Gießkanne mit dem Wasser mit der Blume benutzen**
- die Bienen setzen sich auf die Blume
- weiter nach rechts gehen
- hier steht eine Kuh hinter einem geschlossenen Tor
- davor sitzt der Bauer
- mit ihm sprechen
- **nun muss man drei Rätsel lösen**





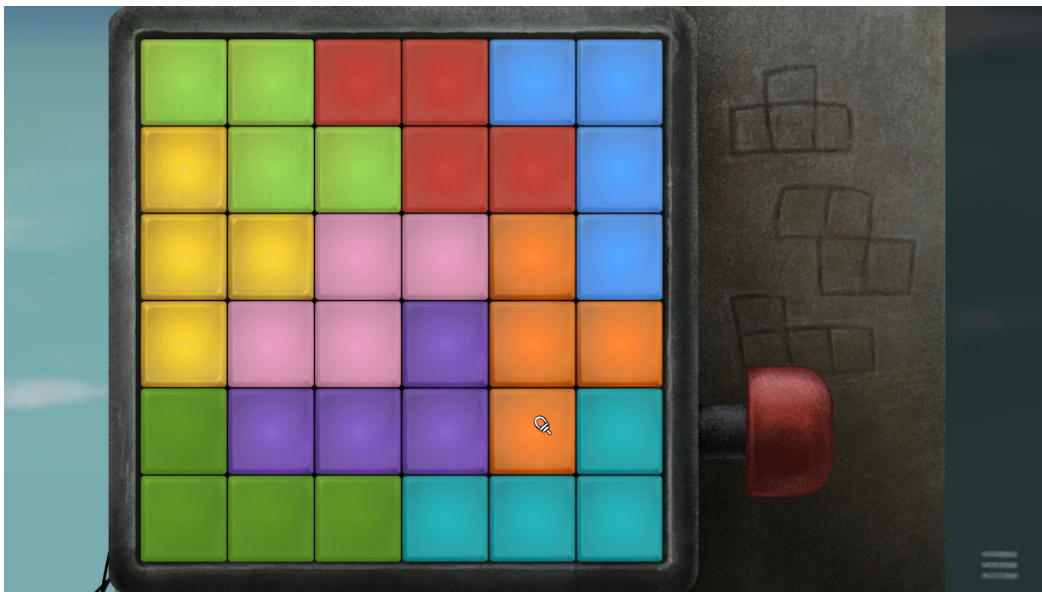
- Errungenschaft: Zeit, Steine zu sammeln
- das Tor hat sich ein Stück geöffnet, aber noch nicht ganz
- man erhält eine Spitzhacke
- zur Mühle gehen
- die Spitzhacke mit dem eingeklemmten Stein benutzen
- den halben Stein nehmen
- von der Spitzhacke bleibt nur der Stiel übrig
- den Stiel mit dem kaputten Hocker benutzen
- in die Mühle gehen und mit dem Töpfer sprechen
- man erhält eine Schüssel
- Errungenschaft: Dreh es
- die Mühle verlassen und zum Ballon gehen
- dem Ballonfahrer den reparierten Hocker geben
- man erhält einen Stein
- den Ballon verlassen
- nach rechts zum Bauern gehen
- den Stein und den halben Stein vor dem Tor ablegen
- nun ist das Tor offen
- zuerst die Kuh anklicken (streicheln)
- Errungenschaft: Kuhfreund
- dann das Seil lösen
- ein Stück Seil verschwindet im Inventar

- die Kuh ist befreit
- **die Blüte nehmen**
- zum Imker gehen
- **dort die Blüte mit der Blume mit den Bienen benutzen**
- **jetzt kann man die Bienen nach Farben sortieren und zwar so das dann die Bienen mit der richtigen Farbe vor den Bienenhäusern stehen**
- die Blumen in der folgenden Reihenfolge benutzen:
- **Kleine Blume**
- **Große Blume 3 Mal**
- **Kleine Blume**
- **Große Blume 5 Mal**
- **Kleine Blume**
- **Große Blume 11 Mal**
- **Kleine Blume**
- **Große Blume 10 Mal**
- **Kleine Blume**
- **Große Blume 4 Mal**
- **dafür bekommt man eine Honigwabe**
- **die Wabe mit der Honigschleuder benutzen**
- **dann den Honig nehmen und mit der Schüssel benutzen**
- **das Seil mit der Schüssel benutzen und man erhält eine Kerze**
- zum Ballon gehen
- **dem Ballonfahrer die Kerze geben**
- der Ballon hebt ab
- mit dem Ballonfahrer sprechen
- **jetzt müssen 6 Karten in die richtige Reihenfolge gebracht werden**
- zuerst alle Karte auf eine beliebigen Platz ablegen und dann sortieren:
- **Flug übers Wasser, große Welle, im Wasser versinken, am Meeresgrund mit Meerjungfrau, Rettung durch Meerjungfrau und auf dem Steg liegen**
- **Errungenschaft: Totale Erinnerung**
- dann landet man auf einem Leuchtturm

Kai

- **mit dem Leuchtturmwärter sprechen**
- er benötigt eine neue Lampe
- nach unten gehen
- **den gelben Knopf drücken und es öffnet sich ein Tor**
- versuchen durch das Tor zu gehen, aber es schließt sich vorher
- dreimal versuchen den gelben Knopf zu drücken und durch das Tor zu gehen
- **Errungenschaft: Nicht schnell genug**
- an der Flasche im Wasser ist ein Seil
- **am Seil ziehen und die Mutter nehmen**
- **nach oben auf den Leuchtturm gehen**

- die Mutter durch das Fenster nach unten werfen
- jetzt nach unten gehen und den gelben Knopf drücken
- nach rechts gehen
- hier repariert jemand sein Schiff
- das Werkzeug ansehen und in der richtigen Reihenfolge an den Schiffsbauer geben
(findet man durch probieren heraus)
- die Reihenfolge ist: Hammer, gelber Schraubenzieher, grüne Zange, Schraubenschlüssel, blaues Klebeband und roter Schraubenschlüssel
- man erhält eine Batterie
- nach oben klettern und die Batterie einsetzen
- das Display ansehen
- hier muss man ähnlich wie bei Tetris das gesamte Feld mit den vorgegebenen vier Figuren ausfüllen
- das könnte dann so aussehen:



- jetzt ist die Tür offen
- in den Raum gehen
- das Bedienfeld benutzen
- es gibt dreimal drei Kästchen
- diese nummeriert man für sich von links nach rechts und oben nach unten mit Zahlen 1 bis 9
- es werden immer Zahlen angezeigt und diese muss man dann auf den Kästchen drücken
- hat man neun Zahlen hintereinander richtig gedrückt dann erhält man die Errungenschaft: Schnelle Finger
- nach unten gehen
- das Netz wurde heruntergelassen
- die Flaschenpost nehmen
- nach rechts gehen
- durch die Tür gehen
- hier ist eine Bar
- den Mann ansprechen, der am Trinken ist

- er braucht ein neues Getränk
- **an der Bar muss man nun die beiden Becherstapel umsortieren**
- die braunen Becher müssen nach rechts und die grauen Becher nach links
- man darf nur vier Becher übereinanderstapeln und nur kleine Becher auf große
- **hat man das Rätsel gelöst, erhält man ein Getränk**
- **das Getränk dem Mann in der Bar geben**
- **dafür erhält man ein Streichholz**
- die Bar verlassen
- weiter nach rechts gehen
- hier ist eine Wahrsagerin
- **das Streichholz mit der Kerze benutzen**
- **dann die Glaskugel anklicken und die Kreise anklicken**
- **man muss hier alle Paare finden**
- **dann die Glaskugel noch zweimal anklicken**
- **Errungenschaft: Ich sehe Flammen**
- **man erhält den Teil einer Karte**
- zum Leuchtturm gehen
- **die Flaschenpost durch das Fenster werfen**
- nach unten gehen
- der Vogel hat sich die Karte geschnappt und fliegt weg
- **nach rechts gehen und nach oben klettern**
- **nach dem Vogel springen**
- dabei fällt die Lampe herunter
- **die Lampe nehmen und zum Leuchtturm gehen**
- **die Lampe einsetzen**
- **mit dem Leuchtturmwärter sprechen und das Rätsel lösen**
- man muss bei drei Rätseln die Gemeinsamkeit finden
- **die Antworten wären: unten rechts, oben rechts, oben links und unten links**
- **man erhält ein weiteres Kartenteil**
- **Errungenschaft: Immer stärker**
- den Leuchtturm verlassen und zweimal nach rechts gehen
- **auf den Vogel zugehen**
- der Pirat wirft einen Stock nach dem Vogel
- **den Stock nehmen**
- nach links gehen und beim Netz nach oben klettern
- **den Stock mit der Papierrolle benutzen**
- damit hat man ein weiteres Kartenteil
- nach unten klettern und nach rechts gehen
- **auf das Schiff gehen und mit dem Kapitän sprechen**
- **das Brett ansehen**
- **dort die drei Kartenteile anbringen und zu einer kompletten Karte zusammensetzen**
- die Kartenteile lassen sich mit gedrückter Maustaste drehen
- es sollte dann so aussehen:



- der Kapitän fährt los

Meer

- mit dem Kapitän sprechen
- am Mast nach oben klettern
- aus dem Korb die Muschel und den grünen Kamm nehmen
- die Piratenflagge nehmen
- im Inventar die Piratenflagge mit dem grünen Kamm kombinieren
- die schwarzen Schlingen lösen, damit sich das Segel entfaltet
- nach unten klettern
- unter Deck gehen
- der Kapitän kommt und holt aus der gesicherten Truhe ein Fernglas
- nun den zusammengebastelten Piratenhut benutzen, um an die Truhe zu gelangen
- hier gibt es vier Reihen mit jeweils vier Tafeln
- man fängt unten rechts an und muss dann die Reihenfolge herausfinden, in der die Tafeln gedrückt werden müssen

10	4	14	6
12	7	16	2
15	13	5	8
3	11	9	1

- man erhält einen Spiegel
- Errungenschaft: Blumenkatze
- an Deck gehen
- mit dem Kapitän sprechen
- er verliert sein Fernrohr
- ins Wasser springen

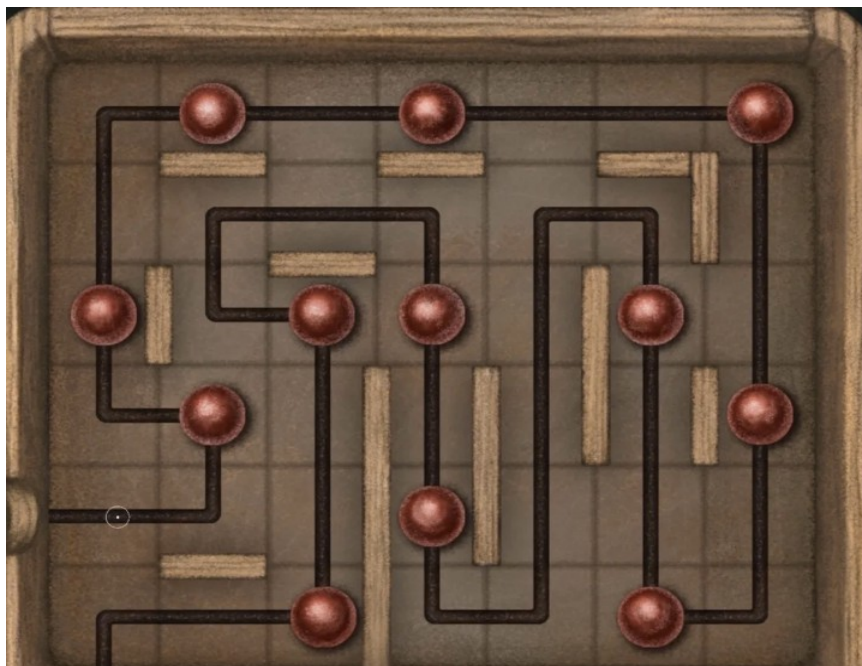
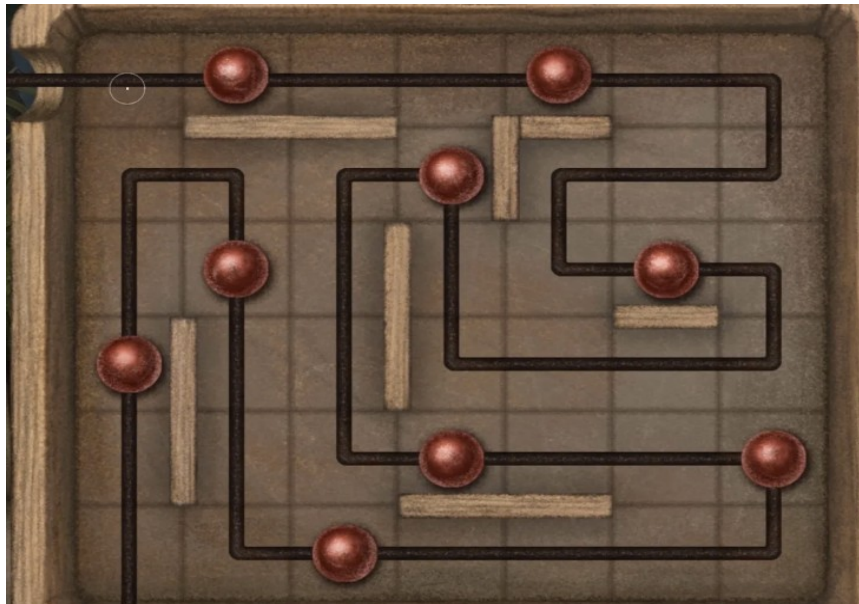
- **der Meerjungfrau die Muschel geben**
- **den Schwamm nehmen**
- **im Inventar den Schwamm mit dem Spiegel benutzen**
- dann weiter nach unten tauchen
- **den Spiegel der Meerjungfrau geben**
- **das Fernglas nehmen**
- nach oben schwimmen und an Bord gehen
- **das Fernglas dem Kapitän geben**
- **den Anker hochholen**
- die Fahrt geht weiter

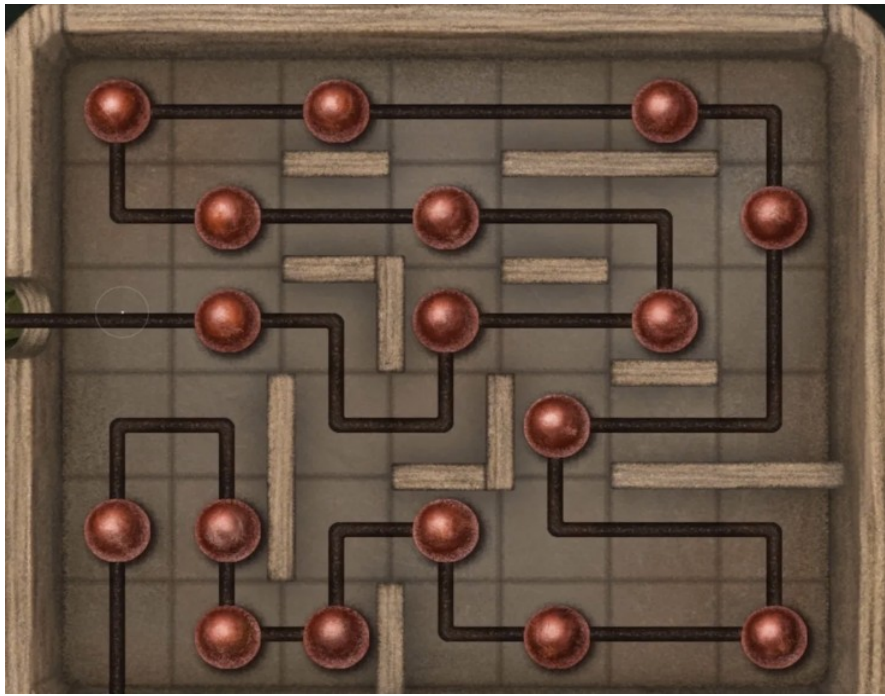
Insel

- den Stein mit den Symbolen ansehen
- die Krabbe ansehen
- **in den Dschungel gehen**
- die Szene ansehen und zurück gehen
- ein Blatt fällt herunter
- **das Blatt nehmen und als Maske benutzen**
- wieder in den Dschungel gehen
- **die gefangene Dose anklicken**
- **dann schnell ein Stück Holzkohle aus der Feuerstelle nehmen**
- nach links gehen
- **das große Schneckenhaus nehmen und das grüne Blatt**
- weiter nach links gehen
- **mit der Wache Schere, Stein, Papier spielen**
- man muss dreimal hintereinander verlieren
- **Errungenschaft: Erfolgreich gescheitert**
- **die blaue Blüte mitnehmen**
- dann zum Strand gehen
- **dort dem Krebs das Schneckenhaus geben**
- **die orangefarbene Koralle nehmen**
- zur lila Dose gehen und den Totempfahl ansehen
- **der lila Dose das grüne Blatt, die Koralle, den schwarzen Stein und die blaue Blüte geben**
- **nun den Totempfahl richtig einstellen und die richtigen Farben** mit dem jeweils richtigen Teil vom Pfahl benutzen (weißer Stern, roter Vogel, grünes Feuer, schwarzes Rind, blauer Fisch)



- dafür erhält man eine Schnur mit einer Perle
- **Errungenschaft: Die Götter sind gnädig**
- zu Zelt gehen
- **die Schnur mit der Wache rechts benutzen**
- **nun muss man drei Rätsel lösen**
- mit der Schnur muss man alle Perlen auffädeln (Schnur darf sich nicht kreuzen)
- es gibt verschiedene Lösungen und man muss nicht alle Felder benutzen
- wenn man aber bei allen drei Lösungen die Schnur durch alle Felder bringt, dann gibt es die **Errungenschaft: Perfektes Labyrinth**





- ins Zelt gehen
- Zwischensequenz und Ende
- Errungenschaft: Happy End

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 22.08.2026

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

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