

Komplettlösung – Journey of a Roach

von Kerstin Häntsch

Die Kakerlaken Bud und Jim bestreiten dieses Abenteuer. Wenn man das Spiel unter Steam spielt, dann gibt es wieder jede Menge Errungenschaften. Soweit ich sie finde werde ich das dazu schreiben. Die beiden Kakerlaken können natürlich an den Wänden und Decken entlang laufen. Mit den Pfeiltasten steuert man die beiden. Es gibt auch ein Inventar und man kann Gegenstände miteinander kombinieren. Die **Errungenschaft Hardcore Spaziergänger** bekommt nach einer gewissen Anzahl an zurückgelegter Wegstrecke (5000 Schritte). Beim zweiten Mal spielen ist bei mir rechts ein Geburtstagskuchen erschienen und ich konnte den grünen Haken anmarkieren und das Spiel im Geburtstagsmodus spielen. Dann gibt es überall Geburtstagsdekoration und zwölf kleine Kuchen mit einer Kerze. Alle 12 Kerzen ausblasen (**Errungenschaft: Der Kuchen ist keine Lüge**)

Kapitel 1

- Bud klemmt unter einem Fass fest
- Jim geht links an der Wand entlang bis zu einem Rohr
- hier ist eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 1/10)**
- dann weiter krabbeln zu Bud
- **Bud anklicken und das Fass anklicken und schon ist Bud befreit**
- es geht wieder nach unten und dann nach rechts durch ein Rohr
- es kommt ein Gittertor das verschlossen ist
- das Schloss anklicken
- auf dem Boden liegt jetzt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen und mit dem Schloss benutzen**
- die Tür ist offen
- weiter geht es nach rechts bis zu einem Rohr aus dem Schlammwasser sprudelt
- **links an der Wand nach oben krabbeln und dann den Hebel oben betätigen**
- ein Stück weiter rechts ist wieder eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 2/10)**
- dann wieder nach unten krabbeln
- da liegt ein Skelett
- **den Knochen nehmen**
- dann wieder nach oben zum Hebel
- **den Knochen neben dem Hebel als zweiten Hebel einsetzen und dann den Hebel benutzen**
- das Wasser sprudelt nicht mehr
- weiter geht es
- **über die Bretter auf die andere Seite und dann nach oben**

- ein Vogel kommt und die beiden landen in einem Spinnennetz
- **das Spinnennetz dreimal anklicken und Jim ist frei**
- **das Klebeband aus dem Regal nehmen**
- **den Besen nehmen** (er nimmt nur den Stiel)
- neben der Tür an der Wand nach oben krabbeln und dann die Decke entlang
- an der Decke hängt eine Saugglocke
- **die Saugglocke nehmen**
- dann zurück zum Spinnennetz gehen
- **im Inventar den Stiel mit dem Klebeband kombinieren und dann die Saugglocke mit dem Stiel**
- **jetzt mit der Saugglocke Bud befreien (Errungenschaft: gehen wie eine Kakerlake)**
- Bud fällt jedoch in das Loch unter dem Spinnennetz und wird dann auch noch verschüttet
- **Jim klettert rechts durch den Metallschacht und landet im Kindergarten der Spinne**

Kapitel 2

- Jim hat die Fliegenkinder aufgeweckt und muss sie nun alle wieder einfangen und in die Beutel zum Schlafen stecken
- der Raum geht noch weiter nach rechts
- dort stehen die Betten
- eine Fliege rennt immer im Kreis
- eine andere Fliege liegt ganz ruhig da
- **diese Fliege nehmen und in einen Schlafbeutel am Wäschetrockner stecken**
- jetzt liegt ein kaputtes Netz auf dem Boden
- **das Netz nehmen und an den roten Haken neben der Tür hängen**
- dann weiter nach rechts gehen und an der Wand entlang zur Decke krabbeln und zum Nähgarn bei der Nähmaschine
- **das Nähgarn nehmen** und dann geht es wieder nach unten
- **das Nähgarn mit dem kaputten Netz benutzen**
- **dann rechts neben die Rampe stellen und die Fliege, die immer im Kreis rennt, muss ihren Kurs ändern und landet im Netz**
- **die Fliege nehmen und in einen Beutel zum Schlafen legen**
- jetzt gibt es eine Dose Katzenfutter
- **die Dose nehmen und mit der Nähmaschine benutzen**
- **das Fußpedal der Nähmaschine benutzen**
- es fehlt eine Nadel in der Nähmaschine
- erst einmal weiter nach rechts gehen
- eine Fliege sitzt auf einem Stück Papier, aber sie fliegt immer zur Decke wenn man zu nahe kommt
- eine andere Fliege sitzt unter dem Bett
- überall umsehen
- **zwei Spielzeuge mitnehmen und das Flugzeug** (liegt in der blauen Kiste)
- an der Wand hängt ein Bild an einem Nagel

- an den Nagel kommt man von unten aber nicht ran
- also an der Wand entlang und zur Decke und zu dem Bild gehen
- **den Nagel nehmen (Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 1/6)**
- weiter links ist eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 3/10)**
- **dann weiter umsehen und ein drittes Spielzeug mitnehmen** (im Regal neben dem Bild)
- wieder nach unten zur Nähmaschine
- **den Nagel mit der Nähmaschine benutzen**
- **dann das Fußpedal der Nähmaschine benutzen**
- die Dose ist nun offen
- **die Dose nehmen**
- **im Inventar sind nun die offene Dose und der Dosendeckel**
- **das Katzenfutter mit dem Futternapf benutzen**
- **die Fliege unter dem Bett kommt hervor und lässt sich einfangen**
- **die Fliege in den Beutel zum Schlafen stecken**
- jetzt sitzt eine Fliege auf dem Pappkarton bei der Spinne
- sie hat eine Spielzeugmaus
- **die Spielzeugmaus nehmen**
- die Fliege fliegt weg
- **wieder an die Decke krabbeln zum Ventilator**
- dort sitzt die Fliege
- **nach der Fliege greifen**
- Jim bekommt sie auch, aber sie scheint Stacheln zu haben und fliegt durch eine Wand
(**Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 2/6**)
- durch das Loch in der Wand kommt Jim zum Waschraum
- **die Boxhandschuhe, das Waschpulver, den Pinsel und den Trichter nehmen**
- es gibt auch eine Waschmaschine und einen Tresor
- **versucht Jim die Fliege zu fangen, dann fliegt sie in den Tresor**
- dann geht es erst einmal zurück zu dem Raum mit den Betten
- **hier den Pinsel mit dem Leimtopf benutzen**
- **dann den Pinsel mit dem Papier bei der Nähmaschine benutzen**
- **dann zur Decke krabbeln und die Fliege aufscheuchen, die dann nach unten fliegt und auf dem Papier kleben bleibt**
- **nach unten krabbeln und die Fliege nehmen**
- jetzt klebt sie aber an Jim
- zur Waschmaschine gehen
- **die Waschmaschine 3x ein- und wieder ausschalten oder dreimal mit der Fliege in die Waschmaschine steigen, aber ohne Waschpulver (Errungenschaft: Sauberkeitsfimmel)**
- **das Waschpulver mit der Waschmaschine benutzen**
- **dann mit der Fliege in die Waschmaschine steigen**
- **jetzt klebt sie nicht mehr an Jim und der kann sie in den Beutel zum Schlafen bringen**
- wieder zurück zur Waschmaschine
- **den Tresor ansehen**
- da sind drei Figuren zu sehen

- links das passende Spielzeug und den Trichter einsetzen
- in der Mitte das passende Spielzeug einsetzen
- rechts das Flugzeug und den Dosendeckel einsetzen
- war alles richtig, dann öffnet sich der Tresor
- jetzt erst noch die Boxhandschuhe anziehen und dann die Fliege nehmen und in den Beutel zum Schlafen bringen (Errungenschaft: Fliegenflüsterer)
- die Spinne gibt jetzt den Weg frei

Kapitel 3

- in den Lüftungsschacht klettern
- dann nach links und über den Ventilator weiter bis zum Eingang in einen Raum
- hier stehen zwei Ameisen vor einer Tür
- die Ratte anklicken, dann wirft sie ein Glas weg
- das Glas nehmen
- an der Wand links nach oben gehen
- dort sieht man Schatzkarten, die der Ratte gehören
- man kann hier eine Art Kurbel mitnehmen (hängt an der Wand)
- weiter geht es nach links in den nächsten Raum (Bar)
- hier die Zigarette vom Klavier nehmen (dazu an der Wand entlang gehen)
- dann die Kurbel mit dem Klavier benutzen
- die Tänzerin beginnt zu tanzen
- an der Wand nach oben gehen um über die Tänzerin zu kommen
- sie trägt eine Glühbirne auf dem Kopf
- die Glühbirne nehmen
- an der Decke zum defekten Scheinwerfer gehen
- die Glühbirne mit dem defekten Scheinwerfer benutzen
- dann geht es in die Küche
- hier das Glas mit dem Zapfhahn benutzen
- aus dem Kühlschrank die Milch nehmen
- auf einem Tisch liegt eine Batterie
- die Batterie nehmen
- dann die Batterie mit dem gefüllten Glas benutzen (ergibt einen Energydrink)
- in der Küche stehen zwei Ameisen
- über den Ameisen ist eine Dunstabzugshaube
- in die Haube krabbeln
- dort gibt es eine Made
- die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 4/10)
- dann geht es wieder zurück zum ersten Raum
- von hier geht es in den Schacht
- im Schacht kommt man zur Spinne
- der Spinne die Milch geben
- dafür bekommt man einen Kokon

- **im Schacht findet man einen Knopf (grün) und den betätigt man (dann ist er rot)**
- **das schaltet den Ventilator ab**
- **im Lüftungsschacht ist auch eine Fernbedienung zu finden**
- **die Fernbedienung nehmen**
- zum Ventilator bei der Spinne gehen
- jetzt steht der Ventilator und man kann durchkriechen
- dem Gang folgen
- man findet wieder eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 5/10)**
- weiter bis zu einem defekten Ventilator
- an dem verbogenen Teil vorbei in den nächsten Raum gehen
- hier gibt es auch einen Schalter für den Ventilator, aber da der defekt ist, nützt der Schalter im Moment nichts
- an die Decke krabbeln zur Hängematte
- dort findet man in der Nähe einen Beutel mit Schokoriegeln
- **den Beutel nehmen**
- **dem Glühwürmchen in der Hängematte das Glas mit dem Energydrink geben**
- jetzt leuchtet es
- davon wird auch die Wespe auf dem Sofa wach
- zur Wespe gehen
- **die Zigarette der Wespe geben**
- **dann das Ofenrohr nach rechts drehen und den Hebel unter dem Ofenrohr betätigen**
- es kommt eine Flamme aus dem Ofenrohr
- die Zigarette ist angezündet und es qualmt, weil der Ventilator nicht funktioniert
- **eine Münze fällt herunter**
- **die Münze nehmen**
- **den Holzbalken vor der Tür entfernen**
- dann durch die Tür gehen
- **die Münze mit dem Automat benutzen**
- **den Ventilator nehmen**
- **dann zurück ins andere Zimmer und zum kaputten Ventilator**
- **den neuen Ventilator mit dem kaputten Ventilator benutzen**
- **dann den Schalter betätigen und der Ventilator läuft**
- oben weht es ein Poster weg
- zum Poster gehen
- da liegt eine Boa
- **die Boa nehmen**
- wieder nach unten gehen
- **das Ofenrohr nach links drehen und den Hebel betätigen**
- **dann schnell in den Feuerstrahl gehen**
- jetzt sieht Jim etwas angekohlt aus und damit einer Ameise etwas ähnlicher
- das Buch am Sofa ansehen
- dann in die Küche gehen
- **den Kokon von der Spinne mit dem Topf mit der schwarzen klebrigen Masse benutzen**

- **dann den Kokon mit Jim benutzen**
- Jim braucht noch eine Gasmasken und eine Brille
- zum Raum mit dem Klavier gehen
- hier sitzen drei Typen am Tisch die das Hütchenspiel spielen
- **Jim spielt 5x mit den Leuten und verliert immer (Errungenschaft: Ehrliche Haut)**
- um zu gewinnen muss Jim die drei Typen ablenken
- wenn er den Scheinwerfer anmacht, dann fliegt die Dame am Tisch zum Scheinwerfer
- wenn er sich das Bild an der Wand ansieht, dann dreht sich der Typ mit dem Holzbein um
- wenn er die Fernbedienung mit dem Auto benutzt, dann ist der dritte Typ abgelenkt
- **zuerst mit der Dame links spielen**
- **dazu den Beutel mit den Schokoriegeln mit der Dame benutzen**
- **dann auf die Becher klicken**
- **dann das obere Bild mit dem Scheinwerfer anklicken**
- **die Dame fliegt zum Scheinwerfer**
- **in der Zeit unter die Becher sehen um herauszufinden unter welchem Becher die Kugel ist**
- **wenn die Dame wieder da ist den richtigen Becher anklicken**
- **Jim bekommt einen Duschkopf**
- **den Duschkopf mit Jim benutzen (Gasmasken)**
- die Ameisenpolizei kommt
- **den Beutel mit den Schokoriegeln wieder nehmen**
- **zum Klavier gehen**
- **dort die Schatzkarte nehmen**
- **zur Ratte gehen**
- **der Ratte die Schatzkarte geben**
- die verschwindet
- dort wo die Ratte stand liegt ein Glas
- **das Glas nehmen**
- zum Raum mit dem Ofenrohr gehen
- **zum Glühwürmchen gehen**
- **das Glas mit dem Glühwürmchen benutzen und dann noch die Boa mit dem Glas benutzen**
- **zurück zum Raum mit dem Klavier**
- **das Glas mit dem Glühwürmchen mit der Tänzerin benutzen**
- es gibt nun wieder Musik
- **jetzt mit dem Typ mit dem Holzbein spielen**
- **erst den Beutel mit den Schokoriegeln mit ihm benutzen, dann die Becher anklicken und dann das Bild oben mit dem Bild anklicken, dann nachsehen unter welchem Becher die Kugel ist und dann den richtigen Becher anklicken**
- **Jim bekommt das Holzbein**
- **das Holzbein mit dem Auto benutzen**
- **dann mit dem dritten Typen spielen**
- **erst den Beutel mit den Schokoriegeln mit ihm benutzen, dann die Becher anklicken und dann die Fernbedienung aus dem Inventar mit dem Bild oben mit dem Auto**

- anklicken und dann nachsehen unter welchem Becher die Kugel ist und dann den richtigen Becher anklicken
- **Jim bekommt den Mantel**
- ins Zimmer mit dem Ofenrohr gehen
- **der Wespe den Mantel geben**
- **Jim bekommt eine Brille und ein Funkgerät**
- **die Brille mit Jim benutzen**
- jetzt sieht Jim wie eine Ameise aus
- **in die Küche gehen und zwischen den beiden Ameisen durchgehen zum Fahrstuhl**
- der fährt nach unten (**Errungenschaft: Down Town**)

Kapitel 4

- den Fahrstuhl verlassen
- **links an der Decke nach oben**
- da hängt ein grünes Teil (sieht aus wie ein Topflappen)
- **Topflappen nehmen**
- weiter an der Wand entlang und man kommt in ein Labor
- zum Aquarium gehen
- das Aquarium ansehen
- **aus der Schublade den Schwamm nehmen (sind zwei Teile)**
- an der Wand hochkrabbeln
- da kann man eine Rolle anklicken und es kommt ein Plan zum Vorschein
- weiter geht es in den nächsten Raum nach rechts und über einen Holzbalken
- hier ist die Überwachungszentrale
- eine Ameise sitzt am Computer
- **neben der Ameise liegt eine Karte, aber die kann man noch nicht nehmen**
- **weiter rechts liegt ein Schlüssel auf dem Tisch**
- **den Schlüssel nehmen**
- **auf dem Schlüssel steht eine I**
- **den Schlüssel in das Schloss mit der Nummer I stecken**
- fehlt noch ein Schlüssel
- **zurück über den Holzbalken gehen und die Leiter nach unten**
- **da ist Bud in einem Käfig**
- **rechts ist eine Ameise mit einem Schlüssel**
- **den Schlüssel anklicken**
- die Ameise will einen Burger
- eine andere Ameise steht vor einer Tafel mit Noten
- **die Farben der Noten unten notieren** (Schlaflied / gelb, blau, grün, rot, schwarz, blau)
- an der Wand rechts nach oben klettern bis zur Kamera über dem Käfig
- **die Kamera drehen**
- dann wieder nach unten gehen
- nach links gehen zu den beiden Laufrädern

- rechts neben dem ersten Laufrad steckt eine Antenne
- **die Antenne nehmen**
- im zweiten Laufrad ist eine Raupe
- neben dem Laufrad ist ein Hebel
- damit kann man vier verschiedene Kameras schalten
- es wird aber im Moment nur eine Kamera gezeigt
- **das grüne Licht mit Hilfe des Hebels auf ganz rechts stellen**
- **an die Decke krabbeln und die Kamera drehen**
- dann wieder runter und weiter nach links gehen
- in dem Raum ist weiter hinten Wasser und der Strom ist an
- **auch hier an die Decke krabbeln und zwei Kameras drehen**
- **dann wieder runter**
- **auf das Mittelteil gehen und dort den Knopf links drücken**
- das Wasser links verschwindet
- nach links gehen
- **die Dose mit dem Fischfutter nehmen und die Schuhsohle**
- die Tür lässt sich nicht öffnen
- **wieder zurück in die Mitte gehen**
- **den Knopf wieder drücken**
- das Wasser rechts verschwindet
- nach rechts zu den Laufrädern gehen
- dann weiter nach rechts gehen zu der Ameise mit dem Schlüssel
- **im Inventar den Schwamm mit dem Topflappen und der Schuhsohle kombinieren**
- **den Burger der Ameise geben**
- die fällt um
- **den Schlüssel nehmen**
- **mit dem Schlüssel die Käfigtür öffnen, wo die Ente dahinter sitzt**
- **die Ente nehmen**
- **die Leiter nach oben gehen und zur Überwachungszentrale gehen**
- **dort die Ente auf den Platz setzen (leerer Ring)**
- dann die Enten in der folgenden Reihenfolge anklicken:

- gelb, dunkelblau, grün, rot, schwarz, dunkelblau**

- die Ameise am Computer schläft jetzt
- **die Karte nehmen**
- nach links gehen (links vom Aquarium) und an die Decke krabbeln und zur Überwachungszentrale
- dort findet man eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 6/10)**
- zum Aquarium gehen
- **5x das Fischfutter mit dem Fisch im Aquarium benutzen (Errungenschaft: ohne Zusatzstoffe)**
- **das Fischfutter mit dem radioaktivem Zeug links benutzen und dann den Fisch füttern**

- der Fisch sprengt das Aquarium (**Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 3/6**)
- **den Schraubenzieher nehmen**
- zu den Laufrädern gehen und weiter nach links
- in die Mitte gehen
- **den Schraubenzieher mit dem Schaltkasten rechts benutzen (Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 4/6)**
- das gibt Funken
- zu den Laufrädern gehen
- **die Kamera mit dem Laufrad einstellen**
- dann wieder nach links und dort an der Wand nach oben
- hier gibt es auch Funken
- **die Antenne mit den Funken benutzen und dann einen Weg nach unten bis zum Schaltkasten finden ohne die Verbindung zu unterbrechen**
- also erst ganz links die Wand entlang, dann die Wand nach unten, nach vorn laufen bis kurz vor das Rohr auf der linken Seite, dann wieder ein Stück an der Wand entlang nach oben und nach vorn und dann nach unten und am Rohr vorbei bis zum Schaltkasten gehen
- **beim Schaltkasten die Antenne mit dem Schaltkasten benutzen**
- **jetzt ist überall Strom**
- **den Knopf links betätigen** und das Wasser auf der linken Seite verschwindet
- **zur Tür gehen**
- **die Karte mit der Tür benutzen und sie öffnet sich**
- in den Raum gehen
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 7/10)**
- **den Verbandskasten nehmen**
- zurück zu den Laufrädern
- **die Kamera auf den Käfig einstellen**
- **den Verbandskasten mit der Raupe benutzen**
- **dann in das andere Laufrad gehen und darin laufen**
- der Käfig öffnet sich und Bud ist frei
- leider nicht lange
- nun sitzt Jim selber im Käfig

Kapitel 5

- **den Löffel nehmen**
- **damit die Erde wegschaufeln**
- darunter ist ein Loch
- in das Loch krabbeln
- **jetzt kommen Gänge mit sich drehenden und brennenden Ventilatoren**
- **die muss man passieren ohne getroffen zu werden (für die Errungenschaft Willkommen auf Alcatraz)** und in einer bestimmten Zeit
- **nach jedem Ventilator kommt ein Schalter, den man betätigen muss**

- beim letzten Ventilator kommt man nicht weiter, weil er sich zu schnell dreht
- **hier einfach nach links gehen und an die Decke vom Gang krabbeln**
- **es geht weiter bis zu einem Gitter**
- **dort den Hebel betätigen und das Gitter ist offen (Errungenschaft: vom Regen in die Traufe)**
- Jim ist wieder in der Zentrale
- hier stehen überall Ameisen
- wenn sie ihn sehen, landet er wieder im Käfig
- **links an der Wand nach oben klettern**
- **das Taschenmesser nehmen**
- das Absperrband fällt herunter
- die Ameise am Pult wird unter Kisten begraben
- weiter gehen und auf die Plattform
- **dort das Funkgerät mit der Antenne benutzen**
- es fehlt noch eine Batterie für das Funkgerät
- **den Koffer aus dem Regal nehmen**
- dann an der Seite vom Podest nach hinten krabbeln, denn da ist eine Made (man kann aber auch mit dem Kran die Kisten hinten links stapeln und auf die Kisten klettern, wenn man dann alle Ameisen ausgeschaltet hat)
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 8/10)**
- wieder nach unten klettern
- **am Pult den Kran bedienen** (gibt 7 rote Knöpfe und links einen Hebel)
- die drei Knöpfe untereinander auf der linken Seite steuern markierte Punkte auf der linken Seite an und die drei Knöpfe auf der rechten Seite steuern markierte Punkte auf der rechten Seite an
- mit dem Hebel kann man den Greifarm nach unten und oben befördern und man kann damit die Kisten greifen und stapeln
- **eine Kiste links ganz vorn abstellen**
- **dann eine Kiste an der zweiten Stelle von vorn auf der linken Seite abstellen**
- **und eine Kiste an der zweiten Stelle von vorn auf der rechten Seite abstellen**
- **jetzt kann Jim zwischen den zwei Kisten links durchgehen und dann an der Kiste rechts vorbei ohne gesehen zu werden**
- **hier den Tacker nehmen**
- eine weitere Ameise ist außer Gefecht
- **die Bodenluke öffnen mit dem Hebel**
- **in den Schacht krabbeln**
- hier unten ist die Ratte, die versucht eine Schatzkiste zu öffnen
- an den Wänden entlang gehen auf die andere Seite
- **die Batterie nehmen vom Fass**
- **zum anderen Schacht gehen**
- dort drin ist eine Made
- **die Made essen (Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 9/10)**
- wieder nach oben gehen
- **zurück zur Wand links gehen und nach oben gehen zur Antenne**

- **die Batterie mit dem Funkgerät benutzen**
- **dann das Funkgerät benutzen**
- die Wespe kommt und die Ameisen sind verschwunden bis auf die Voodoo Ameise
- **unten den Pilz nehmen** (in der Nähe von Bud)
- **den Kran bedienen und dort den Pilz mit dem Loch in der Mitte benutzen**
- **den Knopf ganz links benutzen und der Kran macht die Glaskuppel kaputt**
(**Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 5/6**)
- die vordere Kiste auf der linken Seite mit dem Kran aufnehmen und irgendwo anders abstellen
- dort wo die Kiste stand ist ein Loch
- **in das Loch gehen**
- **die Hacke nehmen und wieder nach oben kommen**
- **dann die Bodenluke schließen**
- **mit dem Kran 3 Kisten auf der Bodenluke übereinander stapeln** (auf dem Gerüst ist eine Made)
- an den Kisten nach oben klettern und **die Made essen** (**Errungenschaft: Schleimig, aber voller Proteine 10/10**)
- dann mit dem Kran die Kisten wieder woanders abstellen
- **die Bodenluke wieder öffnen**
- **eine Kiste mit dem Kran in die Bodenluke bringen**
- **dann auf der Kranbedienung den Pilz anklicken**
- **die Voodoo Ameise wird geschnappt**
- **dann den Kran über die Bodenluke bringen**
- die Ratte freut sich schon
- **dann auch durch die Bodenluke nach unten gehen**
- **an die Decke krabbeln**
- **dort ist ein Felskegel an der Decke**
- **die Hacke mit dem Kegel benutzen**
- die Schatzkiste ist nun offen (**Errungenschaft: Elefant im Porzellanladen 6/6**)
- zur Ratte gehen (kommt man nur hin wenn man eine Kiste runter gelassen hat)
- **den Koffer nehmen**
- wieder nach oben
- **mit dem Kran drei Kisten auf die Stelle stapeln wo die Voodoo Ameise stand**
(**Errungenschaft: Hochstapler**)
- **an der Wand rechts nach oben krabbeln und zu den Stegen gehen**
- es gibt dort eine Schräge, die mit Seilen befestigt ist
- **das Messer mit den Seilen benutzen**
- nun führt die Schräge direkt zur Rakete
- **den Koffer nehmen**
- **zur Rakete gehen**
- **die drei Koffer mit der Rakete benutzen**
- nun ist die Rakete startklar
- **wieder zum Kran gehen**
- die drei Kisten wieder woanders stapeln

- **dann den Thron anheben**
- daran hängt der Schlüssel Nummer II
- der Thron lässt sich aber nicht ansetzen, er bleibt nur im Greifarm hängen
- **zur Rakete hoch gehen**
- **vom Steg aus den Schlüssel nehmen**
- auf der Unterseite von dem Gestell am Kran ist ein Haken
- dorthin krabbeln
- **dann benutzt Jim den Haken und lässt sich zu Jim runter und holt ihn aus dem Fass**
- **jetzt noch mal zur Wand links und zur Schaltzentrale nach links gehen**
- **dort den Schlüssel Nummer II noch einstecken**
- **dann den Knopf in der Mitte betätigen**
- der Rest läuft dann automatisch ab Jim und Bud starten mit der Rakete
- es folgt der Abspann (**Errungenschaft: Neue Hoffnung**)
- wenn man das Spiel noch einmal spielt bekommt man die **Errungenschaft: Einmal ist keinmal**
- schafft man das Spiel beim zweiten Mal in unter 18 Minuten gibt es die **Errungenschaft: Kakerlake auf Speed**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 14.11.2016

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

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