

Tippkarten Raum I

Du kannst die Gegenstände aufnehmen.

Versuche den Wurm mit Hilfe der Flasche betrunken zu machen.

Mit dem Stocks und dem Wurm lässt sich eine super Schleuder basteln.

Du solltest dich mal mit dem Müllhändler unterhalten.

Wenn du die Windsocke mit der Schleuder verbindest, wird daraus ein hilfreicher Kescher.

Wenn du es geschafft hast, die Taube zu fangen, kannst du in die Bargasse gehen. Da geht die Geschichte weiter.



Tippkarten Raum II

In den Sündautomat kannst du die Minzbonbons einwerfen, die du in der Bar geschenkt bekommst.

Auf dem Ausblickplatz kannst du Flugblätter aufnehmen.

Den Fisch kannst du mit Hilfe des Papiers aufnehmen.

Mit dem fettigen Fisch kann man den Stuhl in der Bar reparieren.

Wenn du an dem losen Faden ziehst, schenkt dir der Mönch eventuell seinen Stoff.

Wenn du den Wächter mit der Conroy-Puppe ablenkst, kannst du seine Lunchbox unbemerkt aufnehmen.