

ROST & Sand

LÖSUNGSBUCH

Das Lösungsbuch ist für Leute die kurz vor dem Verzweifeln stehen, weil sie nicht weiterkommen. Für alle Anderen gilt: Nicht so schnell aufgeben ;)

Erste Quest - Die Sicherung

Nach dem Intro kann man erst einmal das **Multitool** und den **Alleskleber** einsammeln.

Damit wir Sparkles reparieren können brauchen wir eine neue Sicherung aus dem Sicherungskasten auf dem Flur. Um diesen zu öffnen brauchen wir einen **Schraubenzieher**.

Nachdem uns Dus-tex der Putzroboter nicht bei unserem Problem weiterhelfen konnte, gehen wir in das Schlafzimmer dort **reden wir mit Emma und fragen sie: „Kannst du mir sagen, wo man einen**

Schraubenzieher finden kann?

Nun können wir nochmal **mit Dus-tex**

sprechen und haben die neue Dialogoption:

„Dus-tex nochmal wegen dem

Schraubenzieher.“ Nun können wir auf

verschiedenen Arten Dus-tex nach dem Schraubenzieher

fragen. Wenn wir ihn mit: **„Dus-Tex... Dreckig... Schrau-**

benzieher... Putzen... “ ansprechen verrät er uns das **der**

Schraubenzieher im Mülleimer versteckt ist.

Mit dem Schraubenzieher können wir nun die

Sicherungsklappe öffnen und eine Sicherung

herausnehmen. Mit der Sicherung können wir nun

Sparkles in der Werkstatt reparieren.

Der Professor sagt uns nun das wir drei Teile für die Maschine besorgen sollen: Die **riesige Schraube**, eine **Thermodynamische Messeinheit** und ein **Hyperpneumatisches Ventil**. Jedes dieser Teile hat eine eigene Questreihe.

Die riesige Schraube

Am schnellsten können wir uns die riesige Schraube holen. Dafür gehen über den Draußen Screen zu dem **Lager**.

In dem Haufen in der Mitte finden wir einen **Dosenöffner** diesen sammeln wir ein.

Mit dem Dosenöffner im Gepäck gehen wir wieder in den Draußen Screen nach rechts zur großen Wassermaschine.

Dort benutzen wir den Dosenöffner mit dem Rohr der

Wassermaschine.

Nun können wir über das Inventar **Sparkles auswählen und mit ihm zum offenen Rohr fahren und es benutzen.** Nachdem die Wassermaschine zerstört ist können wir die **riesige Schraube vom Boden einsammeln.**

Thermodynamische Messeinheit

Im Lager können wir die Thermodynamische Messeinheit schon sehr früh im Aquarium sehen. Wenn wir aber versuchen sie zu nehmen, wird man vom Aal gebissen.

Um an die Messeinheit zu kommen müssen wir den **Aal aus der Wassermaschine in das Aquarium setzen.**

Dafür brauchen wir als erstes alle **5 Scherben** die in den Screens verstreut sind.

ROST & Sand

LÖSUNGSBUCH

Die erste Scherbe finden wir im **Schlafzimmer unterhalb der Spinte.**

Zwei Scherben befinden sich im Lager-Screen, eine **links im Haufen** und eine weiter **hinten in der Mitte unter dem Kran.**

Zwei Scherben befinden sich nun noch vor dem Haus, eine ist direkt **links in dem Schrott neben der Tür versteckt.**

Die letzte Scherbe wird von der Elster auf dem Baum bewacht. Um an diese zu kommen müssen wir erst zum Lager gehen **Ralph nach einem Teil aus dem Lager fragen**, egal nach welchem Teil wir fragen er gibt uns immer eine **Batterie.**

Nun gehen wir in die Werkstatt und finden in der Mitte des Screens einen **Elektroschocker.** Wir **kombinieren den**

ROST & Sand

LÖSUNGSBUCH

Elektroschocker mit der Batterie und haben einen intakten Elektroschocker.

Den Elektroschocker nehmen wir nun aus dem Inventar heraus und benutzen ihn mit Sparkles.

Nun gehen wir wieder in den Draußen- Screen und **klicken im Inventar auf Sparkles um diesen zu steuern. Mit Sparkles fahren wir nun in das untere Loch im Baum** und sind dann oben auf dem Baum dort **gehen wir wieder ins das Inventar und nehmen den Elektroschocker und benutzen ihn mit der Elster.**

Nun können wir die letzte Scherbe einsammeln, wir stellen aber fest das der Alleskleber aus der Werkstatt zu alt ist und nicht ausreicht um die Scherben zu verkleben.

ROST & Sand

LÖSUNGSBUCH

Um einen geeigneten Klebstoff für die Scherben zu haben gehen wir zuerst in das Schlafzimmer und heben den **Kamm von dem Bett auf**. Mit dem Kamm gehen wir zur Ölpumpe und **geben den Kamm Richie**.

Daraufhin können wir **mit Richie über sein gutes Haarstyling reden** und er gibt uns dann sein klebriges **Haargel**.

Mit dem Haargel können wir nun die einzelnen Scherben zusammenkleben. Nun gehen wir zurück zum Draußen-Screen. **Die Wassermaschine muss zu diesem Zeitpunkt bereits gesprengt sein, siehe dafür die Schraubenquest**.

Ist die Wassermaschine erst einmal gesprengt können wir **mit dem Goldfischglas den Aal einsammeln** und diesen dann zum Lager bringen. Nachdme wir den **Aal aus dem**

Glas in das Aquarium setzen und können ohne Probleme die **Thermodynamische Messeinheit aus dem Aquarium nehmen.**

Das Hyperpneumatische Ventil

Nun fehlt nur noch das Hyperpneumatische Ventil. Um dieses zu bekommen müssen wir zur Ölpumpe gehen und **Richie fragen ob er für uns Bernhard ablenken kann,** dies macht er nur wenn wir ihm **bereits den Kamm gebracht haben.**

Solange **Bernhard abglenkt** ist können wir mit dem **Schraubenzieher die Sicherungsklappe der Ölpumpe öffne und die Sicherung entfernen.**

Mit der Sicherung können wieder in den Flur im Haus und

setzen die Sicherung in den Sicherungskasten ein.

Daraufhin **gibt uns Emma das Hyperpneumatische Ventil.** Wenn wir es dem Professor aber geben wollen stellen wir fest, dass Emma uns **nur Schrott** gegeben hat.

Aus Frust **nehmen wir die Sicherung wieder aus dem Sicherungskasten** heraus und **bauen sie wieder in die Ölpumpe ein.**

Aus dank gibt uns Bernhard ein Schmalz-Butter-Sandwich.

Dieses **Sandwich geben wir Ralph** im Lager und dieser sucht dann noch einmal für uns nach einem Teil im Lager. Diesmal bekommt man aber nur einen **Schuh**. Mit dem Schuh gehen wir wieder zur Ölpumpe und **tunken**

ihn in den Ölfleck um ihn dreckig zu machen. Mit dem **schmutzigen Schuh können wir nun die saubere Vitrine im Flur schmutzig machen.**

Daraufhin hört Dus-Tex auf den Schrank zu putzen und putzt stattdessen die Vitrine. Wir **öffnen den Schrank** und **finden darin das Hyperpneumatische Ventil.**

Haben wir alle drei Teile beim Professor abgeliefert so schickt er uns noch einmal los um Öl zu holen.

Öl hohlen

Um Öl zu holen gehen wir einfach zur **Ölpumpe und benutzen die Ölkanne mit dem Öllache** auf dem Boden.

Wenn wir danach zum Professor heimkehren stellen wir fest das dieser entführt wurde.

ROST & Sand

LÖSUNGSBUCH

Benutzen wir nun das Gerät so beenden wir Kapitel eins von Rost und Sand.