

## Komplettlösung zu „Harveys neue Augen“

01. So lange über die Platten harken, bis es einen neuen Auftrag gibt
02. Den Schlauch vom Wasserhahn lösen
03. Nach rechts zum Spielplatz
04. Mit Edna über alles reden
05. Zum Brunnen nach links und dort mit Freeman über alles reden
06. Danach 1x aus dem Bild raus und zurück und Freeman ist in den Brunnen gefallen
07. Mit der Harke das Bienennest in den Brunnen werfen – der arme Freeman
08. Rechts neben dem Teich das Gebüsch anklicken und so eine Pumpe freilegen
09. Den Gartenschlauch an der Pumpe anschließen
10. Am Brunnen das andere Ende des Schlauches in den Brunnen legen
11. Die Pumpe anschmeißen und so wird der Brunnen gefüllt
12. Freeman sitzt zerstoßen auf der Bank, das Nest schwimmt oben
13. Zum Teich, durch das Kellerfenster schauen und den Pinsel nehmen
14. Zurück zum Brunnen und den Pinsel am Bienennest mit dem Honig tränken
15. Jetzt zum Spielplatz und den Pinsel mit der Komposttonne benutzen
16. Zurück zum Brunnen – der Schlüssel liegt nun da und Freeman Reste(?) werden überpinselt
17. Kellerschlüssel nehmen und Kellertür am Teich damit öffnen
18. Aus dem Keller die Schaufel und den Presslufthammer nehmen
19. Mit der Schaufel zum Spielplatz und das Beet aufgraben
20. Lili und Edna finden eine Fliegerbombe und wollen sie öffnen - Fehlanzeige
21. Die Schaufel hilft beim Öffnen, der Zünder wird herausgenommen und das Wollknäuel hineingelegt
22. In der Klosterschule dann im Zimmer der Oberin versuchen, die Katze mit dem Futter aus dem Essenslift zu füttern
23. Das Futter auf den Napf anwenden und Lili bekommt das Rezept für das richtige Katzenfutter und darf gehen
24. Nun in Lilis Schlafzimmer und mit Edna reden
25. Den Dialog beenden und mit den beiden Kindern vor dem Schlafzimmer reden, vor allem auch über die Haarnadel
26. Auf dem Weg zum Spielplatz nimmt man Lili das Rezept ab – Shawny rückt es vorerst nicht wieder raus
27. Bei der Fliegerbombe den Sprengzünder nehmen
28. Zurück ins Gebäude, zu den Schlafsälen und den beiden Kindern den Sprengzünder anbieten
29. Er wird vorerst mit der Haarnadel entschärft
30. Lili bringt ihn zum Ofen in den Keller, nimmt die Haarnadel raus, schließt den Ofen, geht nach draußen und sie hat einen Mitschüler weniger
31. Lili geht ins Haus, die Treppe hinauf und ins Treppenhaus und ergattert mit der Haarnadel die 3 Masken
32. Nun in den Klosterflur und durch die Tür zur Sammlung
33. Das Glas mit dem Meerschweinchen nehmen
34. Noch mit dem Alten reden, aber hier ist vorerst kein Weiterkommen
35. Ins Klassenzimmer und mit Birgit reden
36. Über die Haupthalle zur Kapelle
37. Hier mit Frank reden und ihm den Presslufthammer geben
38. Am Beichtstuhl die Beichtstuhltür öffnen
39. Zur Kantine und mit der Oberin reden, ebenso mit der Köchin. Letztendlich der Köchin das Glas mit dem Meerschweinchen geben und so das Meerschweinchen einzeln und ein Glas mit Alkohol bekommen.
40. Ein Banner hat noch eine freie Fläche und Birgit soll die Stickerei dafür machen
41. Ganz nach oben in das Zimmer der Oberin und vom Schreibtisch den Quittungsspieß nehmen
42. Das Meerschweinchen darauf anwenden

43. Im Klassenzimmer dann das präparierte Meerschweinchen mit dem Adlermodell austauschen
44. Das Klassenzimmer verlassen, zurück und das Meerschweinchenbanner nehmen
45. Das Banner dann in der Kantine an der freien Fläche anbringen, außerdem vom Buffet eine Banane, eine Kokosnuß und einen Apfel nehmen
46. Zurück ins Klassenzimmer
47. Aus dem dann offenen Schrank alles herausnehmen
48. Nun in Lillis Schlafzimmer mit Edna über alles reden und links die Murmeln nehmen
49. Zur Sammlung und wieder mit dem alten Greis über alles reden
50. Er erinnert sich, wenn wir von links nach rechts platziert: wütende Maske, Hirschmodell und die Kokosnuss und gibt uns auch ein Buch
51. In die Kapelle und das Buch an Frank geben, das ein Wappenrätsel offenbart. Es kann übersprungen werden – ist aber nicht besonders schwer
52. Ist die richtige Stelle gefunden, wird Frank erschlagen und Lili kann das Schwert nehmen
53. Ebenso kann sie aus der Abhörkammer das Brett nehmen
54. Geht sie in den Beichtstuhl, wird die Abhörkammer besetzt und Lili kann letztendlich den Typen einsperren (Brett auf Halterung anwenden)
55. Sie berichtet Edna darüber und bekommt 3 neue Aufträge
56. Unter dem Leuchter sitzt ein Clown und von dem lässt Lili sich einen Schraubenschlüssel formen
57. Damit ausgestattet löst sie den Kronleuchter und ergattert so den Ballon und die Zigaretten
58. Lili geht ins Klassenzimmer und nimmt das Pumabanner
59. Sie geht in die Kantine und hängt es auf
60. Ins Klassenzimmer und das Pfadfinderabzeichen nehmen
61. Jetzt in die Sammlung und dem alten Greis das Abzeichen zeigen
62. Sie darf dann die Muskete nehmen und die Kiste öffnen und ein Pfadfindermesser nehmen
63. Das Messer tauscht sie in der Kantine gegen eine Motorsäge und die wird gleich mit dem Alkohol gefüllt
64. Am Baum beseitigt Lili nun die Widmung mit der Motorsäge
65. Jetzt ins Kloster und mit Capu reden, der Lili einen Brief gibt
66. Zu Shy gehen und den Brief abgeben
67. Jetzt wieder dorthin, wo Capu stand und durch die Wartungsklappe zur Uhr hoch
68. Das Schwert mit dem Uhrenzeiger benutzen und einmal aus dem Bild raus
69. Zurück und die Knallfrösche nehmen und Edna berichten
70. Das Tagebuch muss gefunden werden, aber draußen wird es von einem Vogel ins oberste Dachgebälk bei der Oberin befördert.
71. Nun zum Brunnen und dort die Muskete mit Murmeln bestücken und auf die Spatzen schießen
72. Shawny ist beeindruckt und verängstigt und Lili gibt ihm die Zigaretten
73. Im Tausch bekommt sie das Rezept und nimmt noch eine Zigarette mit
74. Das Rezept bei Doris in der Kantine abliefern
75. Nun in den Keller, die Konservendose holen, das herausgeschnittene Holzstück in den Ofen legen und mit der Zigarette anzünden
76. Die Dose in die Kantine bringen
77. In das Büro der Oberin, der Katze den Braten anbieten, aber letztendlich ihn der Pflanze geben
78. Den Teller in den Essenaufzug stellen und das Essen der Oberin holen
79. Es kommt allerdings das Katzenfutter/Essen der Oberin und die Katze wird gefüttert
80. Die Rauhfaserleinwand (aus dem Klassenzimmer) am Haken neben dem Bild aufhängen
81. Die Katze möchte sich die Taube als Nachtisch holen
82. Die Knallfrösche mit dem Ballon kombinieren und anzünden
83. Die Taube fliegt mit allem davon, die Oberin zweifelt, aber .....
84. Zu Lillis Bett gehen und Ednas Brief finden

85. Letztendlich draußen landen, das Buch nehmen (die Warnung allerdings kommt zu spät) und man wird entdeckt von der Oberin und dem Doc
86. Der Doc belegt Lili mit Verboten
87. Lilli nimmt die **Teekanne** und sie wird (vom Bild) angesprochen.
88. Das Bild und die Augen anklicken und Infos und **Phiole mit Wahrheitsserum** bekommen.
89. Teetassen nehmen, Tee einfüllen und dann das Wahrheitsserum dazugeben.
90. Leider lässt Lilli die Tasse fallen und hat kein Serum mehr
91. Raus in den Rundgang, **Tollkirschen** von der Säule nehmen, in die Teekanne geben und den Kessel über das Feuer hängen
92. Zurück in das Büro, eine **Tasse** nehmen und den Tee erneut servieren .....
93. Wieder das Bild anklicken und mit Gerret reden und Tipps bekommen
94. Lilli versetzt sich mit Harvey wieder in Trance und landet in einer anderen Welt
95. Die Kordel rechts ziehen und der Staub fliegt in das Auge der Oberin
96. Die **Keule** rechts nehmen und auf den Vorhang anwenden => mehr Staub ins Auge der Oberin
97. Lilli ist unbeobachtet und kann in den Rundgang
98. Zurück zur Oberin – jetzt steht links die **Kontaktlinse** und Lilli nimmt sie
99. Die Kontaktlinse mit den Rippen benutzen => Zylinder des Schneemanns fängt an zu brennen
100. Den **Zylinder** dann nehmen und das Holz unter dem Schneemann damit anzünden. Diese Blockade sollte nun besiegt sein.
101. Also zurück zur Oberin, draußen **die Fackel** nehmen, den Feuer-Blockade-Button drücken und die Fackel anzünden.
102. Die Fackel rechts in die Halterung setzen und nochmals anklicken
103. Drinnen weitere Infos bekommen und dann zum Schaukelbaum
104. Hier das **Wollknäuel** aus der Bombe nehmen, versuchen, durch das Loch im Zaun zu kommen und dann das Wollknäuel auf Harvey anwenden. So erfolgt die Selbsthypnose
105. Aus dem Knochenhaufen einen **Knochen** nehmen, ihn mit dem Teer benutzen und dann mit der Spinne
106. Der Weg wird frei und wenn Lilli das Verbot „Erwachsenen widersprechen“ ausschaltet, kann sie das Klostergelände verlassen.
107. **Ednas Karte** nehmen oder versuchen sie zu nehmen und sie rollt ins Dorf in einen Hinterhof und letztendlich ins Gefängnis
108. Die **Luftpumpe** vom Fahrrad nehmen, den Pizzakarton öffnen und eine **Chilischote** ergattern.
109. In die Polizeistation und dort in der Zelle die Karte sehen, aber Lilly kommt dort nur rein, wenn sie besoffen ist.
110. In der Polizeistation einen **neongelben Stift** nehmen, **Valium** und **Weingummi**
111. Nach draußen und rüber zum Barkeeper
112. Mit dem Barman reden und die **Cocktailkarte** bekommen. Weiterhin die **Sammeldose** nehmen und die **neonpinke Leuchtreklame**
113. Zum Friedhof und die Weingummis als Ohrenstöpsel auf Miranja anwenden
114. Lili bekommt das **alkoholische Cocktailrezept** und nimmt den **Rest Weingummi** wieder mit
115. Auch die **grüne Neonfarbe** ergattert sie.
116. In der Bar bestellt Lilli nun den Neondrink, bekommt ihn und nimmt ihn mit
117. Zum Wegweiser, dann Richtung Brücke und an der Futterkrippe alles lesen
118. Den Neondrink auf die Futterkrippe anwenden
119. Einmal aus dem Bild raus und zurück und wir können **Revierkraut** ernten
120. Jetzt sollte es in der Bar den nächsten Cocktail geben, aber Lili kann ihn nicht trinken und benutzt das Wollknäuel auf den Hasen
121. In der Westernwelt die **Mayonaise** vom Tresen nehmen
122. Nach draußen, in die Prärie, mit dem Geier reden und die Mayonaise auf die Sonnenuhr stellen
123. Die Sonnenuhr drehen, die Mayonaise wird schlecht und wenn Lili sie isst, wird sie krank
124. Haben wir im Westerndorf schon den Wagen des Quacksalters entdeckt? Nichts wie hin
125. Ihn ansprechen und wir bekommen eine Flasche Medizin und ein **Taschentuch**

126. Medizin im Saloon in den Sektkübel stellen
127. Ein Flaschengeist erscheint und Lili gibt ihm das **Taschentuch**
128. Er wird auch krank und trinkt den Alkohol – Lili danach auch und hat ein weiteres Verbot beseitigt
129. Lili kann nun das Verbot von Alkoholtrinken deaktivieren, trinkt den Cocktail und ist besoffen
130. Der Barman testet ihn auch, ist besoffen und schlägt ein Loch in die Theke
131. Wendet Lili die Spardose darauf an, bekommt sie **Geld** und mit einer **Münze** am Flunderautomat eine **Flunder**
132. Jetzt zur Polizeistation
133. Den Alkoholttest machen, eingesperrt werden und die **Karte** ergattern
134. Lily sitzt fest und kommt nicht aus der Zelle
135. Den Polizist versuchen zu belügen, aber dieses Verbot besteht noch
136. Das Wollknäuel auf Harvey benutzen und beim Minispiel mit Justitia landen
137. Über das Tutorial sich die Regeln erklären lassen
138. Es sollte kombiniert werden (von oben nach unten): "Gut und Wahrhaftig" mit "Wahrheit und Weisheit". So gibt es "Gut und Weisheit". Dann diesen mit "Böse und Weisheit" kombinieren. Man erhält "Gut und Böse" und diesen dann mit "Lüge und Böse"
139. So sollte man gewinnen und das nächste Verbot ist weg
140. Der Polizist kann belogen werden und Lili ist wieder in Freiheit
141. Über die Trance zum Indianerfriedhof, das Feuer anklicken, lügen und den Tipp mit dem Geld auf den Augen bekommen
142. Den Kaffee in der Bar trinken und sich die Flunder mit der Luftpumpe zum **Kugelfisch** aufblasen
143. Sich den letzten Cocktail herstellen lassen und diesem dem Barkeeper geben.
144. Dem in Koma liegenden Barman die Münzen auf die Augen legen
145. Mit dem Wollknäuel und Harvey in den Tagmodus wechseln
146. Mit dem Geist-Barman reden und **Münzen** zurückbekommen
147. Jetzt kann man mit dem Geld spielen, verliert aber und darf sich eine **Zigarre** nehmen
148. In die Prärie und die Zigarre mit den Rauchzeichen benutzen
149. In einem Minispiel muss der Schamane zum Marterpfahl geführt werden:
  - rauf - durch
  - runter - durch
  - rauf - durch
  - rauf - rauf - durch
  - runter - durch
  - das Minispiel kann übersprungen werden.
150. Zum Indianerfriedhof und mit dem Schamanen reden, ein **Rezept** bekommen und das **Junkfood** mitnehmen
151. Zum Quacksalber und das **Deo** und aus dem Paket für den Schamanen die **Enthaarungscreme** nehmen
152. Mit dem Goldgräber reden und letztendlich das Junkfood in die Satteltasche stecken. Haben wir es auch dem Geier gezeigt, berichtet dieser uns, dass er das nächste Mal über der Stelle kreisen wird, wo sich das Junkfood befindet, also werden wir die Mine des Goldgräbers finden.
153. Dorthin durch Anklicken der Geier und mit dem Vendigo reden
154. Er muss beseitigt werden, damit wir gefährliche Orte betreten können
155. Deo und Enthaarungsmittel auf ihn anwenden
156. Deo auf den Himmel anwenden
157. **Sonnencreme** mit Enthaarungscreme austauschen => kein Vendigo mehr und 1 Verbot weniger
158. Lili landet vor der Höhle/dem Versteck von Edna und kann jetzt ohne das Verbot hinein
159. Drinnen die Notiz lesen und die Uhupeife finden

160. Zur Brücke gehen und dort die Uhupeife benutzen, aber es geht kaum, weil ein echter Uhu stört
161. Uhupeife auf den Uhu anwenden und dann drohen anklicken, entschuldigen und klein begeben
162. Weiter die Pfeife benutzen und mehrmals klein begeben, bis der Button „lachen“ kommt
163. Auch ihn evtl. mehrmals drücken und dann drohen. Letztendlich fliegt er weg. - Klappt es nicht, dann kann das Rätsel übersprungen werden (wer die genaue Abfolge weiß, bitte zur Lösungsverbesserung melden!)
164. Jetzt die Pfeife auf Gerret anwenden
165. Im Auto das **Schlüsselbund** mitnehmen
166. In Richtung Mauer gehen
167. An der Tür in der Mauer das Schlüsselbund benutzen
168. Hat ihn der Hamster, dann die Uhupeife auf den Uhu anwenden
169. Die Büsche untersuchen und wir landen in Kapitel 3
  
170. Unten in der Kanalisation den **Schlüssel** aufheben.
171. Ins Boot steigen und an der Anlegestelle die Tür aufschließen.
172. Ins Boot flüchten, hin und herfahren und dann durch die Tür die Leiter hoch
173. Den **Energy-Smartie** essen, die Kante zu fassen kriegen und oben raus
174. Im Heizungskeller links die **Lochkarte** nehmen
175. Sie in den Schlitz der rechten Heizungssteuerung stecken
176. Nach oben zum Kaminschacht und mit Herrn Mantel ausführlich reden
177. Weiter hoch in den Wartungsraum und den Käse nehmen.
178. Nach unten und ihn auf den rechten Lochkartenschlitz benutzen
179. Hoch zum Wartungsraum
180. Hier das **Stuhlbein** entfernen, um rauszukommen und dann den **Staubwedel**, den **Pizzaflyer** und die **Kreditkarte** nehmen und aus dem Kühlschrank die Früchte/das Gemüse: **Tomaten**, **Broccoli**, **Blaubeeren** und **Bananen**.
181. Pizzaservice anrufen und es wird eine **unbelegte Pizza** geliefert
182. Zurück zu Herrn Mantel, ihm den Staubwedel geben und im Tausch ein **weißes Laken** bekommen
183. Aus dem Wartungsraum in den Flur und die **Pizza** nehmen und dann versuchen, Harvey zu ergattern.
184. Lili wird vom Phantom gefangen und kann sich vorerst nur in die Parallelwelt durch Harvey retten.
185. Sie landet bei einem Drachen und nimmt dort eine **Hühnerfeder**
186. Mit dieser den Drachenschwanz kitzeln, bis er dicht links am Gitter liegt
187. Dann das Gitter anklicken
188. Den Dorn in der Drachenklaue entfernen und Lili darf spitze Gegenstände benutzen
189. Zurück rammt sie dem Phantom das spitze Stuhlbein ins Auge
190. Nach rechts zur Rollenspielrunde
191. Ein Stück **roten Vorhang** nehmen und mit allen reden. Sie erfährt etwas über die Schwächen der Personen und was sie mögen und muss das zum Belegen der Pizza ausnutzen, denn sonst darf sie nicht mitspielen – alte Bekannte aus „Edna“ tauchen auf
192. Sie bekommt auch noch das **grüne Kissen** und nimmt die **Duftkerze**
193. Zurück zum Flur und hinten links zum Waschraum
194. Hier das **Seidentuch**, die Flasche mit **Stärke** und die **Stricknadel** nehmen
195. Den roten Vorhang ins rote Pissoir legen, das grüne Kissen ins grüne Pissoir – Hat man in allen was drin, dann kann man mit dem Färben des Obstes/Gemüses für die Pizza beginnen.
196. In den Wartungsraum und die Kreditkarte und das weiße Laken mit dem Dosenöffner lochen
197. Die **Kreditlochkarte** auf den rechten Kartenschlitz anwenden
198. Mit dem Bienenmann über alles reden und die Duftkerze auf ihn anwenden=> **gelben Schal**
199. Das Seidentuch auf die Laterne anwenden und es dann mit der Stärke benutzen

200. Jetzt mit der **neuen Lochkarte** die letzte Heizung ausschalten
201. Im Überwachungsraum sich mit dem Laken als Geist verkleiden/Laken auf die Scheibe anwenden => **blauen Stoff** aus der Klappe
202. Jetzt können wir auch das gelbe und das blaue Pissoir benutzen und somit alle
203. Das logische Rätsel bei der Rollenspielrunde (Farbschwächen und Mögen/Nichtmögen) ergab, dass wir rote Bananen, grüne Tomaten, blauen Brokkoli und gelbe Blaubeeren brauchen
204. Also alles entsprechen färben und die Pizza belegen
205. Die Pizza abgeben und wir landen an einem Lagerfeuer
206. Mit Schnippo, dem Jongleur so reden, dass er sich schlafen legt und wir den **Ball** nehmen können
207. Die Kugel/den Ball nehmen und dann mit Petrulla reden
208. Sie legt sich schlafen und wir stecken die Kugel in den Sicherheitskessel
209. Mit Sir Droggalot reden und letztendlich schlafen anklicken
210. Die Holzscheite nehmen und dann noch mehrmals mit Droggalot reden über das Schlafen
211. Letztendlich legt er sich auch schlafen und wir füttern das Lagerfeuer mit den Holzscheiten
212. Man darf nun wütend werden und sprechen mit Peter in der Rollenspielrunde, nachdem wir den WütendwerdenButton freigeschaltet haben
213. Lili bekommt den **Chrakterbogen**
214. Lili hypnotisieren und in den Bild, wo der Drachen war, über den Baumstamm, dann dort den **Pfeil** aus der Wand nehmen und mit diesem das Schloss am Gitter öffnen
215. Zurück in der realen Welt ist die Tür dann auch offen – sie ist endlich richtig in der Anstalt
216. Nach links gehen und das Schild links an der Tür abnehmen
217. Gegenüber dann durch die Tür in den Abstellraum
218. Mit dem Phantom reden
219. Die **Bowlingkugel** nehmen und auf den Kleiderständer legen
220. Das Geisterkostüm über die Bowlingkugel werfen
221. Den **Spiegel** von der Tür wegnehmen und draußen an der Bürotür befestigen
222. Rechts das **Portrait** nehmen
223. Wieder in den Abstellraum
224. Das Laken mit den Termiten anfassen
225. Die Lunchbox untersuchen und den **Pfannkuchen** nehmen
226. Den Pfannkuchen auf die Tür innen anwenden
227. Die Termiten fressen ein Loch in die Tür, wenn man rausgeht
228. Das Portrait von innen am Haken an der Tür aufhängen
229. Das **Schlüsselbund** mitnehmen
230. Nach rechts und mit dem Schlüssel die Tür zu Ednas Zimmer öffnen
231. Mit Gerret reden
232. **Nadel** nehmen und mit Wollknäuel kombinieren
233. Im Abfall wühlen und **Augen** finden
234. Die Augen mit den Nähset kombinieren und mit diesem dann den alten Harvey wieder herstellen
235. Diesen auf die Oberin anwenden. Evtl. hier schon für die 3 verschiedenen Enden speichern.
236. Wir landen in einer Art Schachspiel. Die Anleitung dazu lesen. Das Spiel muss gewonnen werden. Eine Lösung kann ich (noch) nicht angeben – vielleicht übermittelt mir sie ja jemand, aber es gibt ja einen Button zum Überspringen.
237. Alle Blockaden sind nun gebrochen – Hier speichern, denn es gibt 3 Enden.
238. Den Hasen nochmals auf die Oberin anwenden und sich dann die 3 Enden ansehen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld.

Wer diese

Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer

Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

Die Vollversion des Spieles kann bestellt werden über den Shop!