

# SHADY BROOK

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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!

**Allgemeines:** Dieses Adventure kann in drei verschiedenen Modi gespielt werden, die zu Beginn des Spiels ausgewählt werden. Für diese Lösung sind der „Adventure – Only Mode“ bzw. der „Censored Mode“ nicht aktiviert worden, um die volle Punktzahl zu ermöglichen. Außerdem sind die Aktionsanteile so einfach und die Gewalt/Sexanteile so gering, dass sie vernachlässigt werden können.

Es können insgesamt 985 Punkte erreicht werden, was jedoch sehr schwer ist, da leicht Kleinigkeiten, die den Spielablauf nicht beeinflussen, übersehen werden können. Daher alles ansehen (auch im Inventar) und mit den einzelnen Personen immer wieder reden, bis sie nichts Neues mehr zu sagen haben. Ich habe in dieser Lösung versucht, alle Nebensächlichkeiten mitzuerwähnen, die eventuell der Punkteerhöhung dienen.

**Vorgeschichte:** Anthony Clave spricht auf eine Tonbandkassette in seinem Haus, dass in der Stadt geheimnisvolle Dinge vorgehen und er von den Einwohnern verfolgt wird. Bevor er zu Ende reden kann, wird er gefangen genommen...

Du bist der Schriftsteller Jake Tobin und hast dich mit deinem blinden Vater Wayne in dieses Haus einquartiert, um in Ruhe an deiner Novelle arbeiten zu können und neue Anregungen dafür zu erhalten.

Als du mit deinem Auto in der Stadt angekommen bist, wirst du von deinem Nachbarn, Tim Richardson, freundlich willkommen geheißen und das Spiel beginnt!

# MONTAG:

## Im eigenen Haus:

Schaue dir als erstes dein Inventar an („examine“ Knopf links im Inventar mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Gegenstand ziehen). Du führst eine Brieftasche, ein Notizbuch (es erhält immer wieder neue Einträge, was du zu erledigen hast und deinen Punktestand; also schaue öfter hinein!), eine angefangene Novelle (lies sie immer, wenn du in der Nacht etwas Neues geschrieben hast), deinen Autoschlüssel und eine Zeitung (lies die beiden Artikel).

Mache dich nun mit der neuen Wohnung vertraut: Entdecke im Kamin den festgeklebten Schlüssel und ein zerbrochenes **Foto** von Anthonys Zwillingen in der Schreibtischschublade. Neben der Eingangstür befindet sich eine Tür zu einer Kammer, die nicht begehbar ist. Im hinteren Flur sind drei Türen. Die linke Tür führt in das **Schlafzimmer** von deinem Vater **Wayne**. Sprich in an, er möchte sich jedoch ausruhen. Die Tür ganz rechts führt in dein Schlafzimmer, ist jedoch abgeschlossen. Die Tür links daneben führt ins **Badezimmer**, wo du den Wasserhahn betätigen kannst. Auch vom Badezimmer aus führt eine abgeschlossene Tür in dein Schlafzimmer.

Verlasse das Haus danach, um die Stadt zu erkunden.

## Houses:

In der Nähe deines Hauses findest du **Tim**, der die lokale Tankstelle betreibt. Rede mit ihm über die Stadt Shady Brook und seine Bewohner. Bemerke das verbeulte Auto auf dem Platz und gehe zum Haus direkt neben deinem, dessen Tür jedoch noch verschlossen ist.

Gehe den Weg in Richtung Hauptstraße entlang und wende dich kurz davor nach links, wo du einen Drahtzaun mit einem Durchgang zu einem Privatgelände entdeckst.

Gehe weiter zur **Hauptstraße** und wende dich nach links. Als erstes kommst du an einer Tankstelle vorbei:

## Gas Station:

In der **Werkstatt** gibt es außer einer kaputten Uhr an der Wand nichts zu sehen. Auch der **Kassenraum** ist leer und die Tür zur Werkstatt verschlossen. Rechts neben der Tankstelle führt ein Weg nach hinten zu den **Toiletten**. Diese können nicht betreten werden. Bemerke das Telefon an der Wand, du weißt aber noch nicht, wen du anrufen könntest.

Auf deinem weiteren Weg die Hauptstraße geradeaus liegt rechts ein

## Motel:

Die beiden Zimmertüren sind verschlossen und auch im erleuchteten Fenster ist nichts besonderes zu sehen.

Gehe weiter geradeaus bis zu einer Abzweigung nach links, die in den restlichen Teil der Stadt führt. Statte aber zunächst der Stadthalle, die geradeaus auf der rechten Seite der Straße gelegen ist, einen Besuch ab:

## Town Hall:

Wende dich dem Schalter auf der rechten Seite zu und nimm den Stadtplan auf (betrachte ihn im Inventar; er enthält alle Orte, die du besuchen kannst):



Rede nun mit **Tanya**, der Frau des Bürgermeisters Michael Whiteman. Sieh dich in der Halle weiter um. Bemerke die Erinnerungstafel links an der Wand und weiter hinten in der Hallenmitte das Tagebuch des Stadtgründers Robert Thompson. In diesem Bereich befinden sich drei Türen: geradeaus in den Gerichtssaal (immer verschlossen!) rechts in das Büro des Bürgermeisters (er möchte nicht gestört werden) und links in das Büro des Sheriffs Lee Card, dessen Tür mit einem Nummernschloss gesichert ist. Betrete es.

### Sheriffbüro:

Rede mit Sheriff **Lee**, der dir nicht wohlgesonnen ist. Bemerke den abgeschlossenen Metallschrank rechts vom Sheriff.

Verlasse die Stadthalle und erkunde den restlichen Teil der Stadt. Die Reihenfolge der folgenden Orte bleibt dir überlassen:

## **Rusty's Bar:**

Die Bar ist leer. Bemerke die Dartscheibe an der Wand und lies die Spielanleitung für Poolbillard. Eine Treppe führt in den Privatbereich des Besitzers (und ist niemals zugänglich).

## **Diner:**

Bemerke die kaputte Uhr über dem Tresen und die Jukebox hinten im Raum. Rede mit **Nancy** „Mom“, die dich willkommen heißt und dir von ihrem Sohn Gary, der Arzt ist, erzählt.

## **Barber Shop:**

Bemerke die Magazine und die zerbrochene Flasche auf dem Beistelltisch, die Nacktposter an der Wand, das Radio, die Frisierauslage und den Besen neben der Bürotür, die immer verschlossen bleibt. Rede mit dem Friseur **Danny**, der dir sehr unhöflich gegenübertritt. Bemerke das Notizbuch vor ihm auf der Theke. Rede noch zweimal mit Danny, bis sein Telefon klingelt und er sich entfernt. Lies nun ungestört im Notizbuch und schaue dir das Foto vom Stadtgründer näher an und lies den Hinweis auf ein Bürgertreffen am Donnerstag um Mitternacht.

## **Laundry:**

Die Wäscherei ist leer im Moment. Eine verschlossene Tür und ein Automat für Süßigkeiten spielen keine weitere Rolle.

## **General Store:**

Rede mit **Kate Ekan**, die den Laden führt und ihr Baby Amy im Arm hält. Sie erzählt dir, dass Amy am Freitag ihren ersten Geburtstag hat und lädt dich für heute Abend zum Essen ein. Rede auch mit **Gary**, dem Sohn von Nancy aus dem Schnellimbiss. Wende deine Briefftasche aus dem Inventar auf Kate an und kaufe **Streichhölzer** (klappt nur, wenn der Schlüssel im Kamin schon angesehen wurde! Sonst musst du erst wieder zurück in dein Haus und dies nachholen!).

## **Cave:**

Gegenüber der Wäscherei kannst du zu einer Höhle hochklettern. Sie kann aber erst später erkundet werden, wenn du eine Taschenlampe hast.

## **Church:**

Vor der Kirche bemerkst du eine Anzeigetafel. Gehe in die Kirche hinein und rede vor dem Altar mit **Ethan Morrow**, dem Priester der Stadt. Die vier Seitengänge der Kirche können nicht betreten werden.

## Cemetery:

Links von der Kirche befindet sich der Friedhof. Eine Treppe führt zum Steinsarg von Robert Thompson.

Nachdem alle Orte besichtigt sind, kehre in dein Haus zurück.

## Houses:

### Im eigenen Haus:

Löse den **Schlüssel** im Kamin mit Hilfe der Streichhölzer ab und nimm ihn. Schließe die Tür **deines Schlafzimmers** mit dem Schlüssel auf und betritt es. Schließe auch die zweite Tür in diesem Raum, die ins Badezimmer führt, mit dem gleichen Schlüssel auf.

Auf dem Nachttisch findest du einen **Kassettenrekorder**, den du einsteckst. Er enthält leider kein Tonband mehr, was du bei seiner Begutachtung im Inventar feststellst. In einem offenen Seitenraum befindet sich ein Safe, der durch einen Nummernkode gesichert ist. Versuche ihn zu öffnen und in dein Notizbuch wird nun der Hinweis, nach einer Öffnungsmöglichkeit zu suchen, eingetragen. Gehe in **Dads Schlafzimmer** und rede mit deinem Vater **Wayne**, der aber immer noch erschöpft ist.

## Houses:

Wenn du dein Haus verlässt, bemerkst du, dass die Sonne gerade untergeht und die gesamte Umgebung in ein gelbliches Licht getaucht ist (wenn nicht, so hast du noch irgendwo etwas vergessen zu tun und musst es nachholen!). Besichtige nun erneut die Orte, die du schon am Tag kennengelernt hast:

## Rusty's Bar:

Der Besitzer der Bar, **Rusty**, ist nun anwesend und du redest mit ihm. Er lädt dich ein, in der Nacht wiederzukommen, dann sind die Gäste da.

Außer der Wäscherei und der Kirche, in denen sich aber niemand aufhält, sind alle Orte geschlossen, und du läufst zurück zu den

## Houses:

Vor seinem Haus triffst du **Tim** mit seinem Hund Buddy. Rede mit ihm und er weist dich zum Haus der Erkans.

Klopfe an der Tür des roten Hauses und du wirst eingelassen.

## Erkans Haus:

Während des Abendessens, bei dem du einiges über Kate und Nick erfährst, fragst du automatisch nach der **Toilette** und findest dich dort wieder. Schau dir die Arzneidose näher an und betätige den Wasserhahn. Betätige auch die

Toilettenspülung und verlasse die Toilette danach wieder. Das weitere Abendessen wird durch ein Klopfen an der Tür unterbrochen (es ist Curly, der Nick anschreit) und beendet.

Draußen ist es nun dunkel und du machst dich auf den Weg zur Bar.

### **Motel:**

**Nick** steht hinter dem Fenster für den Nachtdienst und du kannst mit ihm reden.

### **Rusty's Bar:**

Rede erneut mit **Rusty** und den anwesenden Gästen **Danny** und Sheriff **Lee**, deren Verhalten sich dir gegenüber nicht gebessert hat.

### **Laundry:**

Hier triffst du zwei neue Einwohner der Stadt, **Curly** und seine Freundin **Cindy**, mit denen du dich unterhältst.

Da es sonst nichts Neues gibt, kehrst du zurück zu den

### **Houses:**

Du siehst **Tim** vor dem Haus stehen und nach etwas Ausschau halten. Er erzählt dir vom „Chief“, der als Einzelgänger in den Bergen wohnt und von dem du dich fernhalten sollst.

### **Im eigenen Haus:**

Kehre in dein Haus zurück, sage **Wayne** gute Nacht, ...schreibe an deiner Novelle und schlafe... Du wirst vom „Chief“ geweckt, der dich vor der Stadt und seinen Bewohnern warnt und fordert, dass du die Stadt verlassen sollst. Als du ablehnst, verschwindet er....Du wunderst dich, woher er deinen Namen weiß....

## **Dienstag:**

Lies in deinem Inventar, was du in der Nacht in deiner Novelle neu geschrieben hast. Versuche deinem Vater in seinem Zimmer einen guten Morgen zu wünschen, aber er schläft wohl noch und du willst nicht stören.

## Houses:

Als du vor dein Haus trittst, bemerkst du, dass etwas Besonderes im Haus vom „Chief“ vorgegangen sein muss.

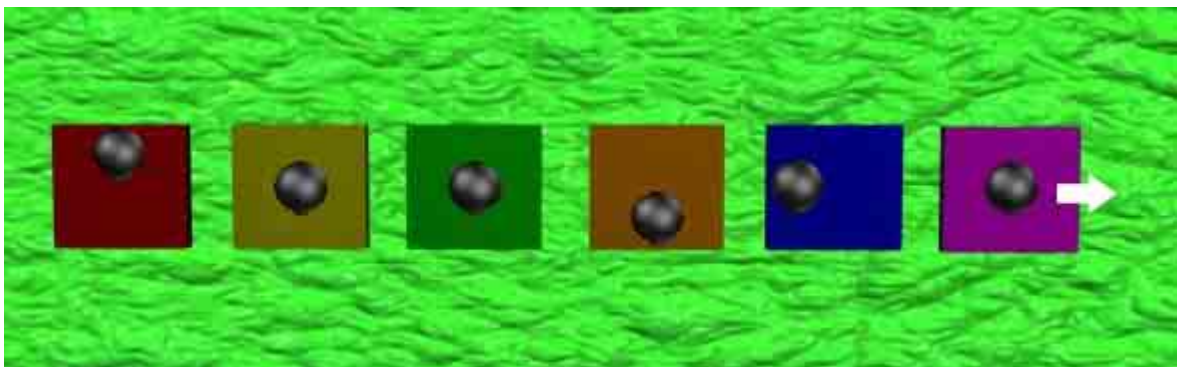
Gehe nun den Zaundurchgang links vor der Hauptstraße entlang und du gelangst zu einer **Brücke**. Bemerke die beiden Spiegel an den Masten vor der Brücke und einen weiteren nach Überquerung der Brücke auf der anderen Seite. Auf dem Boden liegt hier auch ein seltsamer Steinhaufen. Gehe den Pfad weiter bis zu

## Chiefs Hütte:

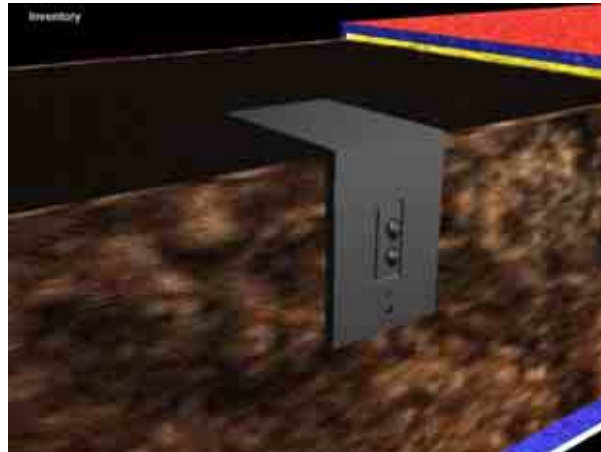
Du erfährst, dass sich der Chief erhängt hat. Frage Sheriff **Lee** nach den Einzelheiten des Selbstmords? und sieh dich anschließend im Raum um. Bemerke das Seil an der Decke und den umgekippten Stuhl auf dem Fußboden. Gehe durch die Tür in den **Schlafrum** und öffne die Schublade in der Kommode neben dem Bett. Lies das grüne Tagebuch vom Chief gründlich und merke dir die Zahlen. Klicke den Namen „Keme“ auf der letzten Seite an. Versuche die Toilette zu betreten.

Gehe zurück in den **Wohnraum** und untersuche das Regal neben der Schlafräumtür. Nimm die bunte **Schachtel** heraus und betrachte sie in deinem Inventar genauer. Sie stellt eine Puzzlebox dar, die geöffnet werden soll. Auf ihrer Vorderseite befinden sich 6 verschiedenfarbige Felder in einer Reihe, deren Knöpfe in verschiedene Richtungen verschoben werden können. Wenn du den Mauszeiger auf die grüne Fläche außerhalb der Felder bewegt, wandelt er sich in einen Drehpfeilzeiger um und die Schachtel dreht sich nach dem Anklicken. Auf diese Weise kannst du alle 6 Farbflächen sehen. Die Aufgabe besteht nun darin, die Knöpfe auf der Vorderseite so zu verschieben, dass sie in die Richtung der jeweiligen Farbfläche zeigen.

## Puzzlebox – Lösung:



Nach korrekter Eingabe öffnet sich die Schachtel und eine zweite Puzzlebox schiebt sich heraus. Um diese zu öffnen, nimm die beiden **Nägel** heraus und stecke sie in die beiden Löcher an der Vorderseite des Scharniers:



Öffne den Deckel, indem du auf den Haken am Scharnier unten klickst und sieh in die Schachtel – leider noch leer!  
Nimm die beiden **Nägel** wieder an dich und stecke einen davon in die Öffnung über dem Scharnier (im folgenden Bild weiß):



Schließe nun den Deckel der Schachtel und stecke den zweiten Nagel in die Öffnung oben auf dem Scharnier (im folgenden Bild weiß):



Nun schiebt sich eine dritte Schachtel heraus, die wiederum geöffnet werden soll. Die Lösung ist im Tagebuch vom Chief aufgeschrieben „3 2 1 3“:

Klicke auf den rechten weißen Knopf, danach auf den neu erschienenen mittleren weißen Knopf, danach auf den linken weißen Knopf und schließlich noch einmal auf den rechten Knopf. Nimm den **Schlüssel** aus dem geöffneten Fach und klicke noch einmal auf den linken Knopf, um das Schlüsselloch wieder sichtbar zu machen. Stecke den Schlüssel hinein und öffne damit eine Schublade, in der ein kleiner Zettel mit den Zahlen „5 2 3 1“ liegt.

Bevor du die Hütte verlassen kannst, musst du die Puzzlebox zuerst wieder ins Regal zurückstellen!

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

## Houses:

### Im eigenen Haus:

Gehe zu **Wayne**, der inzwischen aufgewacht ist und rede mit ihm. Begib dich danach in dein **eigenes Schlafzimmer** und drücke am Safe den Zahlenkode „5 2 3 1“ ein. Klicke den Hebel an und der Safe öffnet sich. Nimm den **Zettel** heraus und betrachte die runde Einbuchtung in der Rückwand des Safes – hier muss etwas hinein -, sowie das Kästchen; es ist leer. Schau den Zettel im Inventar genauer an, er enthält einen verschlüsselten Text, für dessen Entschlüsselung du später einen Tipp bekommst. Verlasse dein Haus und gehe zur

### Gas Station:

Betrete den Kassenraum und nimm die **Taschenlampe** von der Theke. Im Inventar siehst du, dass die Batterien in der Lampe fehlen.

### Motel:

Rede mit **Nick** über den Tod vom Chief.

### Diner:

Rede mit **Mom** und danach mit **Tim** und **Gary**, die an einem Tisch sitzen; sprich diese zweimal an, bis sie nichts Neues mehr sagen.

## General Store:

Rede mit **Kate** über den Tod des Chiefs und über die Töchter von Anthony, die in der Höhle tot aufgefunden wurden. Wende danach deine Brieftasche auf sie an, um **Batterien** zu kaufen. Setze im Inventar die Batterien in die Taschenlampe ein.

## Höhle:

Steige in die Höhle hinein und sieh dich im Schein der Taschenlampe um. Es gibt jedoch noch nichts Besonderes darin zu sehen.

## Cemetery:

Zwischen den Gräbern triffst du einen neuen Einwohner, den Jungen **Aaron**, der dir von sich erzählt.

## Town Hall:

Rede mit **Tanya** an ihrem Schalter und sie sagt dir, dass der Bürgermeister nun zu sprechen ist.

## Büro des Bürgermeisters:

Rede mit **Michael Whiteman**, der nicht sehr höflich zu dir ist.

Drehe dich nach dem Verlassen seines Büros zu seiner Tür um und klicke auf sie. Du hörst, dass Whiteman am Telefon zwei Flugtickets auf die Bahamas bestellt.

**Sheriffbüro:** Rede mit Sheriff **Lee**, der sehr ungehalten darüber ist, dass du mit dem Bürgermeister über deine Mord – Theorie am Chief gesprochen hast. Versuche noch einmal mit **Tanya** zu reden, sie ist aber sehr wortkarg.

## Gas Station:

Rede mit **Tim**, der sich im Kassenraum aufhält und gehe anschließend zu den Toiletten hinter der Tankstelle. Klicke auf die Tür der Herrentoilette und höre **Curly** und **Cindy** zu. Klicke ein zweites Mal auf die Tür und du verstehst, was sie treiben.

## Motel:

Rede noch einmal mit **Nick** über Kate und frage ihn, ob du ein Zimmer ansehen darfst, was er verneint.

## General Store:

Sprich **Kate** an, die jetzt nicht in Stimmung ist, aber dir anbietet, später in der Wäscherei für dich Zeit zu haben.

## Church:

Gehe zum Altar vor und lausche einem Gespräch zwischen **Morrow** und **Aaron**. Der Priester warnt Aaron, dir nicht zu viel zu erzählen.

## Town Hall:

Versuche erneut mit **Tanya** zu reden, die sich nun darauf einlässt (falls nicht, so überprüfe, ob du vergessen hast etwas vorher zu erledigen und hole es nach). Tanya denkt, dass ihr Mann eine Affäre hat, und du musst sie nun im Gespräch überzeugen, mit ihm darüber zu reden.

Wähle die folgenden Gesprächspunkte:

1. Hey, is everything okay?
2. Definitely
3. The worst thing for a relationship...
4. Someone has to take the first step...

Danach ruft Tanya ihren Mann herbei und du kannst sein Büro untersuchen.

**Büro des Bürgermeisters:** Klicke auf den Computer auf der rechten Seite des Schreibtischs und lies die E-Mails. Seine Affäre heißt also Andrea! Gehe nach links hinter den Schreibtisch und öffne die mittlere Schublade. Du findest einen Zettel seiner Geliebten mit einer Telefonnummer, Fotos und daneben eine Akte, die du dir näher ansiehst. Sie enthält den Bericht, dass Anthony Clave nicht verschwunden ist, sondern tot aufgefunden wurde. Weiter unten in der Akte steht die Telefonnummer von Anthonys Bruder Travis, die du anklicken musst (Hinweis im Notizbuch erscheint, ihn anzurufen).

Nach Verlassen der Akte erwischt dich der Bürgermeister und wirft dich hinaus!

Rede erneut mit **Tanya**, die nun recht traurig erscheint.

Nach Verlassen der Stadthalle, stellst du fest, dass die Zeit fortgeschritten und wieder Sonnenuntergang ist.

## Motel:

Rede mit **Nick**, der Babysitter spielen muss und Amy im Arm hält.

## Houses:

Vor seinem Haus sitzt **Tim** mit seinem Hund und du kannst dich kurz mit ihm unterhalten.

## Im eigenen Haus:

Rede mit **Wayne**, der auf dem Sofa sitzt und Radio hört. Wenn du das Radio anklickst, kannst du einem Werbespot zuhören.

## **Rusty's Bar:**

Es ist noch kein Gast eingetroffen, aber an der Treppe zu Rustys Privatbereich kannst du hören, dass das Fernsehgerät läuft.

## **Church:**

Rede mit **Morrow** über sein Gespräch mit Aaron, das du belauscht hast.

## **Laundry:**

Rede mit **Kate**, die dich bittet, ihr bei der Wäsche zu helfen.

**Waschpuzzle:** Lies den Notizzettel vor dir auf der Waschmaschine. Die Aufgabe besteht darin, die korrekten Mengen an Waschmittel und Weichspüler in die Maschine zu schütten und sie zu starten. Zum Abmessen der Mengen hast du drei Becher mit 4, 7 und 11 OZ zur Verfügung.

### **Lösung:**

1. Klicke auf die rote Flasche mit dem Detergent und danach auf den 11 OZ Becher (er enthält nun 11 oz)
2. Klicke auf den 11 OZ Becher und danach auf den 4 OZ Becher (im 11 OZ Becher bleiben 7 oz übrig)
3. Klicke auf den 11 OZ Becher und danach auf die Waschmaschine (sie wird nun mit dem Waschmittel befüllt)

Auf dem Notizzettel sollte nun ein Haken vor dem Detergent erschienen sein. Wenn nicht, so hast du die falsche Menge abgemessen und musst neu beginnen.

4. Klicke auf die blaue Flasche mit dem Softener und danach auf den 11 OZ Becher (er enthält nun 11 oz )
5. Klicke auf den 11 OZ Becher und danach auf den 6 OZ Becher (im 11 OZ Becher bleiben 5 oz übrig)
6. Klicke auf den 11 OZ Becher und dann auf die Waschmaschine (sie wird nun mit 5 oz Weichspüler befüllt)
7. Klicke auf den Startknopf rechts oben an der Maschine.....

Nach einem langen Gespräch mit Kate, das automatisch abläuft, befindest du dich wieder draußen und stellst fest, dass es Nacht geworden ist.

Gehe noch einmal in die Wäscherei zurück und spreche **Kate** erneut an. Sie wiederholt einen wichtigen Satz von Anthony Clave: „THE TRUTH SHALL SET YOU FREE“.

Dieser Satz hilft bei der Entschlüsselung des kodierte Textes aus dem Safe.

### Kodepuzzle:

Betrachte den verschlüsselten Text im Inventar genauer, indem du ihn in der vergrößerten Ansicht anklickst. Klicke anschließend auf einen Buchstaben in der Überschrift des Textes, der ersetzt werden soll, und danach auf den Buchstaben im Alphabet in der untersten Reihe, den du stattdessen einfügen willst.

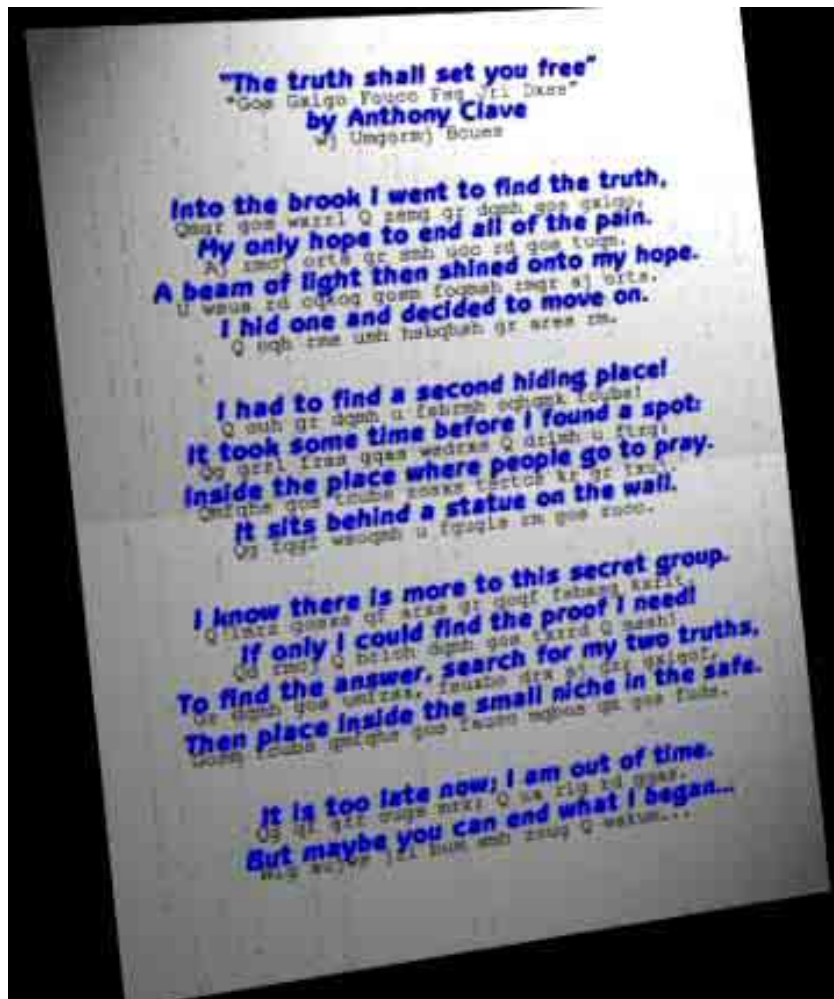
### Lösung:

Die Überschrift sollte lauten: „THE TRUTH SHALL SET YOU FREE“  
by ANTHONY CLAVE

Ersetze also den ersten Buchstaben im kodierte Text durch das T, den zweiten durch das H ...., bis schließlich der komplette Text entschlüsselt ist:



Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)



Der dekodierte Text enthält Hinweise auf „Lichtstrahlen am Bach“, auf ein „Versteck hinter einer Statue“ bei der Kirche und auf „zwei Teile der Wahrheit, die in die Ausbuchtung im Safe gelegt werden müssen“.

## Rusty's Bar:

Rede mit **Rusty**, der dich vor Curly warnt und danach mit **Cindy** und **Curly** (gib Curly gegenüber zu, dass du mit Nick deine Zeit verbringst: „what of it“; das bringt mehr Punkte!).

## Houses:

### Im eigenen Haus:

Rede mit **Wayne**, dem du versprichst, die nächste Nacht mit ihm zu verbringen....schreibe an deiner Novelle weiter....schlafe...

## MITTWOCH:

Lies, was du in der Nacht in deiner Novelle weitergeschrieben hast und schaue dir in deinem Notizbuch an, was du heute alles erledigen musst.

Gehe zu **Wayne** in seinem **Schlafzimmer** und wünsche ihm einen guten Morgen.

## Houses:

Gehe durch den Zaundurchgang zum Bach an der **Brücke**. Bemerke, dass die Spiegel nun bewegt werden können. Es sind 3 Stellungen möglich: nach oben, nach unten und geradeaus.

**Spiegelpuzzle:** Die drei Spiegel müssen so eingestellt werden, dass ein gebündelter Lichtstrahl genau auf den Steinhaufen hinter der Brücke trifft.

### Lösung:

- Richte den Spiegel am linken Mast „nach oben“
- Richte den Spiegel am rechten Mast „geradeaus“
- Gehe über die Brücke zum Steinhaufen, drehe dich um und richte den Spiegel links von der Brücke „nach unten“

Der gebündelte Lichtstrahl trifft nun genau auf den Steinhaufen, in dem du eine **Amulethälfte** findest.

## Gas Station:

In der **Werkstatt** triffst du auf **Tim**, der an einem Auto arbeitet. Von ihm erfährst du, dass ein Paar im Motel abgestiegen ist, da ihr Auto kaputt ist. Gehe nun hinter die Tankstelle zu den **Toiletten** und klicke auf das Telefon, um **Travis** anzurufen...

## Motel:

Gehe zum Fenster und höre einem Streit zwischen den **Ekans** zu.

## Town Hall:

Rede mit **Tanja** hinter ihrem Schalter, mit **Michael** in seinem Büro und mit **Lee** im Sheriffbüro.

## Cemetery:

Rede mit **Aaron** über sein Gespräch mit Morrow, das du belauscht hast. Er deutet dir an, dass die Stadt ein „Geheimnis“ besitzt, das er dir verrät, wenn du ihm die Uhr von Nick bringst.

## Diner:

Bei **Gary** und **Mom** lernst du das neu eingetroffene Paar, **Jeff** und die schwangere **Julie Stanton** kennen, die dich einladen, sie im Motel doch einmal zu besuchen.

## General Store:

Sprich mit **Kate** über ihren Streit mit Nick, sie streitet ihn jedoch ab.

## Laundry:

Rede mit **Cindy**, die dir erzählt, dass Nick sich Geld von Curly geliehen hat und es nicht zurückzahlen will und warnt dich vor Curly.

## Church:

Rede mit **Morrow**, der dir indirekt droht.

## Motel:

Sprich mit **Nick** über seinen Streit mit Kate, den er ebenfalls verneint. Er erzählt dir auch, dass er heute Nacht mit Kate in Rustys Bar geht.

## Gas Station:

Gehe zu **Tim** in die **Werkstatt** und sprich ihn an. Er möchte, dass du ihm bei der Reparatur des Autos hilfst.

**Rohrpuzzle:** In einer begrenzten Zeit musst du die einzelnen Rohre so drehen, dass sich eine geschlossene Verbindung von links oben nach rechts oben ergibt.

### Mögliche Lösung:



Nachdem das Auto nun repariert ist, bittet dich Tim dies den Stantons mitzuteilen.

## Motel:

Klopfe an die Tür 2 und du wirst eingelassen und redest mit den **Stantons**.

Nach dem Gespräch ist wieder die Zeit des Sonnenuntergangs.

## **Houses:**

### **Im eigenen Haus:**

Rede mit **Wayne**, der auf dem Sofa sitzt, aber er ist noch nicht für das Zusammensein mit dir bereit.

### **Gas Station:**

Gehe zu den **Toiletten** hinter der Tankstelle und lausche wieder an der Tür zur Herrentoilette. **Curly** plant etwas!

### **Rusty's Bar:**

Rede mit **Rusty**, mit **Tim**, mit **Gary**, mit **Kate** und zuletzt mit **Nick**, der dir anbietet, eine Runde Pool mit ihm zu spielen. Wenn du gewinnst, so bekommst du seine Uhr!

**Pool – Spiel:** (Siehe Regeln an der Wand)

Nachdem Nick das Spiel begonnen hat, bekommst du eine Ballsorte zugeordnet: einfarbig oder gestreift.

Wenn du an der Reihe bist, musst du versuchen deine Bälle mit Hilfe des weißen Balls in die Löcher zu befördern. Dabei darf ein gegnerischer Ball oder der 8-Ball nicht angestoßen werden, sonst gibt es eine Strafe. Als letztes muss der 8-Ball in einem Loch versenkt werden.

Wenn du das Spiel verlierst, kannst du immer wieder eine neue Runde beginnen, bis du gewonnen hast. Du kannst auch „automatisch gewinnen“ auswählen, dann verlierst du allerdings 25 Punkte.

Nachdem du – wie auch immer – das Spiel gewonnen hast, erhältst du die **Uhr**. In diesem Moment stürzt **Curly** in die Bar und schlägt Nick zu Boden. Nun musst du Nick verteidigen und beginnst mit Curly zu kämpfen.

**Faustkampf:** Bewege den Mauszeiger, um deine Fäuste auszurichten. Ein Klick auf die linke oder rechte Maustaste führt den Schlag aus. Am oberen Bildschirmrand siehst du zwei Balken, an denen du Curlys und deinen eigenen Gesundheitszustand ablesen kannst.

### **Vereinfachte Kampflösung:**

Richte immer deine rechte Faust zum Gesicht von Curly und klicke die rechte Maustaste. Ein solcher Schlag verursacht den größten Schaden und wird von Curly mit den Worten „Hey, not the face!“ begleitet.

Nachdem Curly besiegt ist, rennt er aus der Bar und schwört Rache.

**Kate** fragt dich nach deinem Befinden und lädt dich ein, sie später in ihrem Haus zu besuchen.

Rede noch einmal mit **Tim**, **Danny** und mit **Rusty**, bevor du die Bar verlässt.

## Laundry:

Rede mit **Cindy**, die bereits vom Kampf erfahren hat.

## Gas Station:

Gehe wieder zu den **Toiletten** und lausche an der Tür der Herrentoilette. **Curly** weint sich aus.

## Houses:

Klopfe an die Tür vom Haus der Erkans und besuche **Kate**.....die Verabredung mit deinem Vater ist vergessen....

# DONNERSTAG:

## Houses:

Du stellst als erstes fest, dass du deinen Autoschlüssel nicht mehr besitzt. Lies im Notizbuch, was du noch erledigen musst. Rede mit **Tim** vor seinem Haus. Ihm ist aufgefallen, dass du nicht aus deinem Haus gekommen bist.

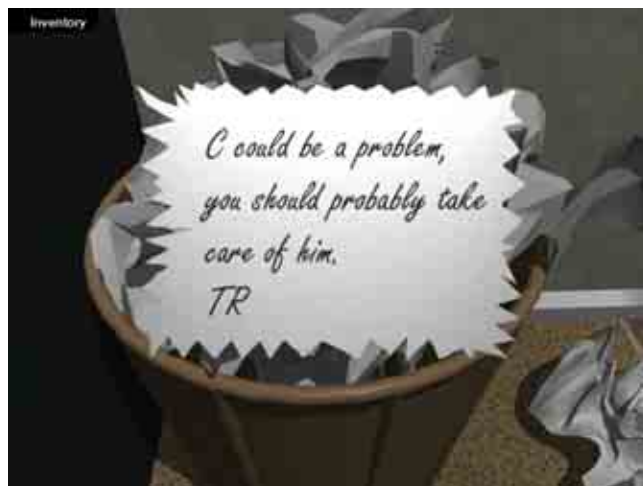
## Motel:

**Nick** steht am Fenster, aber es ist dir unmöglich, nach dieser Nacht mit ihm zu reden.

## Town Hall:

Rede mit **Tanya**, die dir für den Sieg über Curly gratuliert. Gehe weiter in das **Sheriffbüro**. Lee ist nicht da und du kannst dich genauer umsehen. Untersuche den Papierkorb und du findest einige **Papierfetzen**, die du zusammensetzen musst.

## Lösung:



## **Diner:**

Rede mit Sheriff **Lee**, mit **Mom**, die dir böse ist wegen Curly, und mit **Gary**.

## **Cemetery:**

Rede mit **Aaron** und er fragt nach der Uhr. Gib sie ihm und er erzählt dir von dem geheimen Treffen um Mitternacht und dem Geheimgang an der Gedenkstätte von Robert Thompson.

## **Houses:**

Rede noch einmal mit **Tim** und betrete anschließend **dein Haus**....dein Vater ist in der Nacht gestorben!....

## **Church:**

Rede mit **Morrow**, mit **Mom**, mit **Gary**, mit **Tim** und mit **Nick**, der sich entschuldigt, dass Kate nicht mitgekommen ist, sie möchte allein sein.

## **Town Hall:**

Rede mit **Tanya**.

## **Motel:**

Klopfe an der Tür 2. Die Stantons sind schon abgereist und du kannst ihr **Zimmer** durchsuchen: Betrachte den Papierkorb neben der Eingangstür, lies das Schreiben in der Schublade unter dem Fernsehapparat und nimm das von den Stantons vergessene **Schlafmittel** vom Nachttisch mit.

## **Houses:**

**Erkans Haus:** Statte Kate einen Besuch ab....Sie lädt dich zur Geburtstagsparty von Amy für Freitag - Nacht ein.

## **Im eigenen Haus:**

Du ruhst dich aus und wartest auf Mitternacht, in der das Geheimtreffen stattfinden soll....

# DONNERSTAG – MITTERNACHT

## Cemetery:

Am Eingangstor zum Friedhof findest du eine **Schaufel**, die du mitnimmst. Gehe die Treppe hoch zur Gedenkstätte von Robert Thompson und betrachte die linke Seite genauer. Klicke auf das Steinbild und setze es richtig zusammen.

## Schiebepuzzle:



(wenn es dir zu lange dauert, so klicke dreimal auf die linke untere Ecke im Puzzle, um es zu überspringen. Dafür gibt es dann aber keine Punkte!)

Nach der Lösung des Schiebepuzzles öffnet sich ein Geheimgang, den du betrittst.

## Halle:

Gehe geradeaus zu einer Doppeltür, die zu beiden Seiten von großen Statuen flankiert wird. Hinter der rechten Statue findest du die zweite **Amulethälfte**, die du aufhebst und im Inventar mit der ersten Hälfte vereinst. Klicke nun die Doppeltür an und schaue der furchtbaren Zeremonie um den geköpften Aaron zu.....

## Houses:

### Im Haus:

Gehe zum Safe und öffne ihn („5 2 3 1“). Setze das vollständige Amulett aus deinem Inventar in die Einbuchtung der Safewand und schiebe es nach rechts. Nimm das **Tonband** aus der geöffneten Nische und kombiniere es im Inventar mit dem Kassettenrekorder. Betrachte den Kassettenrekorder und klicke auf „play“. Höre den Ausführungen von Anthony Clave zu...

### Cave:

Betrete die Höhle mit Hilfe der Taschenlampe und wende dich sofort nach links. Grabe mit der Schaufel eine Öffnung in den Steinhäufen und gehe hinein..... Du machst eine grausige Entdeckung....

# FREITAG - NACHT:

## Sheriffbüro:

Du wachst eingeschlossen in der **Zelle** auf. Sheriff **Lee**, der dich bewacht, muss auf die Toilette und gibt den Türkcode „5 7 1 2“ ein, den du dir merkst. Dies ist deine Chance zu entkommen!

Drehe dich um und nimm den **Kaugummi**, der unter der Bank klebt. Betrachte die Toilette und nimm vom Boden eine scharfe **Steinscherbe** auf. Benutze die Steinscherbe, um den Deckel des Wasserbehälters der Toilette zu öffnen und nimm das schmale **Rohr** heraus. Drehe dich zur Zellentür um und bemerke den Schlüssel auf dem Schreibtisch. Kombiniere den Kaugummi mit dem Rohr und angle damit den **Zellenschlüssel** vom Tisch durch die Gitterstäbe. Öffne die Gittertür mit dem Schlüssel und nimm danach deine **Inventargegenstände** aus dem Stahlschrank. Betrachte die Getränkedose auf dem Schreibtisch und schütte das Schlafmittel aus deinem Inventar hinein. Automatisch gehst du nun wieder in die Zelle. Der Sheriff kommt zurück und kurze Zeit später ist er eingeschlafen.

Nun kannst du sicher die Zelle verlassen, die Bürotür mit dem Kode öffnen und das Büro verlassen.....

# FINALE

Die „Geburtstagsparty“ von Amy beginnt....

Du führst einen letzten **Kampf** mit **Curly** aus (rechte Faust in sein Gesicht).... und betrachtest das schockierende Ende deines Daseins.

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.**

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!

