

Harveys Neue Augen – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Lilli wohnt im Kloster. Ihre einzige Freundin ist Edna. Von der Oberin bekommt Lilli immer viele Aufgaben aufgetragen. Eines Tages kommt Dr. Marcel und Edna verschwindet. Lilli macht sich auf die Suche nach Edna. Am Anfang des Spieles kann man ein Tutorial spielen, bei dem man erklärt bekommt wie das Spiel funktioniert.

Kapitel 1: Die Klosterschule

Schulteich:

- Lilli benutzt die Harke mit dem Laubhaufen links und schiebt ihn in die Mitte
- dann benutzt sie die Harke mit dem Laubhaufen in der Mitte und schiebt ihn nach rechts
- jetzt die Harke mit der freigelegten Steinplatte benutzen (3x) und dann kommt die Oberin
- sie hat zwei neue Aufgaben für Lilli
- Lilli soll die Beete umgraben und den Schaukelbaum von den Termiten befreien
- nach rechts zum Hintergarten gehen

Hintergarten:

- die Komposttonne und die Reifenschaukel ansehen
- mit Edna sprechen
- Edna erzählt das sie die Termiten mit Marmelade lockt und das sie für das Beet eine Schaufel braucht
- zurück zum Schulteich gehen

Schulteich:

- die Kellertür ansehen
- sie ist verschlossen
- durch das Kellerfenster sehen
- Lilli kann eine Schaufel sehen, aber sie kommt nicht ran
- den Pinsel nehmen
- den Wasserhahn ansehen und benutzen

- **den Busch rechts ansehen und entfernen**
- dahinter ist eine Pumpe
- **den Gartenschlauch nehmen** (Lilli macht den Schlauch vom Wasserhahn ab)
- nach oben zum Brunnen gehen

Brunnen:

- hier steht Freeman am Brunnen
- **mit ihm sprechen**
- im Brunnen glitzert etwas, es ist wahrscheinlich der Kellerschlüssel
- das Bienennest ansehen und den Gartenschlauch
- solange Freeman hier ist, kann Lilli aber nichts machen
- zum Schulteich gehen
- da hört Lilli etwas plantschen
- wieder zum Brunnen gehen
- Freeman ist in den Brunnen gefallen
- **die Harke mit dem Bienennest benutzen**
- das Nest fällt in den Brunnen und Freeman reagiert allergisch auf Bienen
- **den Gartenschlauch nehmen und mit dem Brunnen benutzen**
- dann zum Schulteich gehen

Schulteich:

- **Lilli nimmt den Gartenschlauch und benutzt ihn mit der Pumpe**
- **dann die Pumpe benutzen**
- die Oberin kommt und Lilli muss die Pumpe ausschalten

Brunnen:

- Freeman ist aus dem Brunnen gekommen
- er ist voller Bienenstiche und klebt voller Honig
- den Kellerschlüssel hat er in der Hand
- **den Pinsel mit dem Nest im Brunnen benutzen**
- Lilli hat nun Honig am Pinsel

Hintergarten:

- **Lilli benutzt den Pinsel mit Honig mit der Komposttonne**
- **die Termiten verlassen den Baum**
- weil Lilli aber auch eine Spur Honig bis zum Brunnen hinterlassen hat, gehen die Termiten zum Brunnen

- Lilli hört einen Schrei von Freeman

Brunnen:

- Freeman ist weg und der Kellerschlüssel liegt auf dem Boden
- **den Kellerschlüssel nehmen**

Schulreich:

- **den Kellerschlüssel mit der Kellertür benutzen**
- in den Keller gehen
- **den Presslufthammer und die Schaufel nehmen**
- die Konserven will Lilli lieber nicht nehmen
- die Ofentür öffnen und in den Ofen sehen
- da ist es dunkel und leer
- den Keller verlassen

Hintergarten:

- **die Schaufel mit dem Beet benutzen**
- Edna findet einen Schatz (Fliegerbombe)
- **die Schaufel mit der Fliegerbombe benutzen**
- Edna wirft den Zünder raus und Lilli legt die Wolle hinein
- die Oberin ruft alle Schüler zusammen

Büro der Oberin:

- den Quittungsspieß, das Gemälde an der Wand, den Haken an der Wand und die fleischfressende Pflanze ansehen
- **das Katzenfutter aus dem Essenaufzug nehmen und mit dem Futternapf der Katze benutzen**
- die Oberin ist wütend, weil ihre Katze kein normales Katzenfutter bekommt
- **sie gibt Lilli ein Rezept** und damit soll sie in die Kantine gehen
- Lilli geht aber erst zu Edna

Schlafsaal:

- **mit Edna reden**
- **die Murmeln nehmen**
- den Schlafsaal verlassen

- **mit Shy und Suka sprechen**
- nach der Haarnadel fragen
- die bekommt Lilli aber nicht, weil sie ja noch nicht einmal das Klassenzimmer gesprengt hat
- in die Haupthalle gehen

Haupthalle:

- Gerret geht gerade in die Kapelle
- die Treppe nach unten gehen
- dort stehen drei Rabauken
- sie nehmen Lilli das Rezept weg und verschwinden
- in die Kapelle gehen

Kapelle:

- **mit Frank sprechen**
- **Frank den Presslufthammer geben**
- da kommt Gerret und geht wieder
- zum Beichtstuhl gehen
- **die Beichtstuhltür öffnen**
- dahinter ist eine Abhöreranlage
- **das Brett nehmen** und die Kapelle verlassen (in die Haupthalle gehen)
- zum Brunnen gehen

Brunnen:

- hier ist Shawny
- **mit Shawny sprechen**
- er sagt sie bekommt das Rezept wenn sie so cool ist wie er

Hintergarten:

- **den Sprengzünder nehmen**
- ins Kloster gehen

Kantine:

- **mit Doris sprechen**
- sie sagt das der Ofen aus ist und das sie ein Messer vermisst
- **Banane, Apfel und Kokosnuss nehmen**

- an der Wand fehlt ein Banner
- die Kantine verlassen und die Treppe nach oben gehen
- nach rechts gehen
- hier steht Capu
- **mit Capu sprechen**
- dann die Tür mit der Aufschrift „Sammlung“ öffnen

Sammlung:

- die Pfadfindertruhe und die Muskete ansehen
- beides kann Lilli nicht nehmen (dazu braucht sie ein Pfadfinderabzeichen)
- **das Meerschweinglas nehmen**
- die leeren Regalplätze ansehen
- **mit dem alten Greis sprechen**
- er würde Lilli eine Geschichte erzählen über die Tempelritter, aber jemand hat seine Gedächtnisstütze weggenommen (deshalb das leere Regal)
- Lilli fragt nach der Gedächtnisstütze und den drei E
- also muss Lilli die Gedächtnisstütze finden
- dazu braucht sie verschiedenes Obst, Tiere und Masken
- Lilli lässt sich noch die 4 Tipps geben
- in der Ecke oben links erscheint ein Notizblock
- **den Notizblock ansehen**
- hier kann Lilli die Gitter ausfüllen und zwar mit den Hinweisen, die dabei stehen
- man kann auch auf **Diagramm ausfüllen** klicken und dann erscheinen rote Kreuze oder grüne Haken
- den Notizblock verlassen und auch das Zimmer

Klassenzimmer:

- Birgit sitzt im Klassenzimmer und stickt
- **mit Birgit sprechen**
- sie erklärt das der Bär für Stärke, der Hirsch für Heldenmut und das Stachelschwein für Schläfrigkeit steht
- in der Vitrine stehen die Tiere, aber die Vitrine ist verschlossen
- **Lilli fragt Birgit auch nach dem fehlenden Banner in der Kantine**
- Birgit soll das Banner sticken, aber sie weiß nicht welches Tier sie sticken soll
- das Klassenzimmer verlassen
- zum Haupthaus gehen und dann links die Treppe nach oben
- dort hängen drei Masken (traurig, wütend, fröhlich)
- die Masken lassen sich nicht nehmen, es fehlt noch das passende Werkzeug
- an dem großen Balken ist die Kronleuchterbefestigung
- die Befestigung ansehen
- dann zum Rundgang gehen

Rundgang:

- an der Ranke sind Tollkirschen
- **die Tollkirschen nehmen**
- den Kamin und den Haken im Kamin ansehen
- ins Büro der Oberin gehen

Büro der Oberin:

- **den Quittungsspieß nehmen**
- Lilli liest erst eine Notiz, die auf dem Quittungsspieß ist
- dann den Quittungsspieß nehmen
- das Büro verlassen
- in die Kantine gehen

Kantine:

- **mit der Oberin sprechen und nach dem fehlenden Banner fragen**
- **das Meerschweinglas Doris geben**
- die öffnet das Glas
- **das Meerschweinchen jetzt mit dem Quittungsspieß benutzen**
- die Kantine verlassen

Schlafsaal:

- **den Sprengzünder Shy geben**
- die benutzt ihre Haarspange mit dem Sprengzünder und sagt zu Lilli das sie den Sprengzünder an einen sicheren Ort bringen soll
- zum Schulteich gehen

Keller:

- in den Keller gehen
- **den Ofen öffnen**
- im Ofen sitzt Memphis
- **mit Memphis sprechen**
- **dann den Sprengzünder mit dem Ofen benutzen**
- Lilli nimmt die Haarspange, legt den Sprengzünder in den Ofen und schließt ihn
- es gibt einen Knall
- ins Kloster gehen
- die Treppe nach oben und nach links gehen zu den Masken

- **die Haarnadel mit dem drei Masken benutzen und Lilli hat sie alle im Inventar**
- ins Klassenzimmer gehen

Klassenzimmer:

- **Lilli gibt Birgit das aufgespießte Meerschweinchen**
- Birgit fängt sofort an zu sticken
- das Klassenzimmer verlassen und dann wieder betreten
- das Banner ist fertig
- **das Banner nehmen**
- in die Kantine gehen

Kantine:

- **das Banner mit der leeren Stelle an der Wand benutzen**
- die Oberin wird wütend und geht zu Birgit
- das Banner wieder nehmen
- ins Klassenzimmer gehen

Klassenzimmer:

- die Oberin hat die Vitrine offen gelassen
- **Lilli nimmt sich den Bär, den Hirsch, das Stachelschwein und die Raufaserleinwand**
- zur Sammlung gehen

Sammlung:

- auf Grund der Hinweise und des Notizblockes weiß Lilli jetzt welche drei Gegenstände sie auf dem Regal platzieren muss
- **sie braucht: wütend – Hirsch – Kokosnuss**
- **diese drei Dinge ins Regal stellen**
- **dann mit dem Greis sprechen und nach den Tempelrittern fragen**
- jetzt fällt dem Greis die Geschichte wieder ein
- **er erzählt sie und gibt Lilli ein altes Buch**
- die Sammlung verlassen und zur Kapelle gehen

Kapelle:

- **Lilli gibt Frank das alte Buch**
- es muss aber noch ein Rätsel gelöst werden

- wenn man das Tutorial anklickt, bekommt man gesagt wie das Rätsel zu lösen ist
- im Buch selber steht auch einiges auf der rechten Seite
- auf der linken Seite im Buch sind 4 x 4 Felder
- einige Felder zeigen bereits Wappen und die anderen Felder sind leer
- alle leeren Felder anklicken und es erscheinen immer alle vier Wappen in dem Feld und man muss nun das richtige Wappen aussuchen und anklicken
- auf der rechten Seite steht wie die Wappen angeordnet sein sollten
- die Lösung lautet:

erste Reihe oben von links nach rechts: Holzeule – Kleeschwein – Löwe – Bär
zweite Reihe: Bär – Löwe – Kleeschwein – Holzeule
dritte Reihe: Kleeschwein – Bär- Holzeule – Löwe
vierte Reihe: Löwe – Holzeule – Bär – Kleeschwein

- sind die Felder alle richtig, dann muss Lilli noch die drei Symbole von der rechten Seite an der richtigen Stelle auf der linken Seite platzieren
- **das obere Symbol nehmen und unten links auf die Symbole legen die angezeigt werden**
- **dann das mittlere Symbol von der rechten Seite nehmen und rechts neben das erste Symbol legen (auch auf die angezeigten Symbole)**
- **das dritte Symbol nehmen und unten rechts ablegen auf den entsprechenden Symbolen**
- jetzt erscheint ein Kreuz auf einem Feld unten
- Frank ist nun beschäftigt
- in den Beichtstuhl gehen
- Gerret kommt
- **den Beichtstuhl verlassen und das Brett mit der Halterung an der Beichtstuhltür benutzen**
- Gerret ist jetzt gefangen
- Lilli geht zu Edna und berichtet ihr alles
- Edna sagt das Lilli den Luftballon im Kronleuchter, die Knallfrösche an der Schuluhr und die Widmung am Baum beseitigen muss
- den Schlafsaal verlassen und die Treppe nach unten gehen

Haupthalle:

- hier sitzt ein Clown
- **Lilli spricht mit dem Clown**
- sie fragt ihn ob er Kunststücke machen kann
- er kann Ballons machen und **Lilli sagt sie hätte gern einen Schraubenschlüssel**
- Lilli bekommt ihn (ist dann im Inventar)
- die Treppe nach oben gehen
- zu dem Balken mit der Kronleuchterschraube gehen
- **den Ballon (Schraubenschlüssel) mit der Schraube benutzen**
- der Kronleuchter fällt nach unten
- in die Haupthalle gehen
- **den Ballon von Edna nehmen**
- **die Zigaretten nehmen**

- die Treppe nach oben gehen und nach rechts
- **mit Capu sprechen**
- der möchte das Lilli einen Brief zu Shy bringt

Klassenzimmer:

- das neue Banner ist fertig
- **das Banner nehmen**
- dann zum Schlafsaal gehen

Schlafsaal:

- **den Brief Shy geben**
- dann in die Kantine gehen

Kantine:

- **das neue Banner an den leeren Platz an der Wand hängen**
- die Oberin ist begeistert

Klassenzimmer:

- **das Pfadfinderabzeichen nehmen**
- die Torte ansehen

Sammlung:

- **das Pfadfinderabzeichen dem Greis zeigen**
- **jetzt kann Lilli die Muskete nehmen und die Pfadfindertruhe öffnen**
- **das Pfadfindermesser aus der Truhe nehmen**

Kantine:

- **das Messer Doris geben**
- die gibt Lilli dafür eine **Motorsäge**
- in der Motorsäge ist aber kein Benzin
- Lilli hat aber ein Glas mit Alkohol

- **den Alkohol mit der Motorsäge benutzen**
- die Murmeln mit der Muskete benutzen

Hintergarten:

- **die Motorsäge mit der Widmung benutzen**
- **Lilly hat jetzt einen Holzklötz**
- den Garten verlassen

Kapelle:

- auf dem Boden liegt ein Schwert
- **das Schwert nehmen**
- die Treppe nach oben gehen und nach rechts
- bei der Tür vor der Sammlung steht Wartungsklappe
- diese Tür öffnen

Wartungsklappe:

- Lilli landet bei der Schuluhr
- **das Schwert mit der Uhr benutzen**
- dann zurück durch die Luke
- einmal kurz ins Klassenzimmer gehen und wieder raus und schon liegen die Knallfrösche unten
- **die Knallfrösche nehmen**
- Lilli geht zu Edna
- die hat schon wieder andere Sorgen
- jetzt soll Lilli das Tagebuch von Edna finden
- den Schlafsaal verlassen
- **eine Taube sitzt am Fenster mit dem Tagebuch am Fuß**
- Lilli versucht die Taube zu fangen, doch die fliegt weg
- zum Brunnen gehen

Brunnen:

- hier sitzen Spatzen
- **die mit Murmeln geladene Muskete mit den Spatzen benutzen**
- Shawny ist beeindruckt
- **Lilli gibt ihm die Zigaretten**
- Shawny zündet alle Zigaretten auf einmal an

- eine Zigarette fällt auf den Boden
- **die Zigarette nehmen**
- **das Rezept hat Lilli nun auch**
- ins Kloster gehen

Kantine:

- **das Rezept Doris geben**
- die braucht dafür eine Konservendose
- in den Keller gehen

Keller:

- **eine Konservendose nehmen**
- **den Holzklötz (Widmung) in den Ofen legen**
- **das Holz mit der Zigarette anzünden**
- zurück in die Kantine

Kantine:

- **Doris die Konservendose geben**
- die will nun das Futter für die Katze machen und das Essen für die Oberin

Büro der Oberin:

- die Oberin geht und Lilli soll die Katze füttern
- **die Raufaserleinwand mit dem Haken bei der Katze benutzen**
- **den Braten aus dem Essensaufzug nehmen und mit dem Futternapf benutzen**
- der Katze scheint es nicht zu gefallen
- **den Braten wieder nehmen und der Pflanze geben**
- **den Teller in den Essensaufzug stellen**
- es erscheint das Essen für die Oberin im Essensaufzug
- **das Essen nehmen und mit dem Futternapf benutzen**
- der Katze schmeckt es und sie bemerkt die Taube unterm Dach
- deshalb klettert sie an der Wand (und über die Raufaserleinwand) auf einen Holzbalken unter dem Dach
- **die Knallfrösche mit dem Ballon benutzen**
- **den Ballon mit der Taube benutzen**
- die Taube fliegt mit dem Ballon weg und die Oberin kommt
- sie freut sich das Lilli die Katze gefüttert hat
- Lilli geht und die Oberin sieht aus dem Fenster
- draußen explodiert der Ballon mit den Knallfröschen

- Lilli geht in den Schlafsaal
- **Edna ist weg und sie hat nur einen Brief dagelassen**
- Gerret taucht auf und nimmt Lilli mit in seinen Abhörraum
- **Lilli folgt Gerret zur Kapelle, zur Haupthalle und zum Brunnen**
- in den Hintergarten gehen
- **sie nimmt das Tagebuch von Edna**, das auf dem Boden liegt
- das Tagebuch ist zwar hin, aber die Karte mit dem Versteck ist noch in Ordnung
- dann kommt Dr. Marcel
- Lilli ist im Büro der Oberin

Büro der Oberin:

- Lilli ist hypnotisiert
- neben dem Inventar taucht jetzt eine Verbotsliste auf
- alles was da steht darf Lilli nicht tun
- sie soll der Oberin Tee bringen
- **die Teetasse nehmen**
- da hört Lilli etwas
- **das Gemälde ansehen**
- Gerret ist dahinter
- er sagt das Lilli Tollkirschenextrakt in den Tee tun soll
- **jetzt nimmt Lilli eine Teetasse und die Teekanne**
- **die Teekanne mit der Teetasse benutzen**
- **dann das Tollkirschenextrakt in die Teetasse tun**
- **die Teetasse der Oberin bringen**
- leider fällt die Tasse herunter
- eine neue Teetasse holen
- dann in den Rundgang gehen
- **die Tollkirschen mit der Teekanne benutzen**
- **die Teekanne mit dem Haken im Kamin benutzen**
- **die Teekanne mit der Teetasse benutzen**
- **die Teetasse der Oberin geben**
- die erzählt nun etwas über die Stickerei mit dem Einhorn
- die Oberin und Dr. Marcel sind beschäftigt
- Lilli geht zum Rundgang
- **die Fackel links vom Kamin nehmen**
- **die Fackel mit dem Kamin benutzen**
- Harvey taucht auf und sagt das es verboten ist mit dem Feuer zu spielen
- wieder ins Büro gehen
- **das Gemälde ansehen**
- Gerret sagt das Lilli sich selber hypnotisieren muss
- **Lilli benutzt Harvey**
- dann landet sie in der Welt der Trance

Welt der Trance:

- **an der Kordel ziehen**
- **dann die Keule nehmen**
- **die Keule mit dem Vorhang benutzen**
- zum Rundgang gehen
- hier steht ein Schneemann
- mit ihm sprechen
- zurück ins Büro gehen
- hier liegt jetzt eine Kontaktlinse
- **die Kontaktlinse nehmen**
- zum Rundgang gehen
- **die Kontaktlinse mit den Rippen benutzen**
- der Zylinder vom Schneemann brennt
- **Lilli nimmt den brennenden Zylinder**
- **dann benutzt sie den brennenden Zylinder mit dem Kaminholz**
- der Schneemann ist weg und Lilli kann das erste Verbot umgehen
- sie landet wieder in der Realität

Rundgang:

- **bei der Verbotsliste das Verbot mit dem Feuer mit der linken Maustaste anklicken**
- jetzt ist das Verbot aufgehoben
- **die Fackel mit dem Kamin benutzen**
- **dann die brennende Fackel mit der Halterung rechts benutzen**
- **die Fackel benutzen (drehen) und es erscheint ein Geheimgang**
- **in den Geheimgang gehen**
- Gerret sagt das er Undercover arbeitet und das Lilli unbedingt das Kloster verlassen muss
- nach dem Gespräch mit Gerret ist Lilli im Hintergarten

Hintergarten:

- **die Flikerbombe öffnen und das Wollknäuel nehmen**
- **dann durch das Loch im Zaun Edna folgen**
- es erscheint aber wieder Harvey der ihr sagt das sie Erwachsenen nicht widersprechen darf
- **das Wollknäuel mit Harvey benutzen**
- Lilli landet wieder in der Welt der Trance

Welt der Trance:

- **vom Knochenhaufen eine Rippe nehmen**
- **die Rippe mit dem Teerpfütze benutzen**

- **dann die Rippe mit der Spinne benutzen**
- jetzt ist auch das zweite Verbot ausgehebelt und Lilli landet in der Realität

Hintergarten:

- **das Verbot widersprechen anklicken und dann durch das Loch im Zaun zu Edna gehen**

Kapitel 2: Ednas Versteck

Kreuzung:

- **Lilli versucht die Karte zu nehmen**, die auf dem Boden liegt, aber sie rollt weg
- zum Dorf gehen

Dorf:

- **die Karte wieder versuchen zu nehmen**, aber sie rollt weiter weg und fliegt durch ein Fenster
- **die Luftpumpe vom Fahrrad nehmen**
- **im Müllcontainer den Pizzakarton öffnen und die Chili Schote nehmen**
- vor das Haus gehen

Dorf / Polizei:

- in das Haus der Polizei gehen
- **mit dem Polizisten sprechen**
- **den gelben Stift, die Valium und die Weingummi nehmen**
- den Alkoholtester ausprobieren
- in der Zelle liegt die Karte, aber Lilli kommt nicht an sie heran
- das Haus verlassen

Dorf / Bar:

- in die Bar gehen
- **mit dem Barman sprechen**

- dem fehlen die Zutaten für die Cocktails
- **die Cocktailkarte nehmen** und ansehen (da stehen die Zutaten)
- **die Sammeldose nehmen**
- den Flunderautomat ansehen
- **die Neonreklame (pink) aus dem Fenster nehmen**
- die Bar verlassen

Dorf / Friedhof:

- zum Friedhof gehen
- **mit Miranja sprechen**
- **die grüne Neonfarbe nehmen**
- **die Weingummis Miranja geben**
- die sucht sich welche aus und verwendet sie als Ohrstöpsel
- auf dem Boden liegen noch Weingummis
- **den Weingummi wieder nehmen**
- **mit Miranja sprechen**
- sie möchte das Lilli die Zutaten für den Vulcano Berserker findet und dem Barmann das Rezept gibt
- auf der Cocktailkarte ist das Rezept zu sehen
- alle Zutaten die Lilli schon hat sind markiert
- den Friedhof verlassen

Dorf / Bar:

- zum Barmann gehen
- **auf der Cocktailkarte den Neondrink anklicken**
- **dann den Neondrink nehmen**
- die Bar verlassen
- zum Wegweiser gehen und von dort nach rechts zur Brücke

Brücke:

- **hier die Futterkrippe ansehen und das Schild an der Futterkrippe**
- **das Verbot widersprechen anklicken**
- **den Neondrink mit der Futterkrippe benutzen**
- dann kurz die Brücke verlassen und wieder zur Brücke gehen
- jetzt ist das Revierkraut markiert
- **das Revierkraut nehmen**

Dorf / Bar:

- beim Barmann den Vulcano Berserker aus der Cocktailkarte bestellen
- den Drink nehmen
- aber da kommt Harvey und sagt das Alkohol verboten ist
- das Wollknäuel mit Harvey benutzen
- Lilli ist wieder in der Welt der Trance

Welt der Trance / Bar:

- Lilli ist in der Bar
- sie nimmt das Glas mit Mayonnaise
- den Pokertisch ansehen und mit dem Pokerhund sprechen
- die Zigarren ansehen (nehmen kann sie Lilli noch nicht)
- den Sektkübel ansehen
- wenn Lilli den Kaffee vom Tresen nimmt, dann landet sie wieder in der Realität
- die Bar verlassen
- vor der Bar mit dem Goldgräber sprechen (Mine, Vendigo, Schamane)
- die Kuh ansehen
- die Satteltasche öffnen und ansehen
- zum Hinterhof gehen

Welt der Trance / Hinterhof:

- mit dem Quacksalber sprechen
- der vergibt Gratisproben Alkofix, aber nur an Leute die krank sind
- Lilli sieht aber sehr gesund aus

Welt der Trance / Prärie:

- die Rauchzeichen ansehen und mit dem Geier sprechen
- die Sonnenuhr ansehen
- die Mayonnaise mit der Sonnenuhr benutzen
- dann die Sonnenuhr benutzen (drehen)
- jetzt ist die Mayonnaise gammelig
- die gammelige Mayonnaise nehmen und Lilli isst sie
- davon bekommt sie rote Punkte

Welt der Trance / Hinterhof:

- zum Quacksalber gehen und mit ihm sprechen

- Lilli zeigt ihm die roten Punkte
- **dann bekommt sie die Gratisprobe und dazu noch ein Taschentuch**
- **weil Lilli so krank aussieht bekommt sie eine große Flasche Alkofix**
- **die Flasche nehmen**

Welt der Trance / Bar:

- **die Flasche Alkofix in den Sektkübel stellen**
- Harvey kommt als Flaschengeist aus der Flasche
- **Lilli gibt Harvey das Taschentuch**
- der trinkt nun den Alkohol und das Verbot ist aufgehoben
- Lilli ist wieder in der Realität

Dorf / Bar:

- **den Vulcano Drink nehmen**
- **Lilli versucht einen Schluck und stellt den Drink wieder hin**
- **der Barmann trinkt das Glas leer**
- jetzt schlägt der Barmann immer mit der Faust auf die Theke
- das gibt schon eine Mulde
- **die Sammeldose mit der Mulde benutzen**
- der Barmann zerschlägt die Sammeldose
- **Lilli kann das Geld nehmen**
- zum Flunderautomat gehen
- **das Geld mit dem Automat benutzen und die Flunder nehmen**
- **die Luftpumpe mit der Flunder benutzen**
- das ergibt einen Kugelfisch
- **aus der Cocktaillkarte das Betäubungsgift bestellen und nehmen**
- die Bar verlassen

Dorf / Polizei:

- zur Polizei gehen
- **den Alkoholtest benutzen**
- der Polizist sperrt Lilli in die Zelle zum Ausnüchtern
- **Lilli sieht sich die Karte von Edna an**
- **dann spricht sie mit dem Polizisten**
- der würde sie gehen lassen wenn sie verspricht nichts mehr anzustellen
- **Lilli sagt „Ja“, aber da erscheint Harvey und sagt sie darf nicht lügen**
- **das Wollknäuel mit Harvey benutzen**

Welt der Trance / Sheriff:

- **mit Justizia sprechen**
- Lilli muss Justizia davon überzeugen das Lügen gut ist
- auf der Tafel stehen vier Sätze und dahinter ist immer ein Paar mit Symbolen
- wenn man die richtigen Symbole benutzen, dann ergibt das einen neuen Satz mit einem neuen Symbol
- das neue Symbol kann dann wieder für den nächsten Satz benutzt werden
- hier eine Lösung:
 1. **Teufel ist Böse mit viel Weisheit + Teufel lügt mit Bosheit = Lüge Weisheit**
 2. **Lüge Weisheit + Wahrheit Weisheit = Lüge Wahrheit**
 3. **Gut Wahrhaftigkeit + Lüge Wahrheit = Lüge gut**
- damit ist das Verbot vom Lügen gekippt
- Lilli landet wieder in der Realität

Dorf / Polizei:

- **das Verbot Lügen anklicken**
- **dann mit dem Polizisten sprechen**
- **Lilli antwortet mit „Ja“ und der Polizist lässt sie frei**
- sobald Lilli das Gebäude verlassen will erscheint Harvey und sagt das sie nicht an gefährliche Orte gehen darf
- **Wollknäuel mit Harvey benutzen**

Welt der Trance / Friedhof:

- Lilli verlässt die Polizeistation und geht zum Friedhof
- **hier mit dem Feuer sprechen**
- Miranja erscheint
- **sie fragt ob Lilli tot ist und Lilli sagt „Ja“ (sie kann ja jetzt lügen)**
- Miranja sagt das Lilli Münzen für den Fähmann braucht
- zur Bar gehen
- **hier den Kaffee trinken und Lilli landet in der Realität**

Dorf / Bar:

- **das Betäubungsgift mit dem Barmann benutzen**
- **dann das Geld auf die Augen vom Barmann legen**
- die Bar verlassen und Harvey erscheint
- das Wollknäuel mit Harvey benutzen

Welt der Trance / Bar:

- der Barman steht als Geist hinter dem Tresen
- **mit dem Barman sprechen**
- der gibt Lilli einen Teil des Geldes
- **das Geld nehmen und mit dem Pokertisch benutzen**
- Lilli verliert zwar, aber sie darf eine Zigarre nehmen
- **die Zigarre nehmen und die Bar verlassen**

Welt der Trance / Prarie:

- **die Zigarre mit den Rauchzeichen benutzen**
- der Schamane meldet sich
- er sucht den Friedhof
- Lilli will ihm helfen
- es erscheint eine Karte mit Turmen und Tunneln
- mit der Pfeiltaste rechts und links geht es nach oben oder unten und mit der Taste in der Mitte geht es durch einen Tunnel
- man muss herausfinden wo man bei welchem Tunnel ankommt
- hier die Losung vom Ausgangspunkt an:

nach oben und durch den Tunnel
nach unten und durch den Tunnel
nach oben und durch den Tunnel
2x nach oben und durch den Tunnel
nach unten und durch den Tunnel = Ziel

- der Schamane ist am Ziel
- zum Friedhof gehen

Welt der Trance / Friedhof:

- **mit dem Schamanen sprechen**
- der sucht nach einer Waffe gegen den Vendigo
- **er gibt Lilli ein Rezept das sie beim Quacksalber holen soll**
- **das Junkfood nehmen**
- zum Quacksalber gehen

Welt der Trance / Hinterhof:

- **dem Quacksalber das Rezept geben**
- **Lilli bekommt ein Deo**
- dann bekommt sie noch ein Paket fur den Schamanen

- **das Paket öffnen und die Enthaarungscreme nehmen**
- zum Goldgräber gehen
- **das Junkfood in die Satteltasche der Kuh stecken**
- der Goldgräber will nun zu seiner Mine

Welt der Trance / Prärie:

- Lilli sieht die Geier fliegen
- **die Geier ansehen**
- jetzt weiß Lilli wo die Mine ist

Welt der Trance / Mine:

- **mit dem Vendigo sprechen**
- **das Deo mit dem Vendigo benutzen**
- **das Deo mit dem Himmel benutzen**
- der Vendigo benutzt seine Sonnencreme und lässt sie dann neben sich stehen
- **die Sonnencreme gegen die Enthaarungscreme tauschen**
- der Vendigo benutzt dann die Enthaarungscreme und löst sich auf
- Lilli ist wieder in der Realität

Versteck von Edna:

- **das Verbot gefährliche Orte anklicken**
- dann ins Versteck gehen
- **die Uhu Pfeife nehmen**
- **die Notiz ansehen und durch das Fernrohr sehen**
- das Versteck verlassen und zum Wegweiser gehen

Brücke:

- Lilli will Gerret auf sich aufmerksam machen
- **die Uhu Pfeife mit Gerret benutzen**
- der bemerkt aber nichts
- stattdessen landet ein Uhu auf dem Ast in der Nähe von Lilli
- **Lilli benutzt die Uhu Pfeife mit dem Uhu**
- das heißt Ey und der Uhu antwortet und das heißt Lass das
- Lilli sagt jetzt auch **Lass das** und der Uhu antwortet mit Entschuldigung
- Lilli sagt auch **Entschuldigung** und der Uhu sagt Schon gut
- nun sagt Lilli **Schon Gut** und der Uhu macht Hahaha
- Lilli sagt auch **Hahaha** und auf die Antwort vom Uhu sagt sie **Lass das**

- der Uhu fliegt weg
- **die Uhu Pfeife wieder mit Gerret benutzen**
- der merkt aber nichts
- dafür steigen die Wärter aus dem Auto und rennen weg
- **den Schlüssel aus dem Auto nehmen und zur Mauer nach rechts gehen**
- hier ist Gerret
- er spricht mit Lilli und geht dann
- Lilli geht zur Anstalt und kommt an eine Hintertür
- **den Schlüssel mit der Hintertür benutzen**
- der Hamster kommt und klaut den Schlüssel
- der Uhu kommt auch
- **die Uhu Pfeife mit dem Uhu benutzen**
- der Schlüssel fällt in den Busch
- **den Busch durchsuchen**
- Lilli fällt in ein Loch

Kapitel 3 : Die Anstalt

Kanalisation:

- **den Schlüssel wieder mitnehmen**
- **das Boot benutzen und zum Anleger fahren**
- dort aussteigen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- es erscheint ein Phantom
- **das Boot benutzen und nach links fahren**
- **dann nach rechts fahren und den Anleger benutzen**
- Lilli geht schnell in den Raum und klettert die Leiter nach oben
- das Phantom folgt ihr
- **das Energiesmartie nehmen und an der Kante festhalten**

Heizungskeller:

- **die Lochkarte nehmen, die ganz links liegt**
- **dann die Lochkarte mit dem Lochkartenschlitz ganz rechts benutzen**
- die Ofentür öffnet sich
- **in den Kaminschacht steigen**
- in einer Nische vom Schacht sitzt Herr Mantel
- **mit ihm sprechen**
- dann weiter nach oben klettern

- rechts zweigt der Wartungsraum ab
- **Lilli nimmt die Käsescheibe**
- an alle anderen Sachen kommt sie nicht heran
- **den Schacht wieder nach unten klettern bis in den Heizungskeller**
- **die Käsescheibe mit dem zweiten Lochkartenschlitz von rechts benutzen**
- jetzt kann Lilli zum Wartungsraum

Wartungsraum:

- **das Stuhlbein nehmen**
- das ist spitz und Harvey taucht auf und sagt das Lilli nicht mit spitzen Gegenständen spielen darf
- **den Staubwedel, die Kreditkarte, den Pizza Flyer**
- den Kühlschrank öffnen
- **die Blaubeeren, den Brokkoli, die Tomaten und die Bananen nehmen**
- **das Telefon benutzen und eine Pizza bestellen**
- die Tür zum Flur öffnen

Flur:

- **die Pizza nehmen**
- **dann Harvey nehmen**
- der rutscht bis hinter das Gitter
- Lilli versucht Harvey zu nehmen, aber da taucht das Phantom auf
- es hält Harvey in der einen Hand und Lilli in der anderen
- **an der Schnur von Harvey ziehen und Lilli kommt in Trance**

Welt der Trance:

- **das Huhn nehmen**
- Lilli nimmt sich nur eine Feder
- **die Feder 2x mit dem Schwanz des Drachen benutzen**
- der Schwanz liegt nun vor der Gittertür
- **die Gittertür benutzen**
- der Drache schlägt sich auf seinen Schwanz
- **den Dorn aus der Hand ziehen**
- das Verbot spitze Gegenstände ist damit umgangen
- Lilli landet wieder in der Realität

Flur:

- **das Verbot spitze Gegenstände anklicken**
- **dann das abgebrochene Stuhlbein mit dem Phantom benutzen**
- in den Raum links gehen

Waschraum:

- **mit Waschmane sprechen**
- **die Wäschestärke nehmen und das Seidentuch**
- **die Stricknadel nehmen**
- die vier farbigen Pissoirs ansehen
- den Raum verlassen
- nach rechts zu den Rollenspielern gehen

Rollenspieler:

- **mit Adrian sprechen**
- außer Adrian sind noch Peter, Petra und Droggelbecher hier
- sie wollen eine Pizza
- jeder von ihnen hat eine Farbschwäche und jeder möchte etwas anderes auf der Pizza haben

Peter: rot / grün Schwäche – Blaubeeren ja, aber keine Bananen

Petra: gelb / grün Schwäche – Brokkoli ja, aber keine Tomaten

Droggelbecher: grün / blau Schwäche – Bananen ja, aber kein Brokkoli

Adrian: rot / gelb Schwäche – Tomaten ja, aber keine Blaubeeren

- **das Verbot Feuer machen anklicken**
- **dann die Duftkerze nehmen**
- **den roten Vorhang nehmen**
- **mit den Rollenspielern sprechen und nach dem grünen Kissen fragen**
- Droggelbecher setzt sich ein blaues Kissen auf und wirft das grüne Kissen weg
- **Lilli nimmt das grüne Kissen**

Wartungsraum:

- **das Verbot spitze Gegenstände anklicken**
- **dann die Kreditkarte mit dem Dosenöffner benutzen**
- durch den Ofen in den Heizungskeller klettern

Heizungskeller:

- in den Kaminschacht klettern

- **den Staubwedel Herrn Mantel geben**
- **Lilli bekommt dafür ein weißes Ersatzlaken**
- zurück in den Heizungskeller
- **die gelöcherte Kreditkarte mit dem dritten Lochkartenschlitz von rechts benutzen**
- jetzt kann Lilli auf das Dach

Dach:

- **mit dem Bienenmann sprechen**
- **ihm die Duftkerze geben**
- der Bienenmann lässt seine gelben Schal zurück
- **den gelben Schal nehmen**
- **das Seidentuch mit der Laterne benutzen**
- die Motten machen Löcher in das Tuch
- **die Wäschestärke mit dem Tuch benutzen**
- das gibt noch eine Lochkarte
- das Dach verlassen

Heizungskeller:

- **das gelochte und gestärkte Tuch mit dem letzten Lochkartenschlitz benutzen**
- Lilli kommt zum Überwachungsraum

Überwachungsraum:

- durch das Sichtfenster sehen
- jemand sitzt hier und strickt
- das Mädchen darf aber nicht mit lebenden Personen sprechen
- den Überwachungsraum durch die Tür verlassen

Wartungsraum:

- **das Verbot spitze Gegenstände anklicken**
- **das Laken mit dem Dosenöffner benutzen**
- jetzt sieht das Laken wie ein Gespenst aus

Überwachungsraum:

- **das Gespensterlaken mit dem Sichtfenster benutzen**

- nun spricht das Mädchen mit Lilli
- sie legt blauen Stoff in die Klappe von der Tür
- **den blauen Stoff nehmen**

Waschraum:

- **das grüne Kissen in das grüne Pissoir legen**
- **den roten Vorhang in das rote Pissoir legen**
- **den gelben Schal in das gelbe Pissoir legen**
- **den blauen Stoff in das blaue Pissoir legen**
- nun kann Lilli die Zutaten für die Pizza färben
- dazu einfach die Zutat mit der jeweiligen Farbe benutzen
- z.B. die Blaubeeren mit dem gelben Pissoir benutzen
- das gibt dann gelbe Blaubeeren
- nach allem was Lilli über die Vorlieben und Farbschwächen der Rollenspieler weiß braucht sie folgende Zutaten

rote Bananen
gelbe Blaubeeren
blauer Brokkoli
grüne Tomaten

- **diese vier Zutaten mit der Pizza benutzen**
- zu den Rollenspielern gehen

Rollenspieler:

- **die Pizza Adrian geben**
- der ist zufrieden und Lilli darf mitspielen

Welt der Trance / Spiel:

- **zur Koboldklamm nach rechts gehen**
- die Koblode wollen nicht angreifen
- **mit Schnippo sprechen** (über jonglieren, sagen er soll ohne Kugel jonglieren)
- Schnippo schläft und **Lilli nimmt die Kugel**
- **mit Petrulla sprechen** und ihr anbieten auf den Kessel aufzupassen
- Petrulla schläft
- **die Kugel mit dem Sicherheitskessel benutzen**
- **mit Droggalot sprechen** (ihn durch mehrmaliges Gähnen zum Schlafen bringen)
- **das Feuerholz nehmen**
- **mit dem NPC sprechen**
- **das Feuerholz mit dem Lagerfeuer benutzen**

- der Kessel beginnt zu dampfen und die Kugel fliegt zu den Kobolden
- das Verbot wütend werden ist aufgehoben
- Lilli kommt wieder in die Realität

Rollenspieler:

- **das Verbot wütend werden anklicken**
- **mit Peter sprechen**
- der kann sich nicht entscheiden
- **noch mal mit Peter sprechen**
- **Lilli knallt ihm eine und bekommt einen Charakterbogen**

Flur:

- **das Verbot spitze Gegenstände anklicken**
- **die Nadel mit der Gittertür benutzen**
- Lilli schafft es nicht das Schloss zu knacken
- die Nadel stecken lassen
- **Harvey anklicken**

Welt der Trance:

- nach rechts über den Baumstamm gehen
- **den Pfeil nehmen** und wieder nach links gehen
- **den Pfeil mit dem Schloss am Gittertor benutzen**
- **den Pfeil benutzen und das Tor ist offen**
- Lilli kehrt zurück in die Realität

Flur:

- das Tor hier ist auch offen
- Lilli nimmt noch Harvey mit und dann geht sie in den Turm

Finale

Turm:

- Lilli sieht sich die Tür zu Ednas Zelle an
- **das Porträt nehmen**
- in die Abstellkammer gehen

Abstellkammer:

- **die Termitenfarm nehmen**
- Lilli macht sie kaputt
- **die Bowlingkugel nehmen und den Spiegel an der Tür nehmen**
- **die Lunchbox öffnen**
- **den Honigpfannkuchen nehmen**
- **mit dem Phantom sprechen**
- **die Bowlingkugel mit dem Kleiderständer benutzen**
- **das Geisterlaken auch mit dem Kleiderständer benutzen**
- **den Honigpfannkuchen an den Haken der Tür hängen**
- die Abstellkammer kurz verlassen
- **das Schild bitte nicht stören an der gegenüberliegenden Tür gegen den Spiegel austauschen**
- wieder in die Abstellkammer gehen
- die Termiten haben ein Loch in die Tür gemacht
- **das Porträt mit dem Haken an der Tür benutzen**
- das Phantom verliert den Schlüsselbund
- **den Schlüsselbund nehmen**
- die Abstellkammer verlassen
- **mit dem Schlüssel die Zelle von Edna öffnen**

Zelle von Edna:

- Gerret, die Oberin und Edna sind hier
- **die Nadel nehmen** (vorher Verbot spitze Gegenstände anklicken)
- **in den Mülleimer sehen**
- Lilli findet die alten Augen von Harvey und nimmt sie
- **im Inventar die Nadel mit dem Wollknäuel benutzen**
- **dann die Nadel mit dem Faden mit den Augen benutzen**
- **dann die Augen mit Harvey benutzen**
- das ist jetzt wieder der alte Harvey
- **den alten Harvey mit der Oberin benutzen**
- alle landen in der Trance
- auf einem Schachbrett stehen sich die Figuren von Lilli den Figuren der Oberin gegenüber
- **Lilli muss eine Figur wählen und dann eine Aktion und den Gegner**
- **wenn alle Gegner auf dem Boden liegen, dann hat Lilli gewonnen**
- wer mit dem Spiel nicht klar kommt oder nicht gewinnt, der drückt einfach oben links auf Skip und schon hat Lilli gewonnen
- **hier sollte man speichern, wenn man alle drei Enden sehen will**

- **Lilli gibt der Oberin den alten Harvey und bekommt dafür das Messer**
- sie befreit aber nicht Edna und Gerret, sondern sie geht zu Dr. Marcel (anklicken)
- nach einem Gespräch mit Dr. Marcel hat Lilli drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- 1. Messer weglegen**
- 2. Dr. Marcel erstechen**
- 3. Widersprechen**

- jetzt kann man wählen was man macht bzw. mit dem gespeicherten Spielstand auch alle drei Varianten machen und ansehen was passiert
- Widersprechen muss man mehrmals anklicken
- das war es dann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 29.10.2012

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>