

## Harvester

Wer das Spiel sucht, der kann nachfragen bei lk@gamepad.de

### 1. Tag

Ihr beginnt in dem Schlafzimmer Eures Hauses. Da Ihr Euch an nichts mehr erinnern könnt, macht Ihr Euch auf die Suche nach Anhaltspunkten. Nachdem Ihr die Spieletips verlassen habt (exit), untersucht und öffnet links an der Wand die Kommode. Es öffnet sich so eine Schublade, aus der Ihr Euch den Füller (pen) und die 25 Cent Münze heraus nehmt. Verlasst diesen Bildschirm dann mit Hilfe der Exittaste und verlasst Euer Zimmer nach links durch die offene Tür. Von nun an trefft Ihr auf die verschiedensten Personen, mit denen Ihr bei Bedarf sprechen könnt. In unserer Lösung allerdings sind nur die Gespräche aufgeführt, die zur Lösung des Spieles von Bedeutung sind.

Ihr landet im Wohnzimmer, wo ganz rechts an der Wand eine kleine Holzkiste mit Zeitungen (newspaper) steht. Nehmt Euch eine der Zeitungen auf (von nun an jeden Tag) und packt diese in Euer Inventar. Ihr könnt das Haus nun durch die rechte Tür im Wohnzimmer verlassen und landet so im Garten. Dort trefft Ihr auf Jimmy, den Zeitungsjungen, dem Ihr die eben aufgenommene Zeitung übergebt. Nachdem Ihr anschließend ein paar Worte mit dem Burschen gewechselt habt, geht an den unteren Bildschirmrand (Exit) und Ihr landet auf einer Übersichtskarte. Geht Ihr auf der Karte mit dem Mauszeiger an den linken, rechten, oberen oder unteren Bildrand, springt die Karte einen Abschnitt weiter.

Es geht also nun zum Newspaper Building, von dem nach einem Brand nicht mehr allzu viel übrig ist. Auf dem mittleren Teil der Mauer befindet sich ein Häufchen Asche, in der eine Schaufel steckt - nehmt diese an Euch und benutzt das Grabwerkzeug gleich mit der Asche. So wird ein Loch freigelegt, das Ihr untersuchen und manipulieren könnt. Seht Ihr das Loch schließlich in Großaufnahme, findet Ihr darin einen verbrannten Zettel, mit einem Wort darauf - nehmt diesen Handzettel an Euch. Unter dem Zettel entdeckt Ihr dann einen Knopf, den Ihr natürlich ebenfalls mitnehmt. Verlasst nach getaner Arbeit diesen Bildschirm und geht auf der Strasse vor dem abgebrannten Gebäude nach links oder rechts. So landet Ihr wiederum auf der Übersichtskarte, wo Ihr diesmal die Post (Post Office) ansteuert. Vor dem Gebäude gelandet betretet dieses, gebt dem Postbeamten Boyle den eben gefundenen Knopf (button) und gebt ihm schließlich die zweite Antwort ('cut the crap...').

Nachdem Ihr ein paar Neuigkeiten erfahren habt verlasst die Post und die Strasse nach unten und begeben Euch auf der Übersichtskarte zum General Store. Betretet das Gebäude und gebt das Geldstück (quarter) der Verkäuferin, Mrs. Phelps - Ihr erhaltet dafür automatisch ein Erwachsenenmagazin (adult magazine), mit schmutzigen Bildern darin. Verlasst das Geschäft, kehrt zurück auf die Übersichtskarte (nach unten gehen) und stattet diesmal der Police Station einen Besuch ab. Betretet das Gebäude und sprecht den Polizisten, Deputy Loomis, an. Gebt ihm die erste Antwort ('that coffee...') und sprecht den Polizisten dann auf alle möglichen Punkte an (solange den ersten Punkt ansprechen, bis Ihr etwas über schmutzige Magazine erfahrt). Habt Ihr schließlich etwas über die heimliche Vorliebe des Deputys erfahren verlasst das Gebäude, betretet es gleich wieder und gebt dem Polizisten diesmal das Erwachsenenmagazin. Antwortet dem Polizisten mit der ersten Antwort ('sure'), worauf dieser das Büro verlässt. Ihr kümmert Euch nun um die Schubladen auf der linken Seite des Schreibtisches und öffnet diese. Nehmt alle drei Gegenstände an Euch (Notiz, checkbook, Schlüssel), verlasst diesen Bildschirm und benutzt im Büro den eben aufgenommenen Schlüssel mit der Tür auf der ganz rechten Seite. Nachdem die Tür aufgeschlossen wurde betretet den Beweismittelraum.

In diesem Raum befindet sich an der hinteren Wand in der Mitte ein Regal, in dem verschiedene Beweisstücke untergebracht sind. Aus diesem Regal nehmt Euch die folgenden drei Objekte mit: blutige Schuhe (sneakers), Kamera und die Gaskanne. Nachdem Ihr Euch alle Dinge eingesteckt habt, verlasst das Zimmer durch die rechte Tür und das Büro durch den linken Ausgang. Kehrt zurück auf die Übersichtskarte und begeben Euch zur Post. Betretet das Gebäude und gebt die Gaskanne dem Postbeamten Boyle. Dafür erhaltet Ihr im Austausch eine Bewerbung (lodge application) - diese landet automatisch in Eurem Inventar. Betrachtet nun Euer Inventar und benutzt in diesem den Füller (pen) mit der Bewerbung (application). Die Bewerbung wird auf diesem Wege ausgefüllt und Ihr könnt die

Post wieder verlassen. Auf der Übersichtskarte geht es nun weiter zur Lodge, wo Ihr dem Sergeant at Arms, der vor der Türe steht, die ausgefüllte Bewerbung (completed application) übergebt.

## 2. Tag

Ihr erwacht erneut im Zimmer Eures Hauses. Verlasst dieses nach links ins Wohnzimmer und nehmt Euch dort wieder eine Zeitung (newspaper) aus der Kiste, rechts an der Wand. Steckt Euch diese ein und verlasst das Haus. Im Garten übergebt Ihr die Zeitung dem Zeitungsjungen Jimmy und begeben Euch dann auf die Übersichtskarte. Reist dort zur Lodge und sprecht mit dem Sergeant at Arms (erste Antwort/`yes...`), der Euch Eure erste Aufgabe übermittelt. Macht Euch danach über die Übersichtskarte auf zur Potsdam Residence, betretet das Gebäude durch die kleine Holztür und sprecht im Innern mit Mr. Potsdam über alle Punkte. Verabschiedet Euch schließlich wieder von dem Mann (`bye`), versucht, links die Treppe nach oben zu steigen und betretet dann die Küche durch den offenen Durchgang auf der linken Seite. Sprecht dort mit Mrs. Potsdam und fragt, ob Ihr Stephanie sehen könnt (2. Antwort/`I'd like to see...`). Antwortet auf die Frage, ob Ihr Stephanie sehen wollt mit ja und verlasst die Küche wieder nach unten. Steigt im Wohnzimmer die linke Treppe nun nach oben und geht im ersten Stock durch die ganz rechte Tür (gleich neben der Treppe). Ihr landet im Badezimmer, wo Ihr zuerst das Bild, links an der Wand anseht und manipuliert - Video. Öffnet nach einer kurzen Sequenz den Medizinschrank links an der Wand und entnehmt diesem Aspirin, Oralube, Hustenmedizin (cough medicine), Vitamine und die Tampons. Verlasst das Haus nun wieder (dazu die Treppe nach unten gehen) und reist weiter zur Post. Betretet diesmal allerdings nicht das Gebäude, sondern widmet Euch dem Gullydeckel in der linken unteren Ecke. In diesem Deckel steckt eine Art Schlüssel (manhole key), mit dem Ihr das eben im Medizinschrank gefundene Oralube benutzt. Durch diese Aktion wird der Schlüssel ein wenig gelöst und Ihr könnt Euch diesen nun aufnehmen und einstecken. Wollt Ihr diesen Ort nun in Richtung Karte verlassen, wird es automatisch Nacht.

## 2. Nacht

Ihr beginnt auf der Übersichtskarte, wo Ihr zuerst die Johnson Residence aufsucht. Auf der Strasse vor dem Gebäude befindet sich (rechts vor Euch) ein Gullydeckel, den Ihr nun mit Hilfe des großen Schlüssels (manhole key) öffnen könnt. Es öffnet sich so der Deckel und Ihr könnt den Gully betreten. Im Untergrund befindet sich am hinteren, rechten Wandstück (neben dem Rohr) ein Stück korrodierende Mauer (corroded wall), das Ihr mit Hilfe der Schaufel bearbeiten könnt. Es entsteht auf diesem Wege eine Öffnung, die Ihr betretet. Ihr landet in einem Tunnel, dem Ihr ganz nach rechts folgt. So kommt Ihr schließlich in einen Keller, in dem Ihr rechts die Treppe nach oben in eine Garage steigt. In dieser Garage schaut Ihr Euch rechts hinten die Werkbank (toolbench) an und entnehmt dieser, in der Nahansicht, den kleinen Phillips Schraubenzieher (screwdriver), der unter der Taschenlampe liegt. Geht zurück in die Garagenansicht und findet dort, ganz links vor der Wand eine kleine, rote Sackkarre (dolly), die Ihr ebenfalls an Euch nehmt. Benutzt nun den Schraubenzieher mit dem Auto (tucker), um dort eine Schramme reinzukratzen.

Nach getaner Arbeit nehmt wieder die Treppe unter dem Auto, um im Keller zu landen und folgt dort dem Gang ganz nach links. Steigt im zweiten Keller die Leiter nach oben und landet wiederum auf der Strasse. Von hier aus betretet die Übersichtskarte, begeben Euch zum Lodge und sprecht dort mit dem Sergeant of Arms - die erste Aufgabe wäre erledigt und Ihr erhaltet sogleich die Zweite (Antwort 1 geben/`I'll do it`).

## 3. Tag

Natürlich beginnt Ihr wieder im Zimmer Eures Hauses, verlasst dieses, nehmt Euch aus der Kiste im Wohnzimmer eine Zeitung und gebt diese im Garten dem Zeitungsjungen Jimmy. Nach getaner Arbeit geht es über die Übersichtskarte weiter zur Gein Memorial School. Dort gelandet betretet das Gebäude und findet im Flur, an der hinteren Wand zwischen den Türen, einen roten Feueralarmknopf. Seht Euch diesen an und betätigt ihn. Nachdem daraufhin die Feuerwehr ausgerückt ist, verlasst die Schule und reist über die Karte weiter zur Fire Station. Diese findet Ihr nun verlassen vor und könnt Euch so links aus der offenen Garage eine Leiter und eine Feueraxt nehmen. Nach dieser Aktion geht weiter über die Übersichtskarte zum meat Plant Gebäude. Betretet das Haus durch die rechte, kleine Tür und sprecht im Innern den Metzger Pat O`Reilly an (family business, meat, 1. I`m sure its good...). Verlasst nun das Gespräch (bye) und Ihr befindet Euch automatisch im Besitz einer Fleischererlaubnis (meat permission slip). Verlasst die Fleischerei und reist über die Karte zu Eurem Haus. Betretet

dieses und benutzt, im Wohnzimmer, die Sackkarre (dolly) mit dem Geschirrschrank (cabinet) vor der rechten Wand. Der Schrank wird verschoben und gibt den Blick auf einen Alarmknopf frei (security alarm). Betätigt nun diesen Alarmknopf, um das Sicherheitssystem auszuschalten. Verlässt nun das Haus wieder und benutzt im Garten den Schraubenzieher mit den Eisenstäben, die sich vor dem ganz linken Fenster Eures Hauses befinden. Nachdem die Stäbe also aus dem Weg geräumt wären, könnt Ihr durch das Fenster in das Zimmer Eures Vaters klettern. Dort findet Ihr den Vater im Bett liegend. Gebt die Fleischereierlaubnis (meat permission slip) Eurem Vater, der den Wisch unterzeichnet. Mit der Unterschrift könnt Ihr das Zimmer wieder durch das Fenster verlassen (nach unten gehen) und über die Karte zurück zur Fleischerei (Meat Plant) reisen. Betretet das Gebäude und gebt im Innern dem Fleischer Pat O`Reilly die unterschriebene Erlaubnis. Antwortet Pat mit 2. He`s recovering nicely und Ihr erhaltet daraufhin automatisch ein Stück Fleisch (chunk of meat). Verlässt das Gebäude, betretet die Karte und es wird erneut Nacht.

### 3. Nacht

Es geht nun zur Fire Station, wo Ihr das Gebäude betretet. Im Innern benutzt Ihr das Fleischstück mit dem Hund, der daraufhin aufhört zu bellen. Benutzt nun die Feuerleiter aus dem Inventar mit dem linken Wandlicht (wall light), woraufhin Ihr automatisch in den Besitz von ein paar Klamotten (mauve cloth) kommt - der zweite Auftrag wäre hiermit erledigt. Verlässt die Fire Station und es wird wieder Tag.

### 4. Tag

Verlässt Euer Zimmer, nehmt Euch aus der Kiste im Wohnzimmer eine Zeitung und gebt diese im Garten Jimmy, dem Zeitungsjungen. Reist danach über die Karte zur Lodge und gebt dem Sergeant die Kleidung (mauve cloth). Ihr erhaltet den 3. Auftrag (1. fine, I`ll do it...), verlässt die Lodge und reist über die Karte weiter zum Friedhof (cemetery). Vor den Toren des Friedhofs stehend betretet diesen und folgt dem Weg nach rechts, bis Ihr bei einem Tisch landet. In diesem Bild findet Ihr rechts auf dem Boden ein paar Streichhölzer (matches), die Ihr Euch aufhebt. Schaut Euch nun den Picknicktisch genauer an und verschiebt ihn. Auf diesem Wege kommt ein frisches Grab zum Vorschein, das Ihr mit der Schaufel aus dem Inventar bearbeitet. Es wird ein Loch gegraben, in dem Ihr eine Leiche findet. Ferner kommt eine rote Handtasche (purse) zutage, die Ihr aufhebt und einsteckt. Verlässt den Friedhof wieder (dem Weg nach links folgen, dann nach unten gehen) und reist über die Karte weiter zu Edna`s Diner. Betretet das Lokal und gebt im Innern die eben gefundene Handtasche weiter an Edna. Zum Dank erhaltet Ihr eine kleine Belohnung, in Form von Geld. Ihr könnt nun wieder raus, auf die Karte und weiter zum General Store. Betretet dort das Gebäude und gebt im Innern die eben erhaltene Belohnung (das Geld) weiter an Mrs. Phelps. Schaut Euch danach das Regal (shelf) hinter der Dame genauer an und nehmt Euch von dort das Klebeband (tape) und den Bolzenschneider (wrench) mit. Verlässt den Laden wieder und reist über die Karte nochmals zu Ednas Diner. Betretet das Lokal und findet in der linken Ecke (neben dem Tresen) ein kleines Schränckchen (drawer). Untersucht dieses, öffnet eine Schublade und nehmt Euch aus dieser einen zweiten Schraubenzieher (screwdriver) heraus. Verlässt nun das Lokal, geht auf die Karte und die Nacht bricht herein.

### 4. Nacht

Auf der Karte geht es nun zum Friseur (Barber Shop), wo Ihr das Klebeband (tape) mit der verschlossenen Tür benutzt. Ist die Tür abgeklebt, benutzt den Bolzenschneider (wrench) mit der Tür, um das Glas einzuschlagen - Ihr könnt das Gebäude nun betreten. Im Innern findet Ihr an der mittleren Wand, oberhalb eines Stuhles zwei Lichtschalter, von denen Ihr einen betätigt. Auf diesem Weg wird links neben Euch an der Wand (direkt neben der Tür) die weiß-rote Friseurstange (barber pole) ausgeschaltet. Benutzt nun also den blauen Schraubenzieher (aus Ednas Laden) mit der Friseurstange, um diese abzuschrauben. Verlässt dem Friseursalon, geht zurück auf die Karte und die Nacht endet.

### 5. Tag

Dieser Tag beginnt wieder im Zimmer Eures Hauses. Wie gewohnt nehmt Ihr aus der Kiste im Wohnzimmer eine Zeitung, verlässt das Haus und gebt die Zeitung dem Zeitungsjungen Jimmy. Geht nun über die Karte weiter zur Lodge und gebt dort die Friseurstange (barber pole) dem Sergeant. Ihr erhaltet nun Eure letzte Aufgabe und antwortet mit Satz 1 und 2. Es geht danach über die Karte zum

Shady Oaks Mortuary. Betretet dort angekommen die Leichenhalle durch die Doppeltür und folgt dem Flur nach vorne, durch eine weitere Doppeltür. Ihr landet in einem Kirchenraum, wo Ihr nach unten (also zu Euch hin) gehen müsst. So landet Ihr vor einem aufgebahrten Sarg (casket), den Ihr mit Eurer Kamera fotografieren müsst. Nachdem Ihr ein Foto des Körpers geschossen habt, geht zurück und durch die Doppeltür vor Euch wieder in den Flur. Vom Flur aus durchquert nun die linke Tür und landet in der Leichenhalle. Zeigt dort dem Leichenbeschauer Mr. Moynahan das eben geschossene Foto des toten Körpers (photo of slashed corpse). Antwortet dem Mann dann mit 2. Is that a threat, 1. Glue, huh? So erhaltet Ihr von dem Mann automatisch eine Tube mit Klebstoff (astro-glue), die in Eurem Inventar landet. Verlasst nun das Gebäude und kehrt zurück auf die Karte - die Nacht bricht herein.

## 5. Nacht

Die Reise geht weiter zu Ednas Diner. Benutzt auch hier wieder das Klebeband (tape) mit der Eingangstür des Lokals und schlägt diese dann mit Hilfe des Bolzenschneiders (wrench) ein. Betretet nun das Gebäude und findet auf dem Herd, hinter dem Tresen (linke Seite) eine Kuchenhaube (cake cover) - nehmt diese an Euch. Benutzt nun im Inventar den Klebstoff mit der Kuchenhaube und benutzt dann diese manipulierte Kuchenhaube mit dem Rauchdetektor (smoke alarm) an der Decke des Lokals. Dieser wird somit abgedichtet und Ihr schaltet nun den Gasherd (grease fryer) hinter dem Tresen an. Nachdem aus diesem Gas entströmt, benutzt Ihr einfach die Streichhölzer aus Eurem Inventar mit dem Herd. Sobald das Gas entzündet ist, verlasst Ihr schnellstens das Lokal (sonst stirbt Ihr) und kehrt zurück auf die Karte.

## 6. Tag

Verlasst Euer Zimmer, nehmt Euch aus der Kiste im Wohnzimmer eine Zeitung heraus und gebt diese dem Zeitungsjungen im Garten. Reist nun über die Karte zur Lodge und sprecht den Sergeant an. Antwortet mit 1. I..., 2. Candidate?... Ihr benötigt nun noch eine Einladung und reist dazu über die Karte zur Pottsdam Residence. Betretet das Gebäude und geht im Innern links die Treppe hoch in den ersten Stock. Dort sprecht Mr. Pottsdam an. Es folgt eine grauselige Szene, nach dessen Ende Ihr im Schlafzimmer der Pottsdams landet. Untersucht dort rechts das Kopfteil des Bettes und findet dort, neben dem Kopf, die gesuchte Einladung (lodge invitation). Nehmt diese an Euch, verlasst das Haus und kehrt über die Karte zurück zur Lodge. Gebt dort dem Sergeant die Einladung und antwortet dann mit dem 2. Satz. Kehrt zurück auf die Karte und reist weiter zum Friedhof. Betretet diesen und folgt dem Weg nach rechts, bis Ihr vor einer großen, verschlossenen Gruft landet. Benutzt nun die Feuerleiter mit der Gruft, um auf dem Dach dieses Gebäudes zu landen. Hier befindet sich ein großes Glasdach (skylight), das Ihr mit Hilfe der Feueraxt einschlagen könnt. Betretet nun die Gruft durch dieses Loch und tötet im Innern den Geisterhund (siehe Cheats unter Lösungstips!). Nach Eurem Sieg öffnet den Sarkophag in der Mitte des Raumes und entnehmt diesem die menschlichen Überreste (remains). Verlasst danach die Gruft über die Leiter, klettert links unten vom Dach hinunter und folgt dem Weg ganz nach links. Reist nun über die Karte wieder zur Lodge und gebt dort dem Sergeant die Überreste (skull and spinal cord). Ihr erhaltet dann von diesem eine Waffe (Harvest Blade) und antwortet mit dem 1. Satz (fine...). Nun endlich öffnet sich die Tür und Ihr landet im Innern der Lodge.

## Die Lodge

### 1. Level

Von dem Sergeant habt Ihr eine Waffe, nämlich eine Art Schwert (Harvest Blade) erhalten. Ansonsten würdet Ihr sämtlichen Gegenständen beraubt. Ihr beginnt in einem großen runden Raum, wo sich gleich hinter Euch auf dem Boden eine Falltür (exit) befindet - klickt diese an um sie zu öffnen und Ihr fallt hinunter in eine Höhle. Ab hier erwarten Euch nun die ersten Monster, die Ihr im Kampf besiegen müsst. Nehmt also nun den folgenden Weg: links, vor durch die Öffnung, links (hier lauert Euch ein Monster auf - dies mit der Harvest Blade killen), links, vor durch die Öffnung. Ihr landet in einem Raum mit vielen Augen. Erlegt hier das kleine, angreifende Auge und benutzt danach die Harvest Blade mit dem großen Auge an der rechten Wand. Das Auge wird aufgeschlitzt und Ihr könnt nun durch das Auge in den ersten Level der Lodge gehen (hier müsst Ihr Euch nun ein wenig beeilen, da Ihr sonst von der Säure, die an Euren Klamotten klebt, getötet werdet!). Geht zuerst nach oben durch die Tür und killt im dahinter befindlichen Raum das Monster. Ist dies erledigt, geht weiter nach rechts und Ihr landet in der Bar. Hier befindet sich hinter dem Tresen ein Regal mit Flaschen (liquor shelves), das Ihr

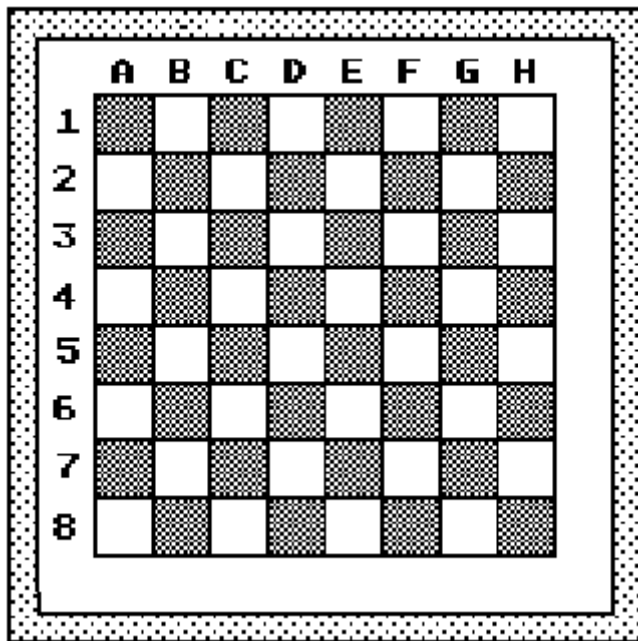
Euch näher ansehen müsst. Auf dem obersten Regalbrett steht eine einzelne Bierflasche (strong beer), die Ihr anklickt, um daraus einen Schluck zu trinken. Kurz darauf erscheint Euer Spiegelbild, das Ihr schnell mit Hilfe der Harvest Blade töten müsst. Nach dem Tod des Spiegelbildes erhaltet Ihr automatisch einen kleinen Schlüssel. Öffnet nun mit Hilfe dieses kleinen Schlüssels links auf dem Tresen die Kasse (cash register) und entnehmt dieser einmal 5- und einmal 200 Dollar. Verlasst nun die Bar wieder durch den linken Ausgang, geht im Esszimmer nach unten und vom Startraum aus durch die linke Tür. Ihr landet so in einer Wäscherei, wo Ihr dem Bediensteten die 5 Dollar gebt - dieser befreit Euch daraufhin von der Säure an Euer Kleidung (nun könnt Ihr Euch wieder Zeit lassen). Bringt den Bediensteten danach um (einfach auf diesen losprügeln) und erhaltet nach dessen Ableben automatisch eine Schrotflinte (Waffe). Nehmt Euch nun von der hinteren Wand das Kleidungsstück (toga) auf und hängt dieses an den zweiten Kleiderhaken von links (peg). Durch diese Aktion öffnet sich eine Geheimwand, die Ihr gleich durchquert. In dem dahinter liegenden kleinen Raum nehmt Munition und eine Sense (Waffe) auf.

Verlasst diesen Raum wieder und betätigt in der Wäscherei an der rechten Wand (gleich neben dem Kleiderständer) einen kleinen Knopf. Durch diese Aktion wird die linke Tür entriegelt und Ihr könnt diese durchqueren. Ihr landet nun in einem Billardraum, in dem es wiederum gilt, ein Monster zu beseitigen (Schrotflinte - 3 Schuß). Nehmt Euch dann vom Billardtisch den Queue (Waffe) und von der linken Wand den Baseballschläger (Waffe) auf. In der hinteren rechten Ecke dieses Raumes steht ein Kaugummiautomat, den Ihr benutzen solltet. Auf diesem Wege esst Ihr ein paar der Gummis und Eure Lebenspunkte frischen sich wieder auf. Verlasst diesen Raum nun wieder nach rechts und geht weiter nach rechts. Vom Startraum aus geht hoch und nach links - Ihr landet in der Küche. Nachdem Ihr dort ein paar Worte mit dem Koch gewechselt habt (Antworten egal), sammelt drei Gegenstände auf, die auf dem Boden herumliegen - als da wären: ein Arm (meat), einen Torso (meat) und ein Sandwich (esst Ihr dieses oder andere Sandwiches irgendwann, frischt es Eure Lebenspunkte auf). Geht nun wieder zurück in den Billardraum und dort weiter durch die linke Tür. Ihr landet auf einer Brücke. Neben Euch blubbern im Wasser ein paar Blasen (bubbles), mit denen Ihr den Torso (chunk of meat) benutzen müsst. Ist dies getan, geht schnell nach links und durch die Tür in den nächsten Raum. In diesem Zimmer findet Ihr ganz rechts auf einem der kleinen Schränke ein Unkrautvertilgungsmittel (weed killer), das Ihr Euch einsteckt. Verlasst diesen Raum nun wieder nach links auf die Brücke und benutzt dort diesmal den Arm (chunk of meat) mit den Blasen im Wasser - geht dann schnell nach rechts durch die Tür ins Billardzimmer.

Es geht nun zurück in die Bar, die Ihr diesmal durch den rechten Ausgang verlasst. So landet Ihr in einem Pflanzenraum, wo Ihr gleich das Unkrautvertilgungsmittel mit der fleischfressenden Pflanze in der Mitte des Raumes benutzt. Nachdem dieses Vieh also ausgeschaltet wäre, öffnet das Gitter zum Brunnen (gate -genau in der Mitte) und untersucht den Brunnen (genau an der Stelle, hinter dem offenen Gitter). Ihr seht das Wasser nun in Nahaufnahme und müsst in diesem einen kleinen Schlüssel finden. Sucht dazu an der linken Schulter des Spiegelbildes Eures Helden (fountain key). Habt Ihr den Schlüssel aufgenommen, verlasst diesen Bildschirm und widmet Euch im Pflanzenraum der ganz rechten, großen Säule. In dieser befindet sich ein kleines Loch (im unteren Teil, mehr rechts), das Ihr Euch ansehen müßt. Geht dann näher an dieses Loch heran und benutzt schließlich den eben gefundenen Fountain Key mit diesem Loch, um eine versteckte Tür in der Säule zu öffnen. Durchquert diese Tür und tötet im dahinter liegenden Raum ein weiteres Monster (Schrotflinte - 3 Schuß). Benutzt schließlich das Seil an der linken Wand und landet so im nächsten Level.

## 2. Level

Hier angekommen lauft solange herum und tötet die Blechmonster (3 an der Zahl - diese Monster sind leicht mit der Sense zu töten), bis eines der Monster (eine Frauenstatue mit Speer) nach seinem Ableben einen Schlüssel hinterlässt. Habt Ihr Euch den Schlüssel angeeignet, sucht eine braune, verschlossene Holztür und öffnet diese mit Hilfe des Schlüssels (art gallery key). Betretet den dahinter liegenden Abschnitt und geht nach rechts. Folgt nun dem Rundgang nach oben und durchquert am Ende die linke Tür. So landet Ihr in einem Klavierzimmer, in dem Ihr die rechte Säule näher untersuchen solltet. Seht Ihr diese in Nahaufnahme und durchsucht dort die Ranken auf der rechten Seite, findet Ihr darin ein hooked flail (Waffe). Verlasst nun dieses Zimmer wieder und geht nach rechts, runter, rechts und hoch. Ihr steht nun vor einer Holztür, die von zwei Aschenbechern umrahmt wird. Untersucht beide Aschenbecher, um darin Munition zu finden. Durchquert nun die Tür, um im Schachzimmer zu landen. Sprecht dort den Schachmeister an und antwortet diesem mit `yes`. Nun müßt Ihr ein kleines Schachspiel bestreiten, daß Ihr jedoch in drei Zügen gewinnen könnt:



1. D6 - B7

2. B8 - A8

3. B7 - C5

Nach Eurem Sieg wird der Schachmeister erschlagen und Ihr durchsucht seine Leiche. Nehmt Euch aus dem Körper den Schachschlüssel auf und verlasst das Zimmer wieder. Geht im Flur weiter nach links und betretet das letzte Zimmer. Ihr trefft hier auf einen großen Kerl, den Ihr mit Hilfe der Schrotflinte abschießen könnt. Nach dessen Ableben erhaltet Ihr ein blaues Buch, das Ihr der Bibliothekarin bringen könnt (Ihr erhaltet dafür ein paar Informationen). Verlasst danach die Bibliothek wieder und geht, mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur, nach unten. So landet Ihr vor einer weiteren Tür, die Ihr durchquert. Im nächsten Raum geht nach unten und landet in einem Ballsaal. Erschießt hier gleich den Reinigungsmann mit der Schrotflinte (5 Schuß) und erhaltet von diesem (nach seinem Tod) eine Nagelpistole (Waffe). Geht nun weiter nach rechts und öffnet im nächsten Abschnitt die Holztür mit Hilfe des Schachschlüssels. Betretet den nun offenen Raum und tötet dort den Clown mit Hilfe der Sense. Nach dem Tod des Gegners erhaltet Ihr eine Kettensäge (Waffe), eine Puppe (kewpie doll) und einen Schlüssel (kewpie key). Verlasst diesen Raum und den Ballraum wieder und geht auf dem Flur nach links. Lauft im Rundgang nach unten (mit Hilfe der Pfeiltasten - erst ein Stück nach links gehen) und Ihr landet vor zwei Doppeltüren. Öffnet die linke Doppeltür mit Hilfe des Kewpie Schlüssels und betretet das Theater. Folgt dort dem Gang nach unten und nehmt Euch auf der Bühne die beiden Flaggen links und rechts mit. Geht dann weiter nach oben, durch den kleinen Spalt im Vorhang. Ihr landet in einem Lagerraum, wo Ihr 2 Holzplanken (eine liegt auf dem Boden, eine lehnt hinten an der Wand, links neben dem Vorhang) und ein Sandwich aus einer roten Lunch Box (im Vordergrund auf einer Kiste stehend) aufnehmt. Geht dann nach rechts und findet im zweiten Abschnitt des Lagerraumes eine dritte Holzplanke auf dem Boden - auch diese ist aufzunehmen. Beachtet nun die kleine Holztür in der rechten Wand und durchquert diese. In dem dahinter befindlichen Raum tötet einen Zombie (am besten mit einer Fernwaffe) und nehmt Euch dann rechts auf einem kleinen Tischchen (zwischen zwei Sesseln) stehend einen Kanister mit Brennstoff (lighter fluid) auf. Verlasst diesen Raum wieder und widmet Euch nun den beiden Masken (schwarz und weiß, an der Wand gleich rechts neben dem Vorhang). Schaut Euch diese näher an und betätigt in der Großaufnahme die weiße Maske viermal und die schwarze Maske siebenmal (beide Masken werden gedreht - eine nach links, die andere nach rechts). Habt Ihr die entsprechenden Vorstellungen vorgenommen hört Ihr ein Klicken und es scheint sich etwas getan zu haben. Verlasst also die Großaufnahme und bemerkt, daß sich eine Tür hinter den Masken aufgetan hat. Bevor Ihr den neuen Abschnitt nun betretet, speichert zuerst einmal ab, da Ihr nun nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung habt, um die folgende Aufgabe zu lösen. Betretet also den offenen Raum, geht runter und nach oben durch die Tür. So landet Ihr in einem Boilerraum, in dem ein Rohr defekt ist - dies gilt es zu reparieren.

Lauft also einmal nach links und nehmt Euch dort vom Boden ein Rohr (pipe) und einen Bolzenschneider (wrench) auf. Betätigt dann das Ventil (valve), links oben an dem defekten Rohr (links oberhalb der farbigen Anzeige), worauf der Dampf abgestellt wird. Benutzt nun den Bolzenschneider mit dem kaputten Rohr (rechts neben dem eben manipulierten Ventiles), um dieses abzuschrauben. Nach getaner Arbeit geht einen Abschnitt weiter nach links und nehmt Euch dort zwei weitere Rohrstücke vom Boden auf. Geht nun ins Inventar und verbindet dort die drei Rohrstücke miteinander (zuerst ein Gebogenes mit dem Geraden, dann dieses Gebilde mit dem zweiten Gebogenen). Nun lauft zurück nach rechts und benutzt das zusammengesetzte Rohrstück (s-pipe) mit dem offenen Rohrstück (bypass pipe) rechts neben dem Ventil. Nachdem dieses also eingesetzt wurde, betätigt ein weiteres Mal das Ventil, worauf sich unterhalb der Boiler öffnet und einen Schlüssel freigibt. Nehmt Euch diesen auf, geht nach links und öffnet dort die Metalltür mit dem eben gefundenen Schlüssel.

Durchquert die nun offene Tür und killt im nächsten Raum einen Wächter mit der Schrotflinte oder dem Nagler. Geht dann weiter durch die linke Tür und Ihr landet in einem Lavaraum - hier solltet Ihr abspeichern. Eure Aufgabe ist nämlich, zwei der Holzplanken mit der Lava zu benutzen (use plank on lava), um diese schnell überqueren zu können. Leider verbrennen die Planken sehr schnell, Ihr müßt Euch also mit der ganzen Aktion ziemlich beeilen. Habt Ihr also die beiden Planken als Brücke über die Lava gelegt, lauft schnell durch den linken Ausgang, bevor Ihr verbrennt. Im nächsten Raum bemerkt Ihr, daß die Decke immer weiter nach unten gefahren wird. Benutzt also die beiden Flaggen mit den beiden Steinsockeln (cement base) und wartet, bis die Decke die beiden Flaggen nach unten drückt. Es wird auf diesem Wege eine Geheimtür in der rechten Wand geöffnet, die Ihr nun durchqueren könnt. Im letzten Raum dieses Levels erledigt den Wächter und benutzt dann das Seil in der Mitte des Raumes, um im nächsten Level zu landen.

### 3. Level

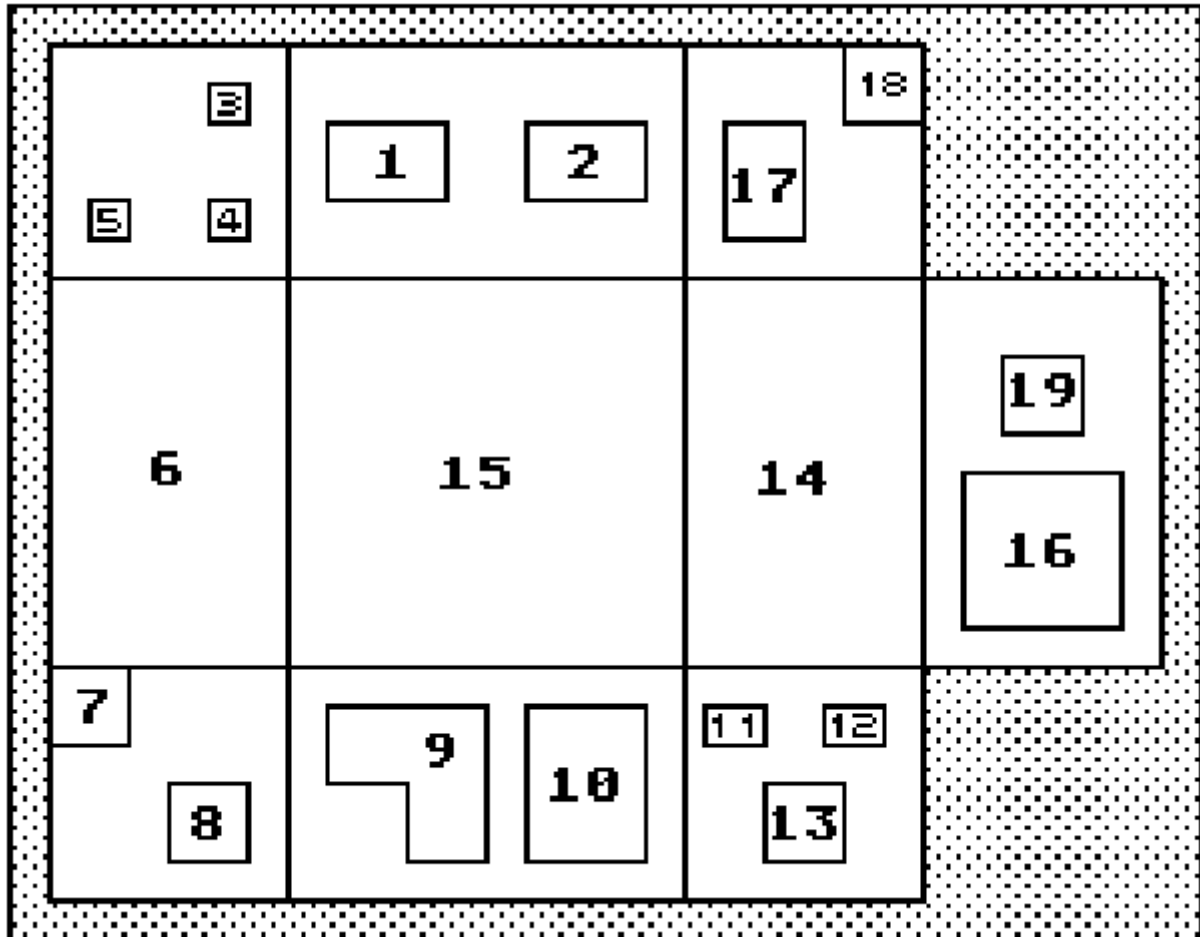
In diesem Level erwarten Euch etliche Kämpfe, die Ihr bestreiten müsst, um schliesslich wieder vor dem Sergeant zu landen. Geht also zuerst durch die linke Tür und tötet im nächsten Raum gleich den dicken Mann und den Leibwächter mit der Schrotflinte. Nehmt Euch nach getaner Arbeit den Hamburger auf, um Eure Lebenspunkte aufzufrischen. Geht dann weiter durch die obere, mittlere Tür. Ihr landet in einem Raum mit einer Frau. Nachdem Ihr dieser geantwortet habt, erlegt mit der Sense drei Kinder, die Euch hintereinander angreifen. Nach Eurem Sieg verlasst den Raum durch die obere, mittlere Tür. Ihr landet in einem Raum mit drei Türen. Antwortet auf die Frage mit `No` und erledigt danach zwei Angreifer und zum Schluß den Mönch. Verlasst diesen Raum dann durch die linke Tür. Im nächsten Raum findet Ihr nur ein paar Leichen. Klickt auf die Gaskanne, rechts auf dem Boden, um Eure Kettensäge aufzufüllen und durchsucht ganz rechts die offenen Kartons - in einem der beiden findet Ihr Munition. Lauft dann weiter nach unten und Ihr landet bei einem weiterem Gegner. Gebt diesem eine beliebige Antwort und tötet ihn. Nach getaner Arbeit geht es weiter durch die rechte Tür. Ihr trefft hier auf den Metzger, den Ihr aus der Ferne erschiessen solltet, da seine Haken vergiftet sind. Ist der Feind besiegt, geht durch die obere, mittlere Tür. So landet Ihr bei zwei Frauen, denen Ihr antwortet: 1., 2. Nachdem Ihr der einen Dame die 200 Hundert Dollar überreicht habt, folgt eine kurze Bettszene und Ihr verlasst diesen Raum nach links. So landet Ihr bei einer weiteren Schönen, der Ihr beliebige Antworten geben könnt - am Ende müßt Ihr sie so oder so töten.

Habt Ihr die Dame erledigt, geht weiter nach links. Hier spricht Euch ein Folterknecht an, den Ihr danach ohne Umschweife erledigen solltet. Verlasst den Raum nach oben und tötet im nächsten Raum gleich den Bettler (2. Antwort, 2. Antwort). Danach geht es weiter nach links, in eine Arena. Tötet dort den Gladiator (Antwort egal) und erhaltet nach dessen Ableben ein Schwert (Waffe). Es geht weiter nach rechts, wo Ihr gleich die Schrotflinte zücken solltet. Nach kurzer Zeit erscheint nämlich ein Hologramm, in Form eines Mannes mit Maschinengewehr - pustet diesen schnell um. Danach erscheint noch ein Roboter, der ebenfalls kein Problem für die Schrotflinte darstellt. Sind beide Hologramme besiegt, verschwindet der Verrückte und gibt eine Tür frei. Speichert nun ab (da Ihr so zwei verschiedene Enden sehen könnt!) und geht weiter durch die obere, mittlere Tür. Ihr landet endlich im inneren Heiligtum, wo Ihr ebenfalls schon die Schrotflinte parat haben solltet. Denn nach einem Gespräch mit den beiden Bösewichten, müßt Ihr sofort auf diese schießen (oder mit dem Schwert töten), bevor sie Euch mit Kugeln bombardieren. Habt Ihr schließlich auch diese Kerle erledigt, werdet Ihr automatisch zum Sergeant geführt. Es folgt eine längere Videosequenz, an dessen Ende Ihr die Möglichkeit habt, zwei verschiedene Entscheidungen zu treffen. Ihr könnt Stephanie entweder heiraten, oder diese töten. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, klickt entweder auf die leere rechte Hand des Sergeants (Heirat) oder auf die linke Hand, in der sich die Harvest

Blade befindet (Tod). Entscheidet Ihr Euch für den Tod, müßt Ihr solange mit der Waffe (Blade) auf Stephanie einschlagen, bis diese tot umfällt. Egal, wie Ihr Euch entscheidet, beides nimmt ein böses Ende.

## Karten

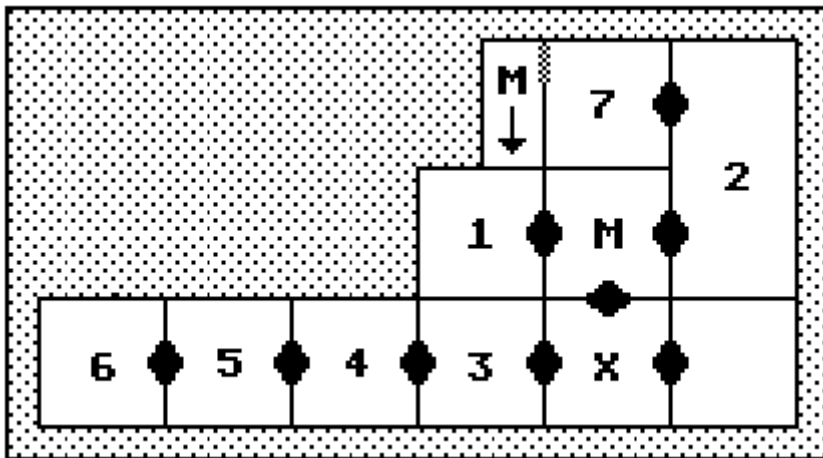
Stadt



- 1) Euer Haus
- 2) Pottsdam Residence
- 3) General Store
- 4) Post Office
- 5) Barber Shop
- 6) Missile Base
- 7) Meat Plant
- 8) Gein Memorial School
- 9) TV - Station
- 10) Ednas Diner
- 11) Police Station
- 12) Fire Station
- 13) Newspaper Building
- 14) Friedhof
- 15) The Lodge
- 16) Wayward Hotel
- 17) Abandoned House
- 18) Johnson Residence
- 19) Chady Oaks Mortuary

# The Lodge

## 1. Level



X) Start

M) Monster

1) Küche

2) Bar

3) Wäscherei

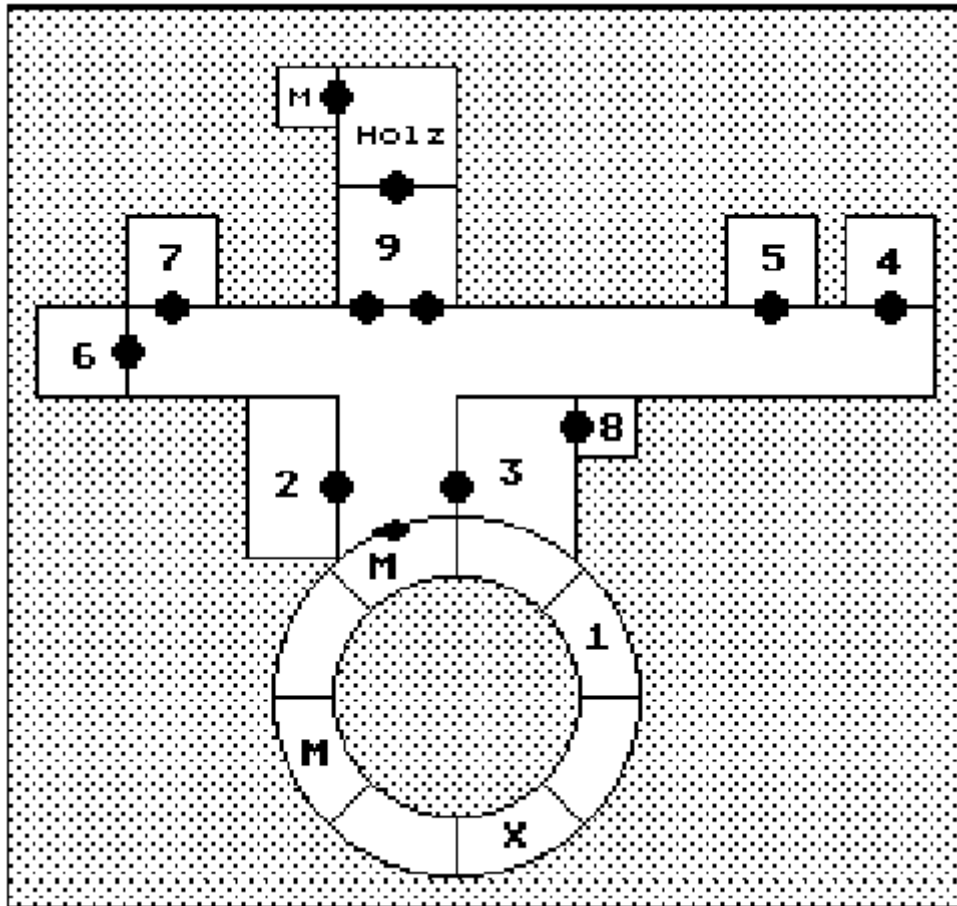
4) Billardraum

5) Brücke

6) Unkrautvertilger

7) Pflanze und Brunnen

## 2. Level



- X) Start
- M) Monster
- 1) Monster mit Schlüssel
- 2) Bücherei
- 3) Ballsaal
- 4) Monster mit Buch
- 5) Schachraum
- 6) Klavierraum
- 7) Direktor
- 8) Clown
- 9) Theater

Quelle: [dirk@langenegger.de](mailto:dirk@langenegger.de)

## Cheats:

- BRUCE** - Unverwundbarkeit
- NICK** - Volle Energie
- MURDERER** - Zusatzwaffen
- SON OF SAM** - Zusatzitems
- DUSTIN** - Erster Level
- BOSTON STRANGLER** - Zweiter Level
- HELTER SKELTER** - Dritter Level
- CHARLES MANSON** - Vierter Level