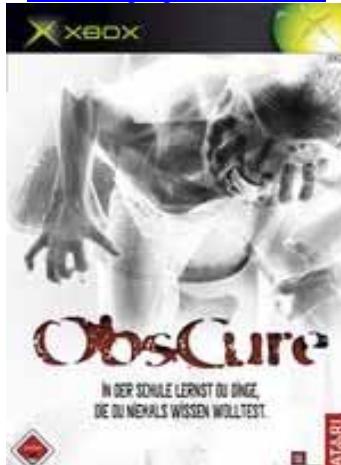


## Walkthrough Obscure PC - Vers. 1.8

© Olaf Weging 04.07.2004

[Olaf.Weging@t-online.de](mailto:Olaf.Weging@t-online.de)



Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diesen Walkthrough auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

# CD ROM & Softwareservice Kratz

© Softwareservice Kratz / Olaf Weging

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

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

**Schaut mal vorbei; es gibt ein FORUM und einen günstigen SHOP u.v.m.**

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright und dem Copyright des Autors 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 verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Die Installation beansprucht etwa 3 GB, 4 GB freien HD-Speicher fordert der Spielehersteller. Nach der Installation wird der DVD-Kopierschutz installiert, wozu man den Rechner neu starten muss. Zur Zeitlegung dieser Spiellösungshilfe konnte ich noch keinen cheat für Gott-Modus und keinen crack zum Schützen der DVD im Internet finden. Aber das Spiel ist ja in Deutschland auch erst seit vorige Woche - Johannistag – heraus.

Herstellerfirma ist die kanadische MC2-Microïds in Kooperation mit Hydravision. „Obscure“ ist ein Survival-Horror an der High-School. „Das erste Action-Adventure im Stile amerikanischer Teenie-Slasher-Filme.“

*Gequälte Schreie hallen durch die menschenleeren Korridore der High School. Gesichtslose Gestalten verbergen sich in den Schatten. Fünf Teenager brechen auf, um Licht ins Dunkel zu bringen – und erleben eine Nacht, die Narben auf ihrer Seele hinterlassen wird.*

*An der Leafmore High passieren angeblich seit Jahren äußerst komische Dinge. Schüler hören schreckliche Schreie und es gibt Gerüchte, dass Leute auf mysteriöse Weise verschwinden. Eine Gruppe von Schülern beschließt, selbst Nachforschungen über diese beunruhigenden Vorkommnisse anzustellen, motiviert durch das Verschwinden eines Freundes. Sie schliefen sich eines Abends in der Schule ein, um zu verstehen, was das scheinbar Normale verbirgt. Shannon, Kenny, Ashley, Stan, Josh sind die Charaktere, die versuchen zu überleben und herausfinden, was ihre Schule zu einem solchen Ort des Schreckens gemacht hat.*

Man kann das Spiel wahlweise im 2-Spieler-Koop-Modus spielen – wenn man einen guten Freund oder eine Freundin zum Helfen hat – oder den Computer diesen Partnerpart übernehmen lassen. Man muss aber nicht zwingend einen Partner haben, aber es scheint eine Empfehlung für dies Horror-Adventure im Stile von – der Trailer ist als Bonus auf der DVD – „Scary-Movie“ (3).

An musikalischen Acts hinterlegt „Obscure“ SUM 41, die „Sportfreunde Stiller“, SPAN, DAWHOLEENCHILADA – in Abhängigkeit von der Sprachversion, die Du installierst. ICH hatte also Spanisch und Deutsch zur Auswahl. or, Herr Kratz von [www.gamepad.de](http://www.gamepad.de) sagte mir, dass es (international) auch englisch, französisch geben müsse. So ist also auch der Kinderchor der Opera National de Paris unter Dirigent Gael Darchen und Produzent Olivier Deriviere für die Musik mitverantwortlich.

Den Original-Soundtrack des Spiels kannst Du in Abhängigkeit von Deinem Vorankommen im Spiel abschnittsweise hören. Wer das Spiel bis zu Ende löst, bekommt noch einige Extras von der DVD. Außerdem gibt es den Obscure-Trailer, den Abspann sowie den Scary-Movie-3-Trailer.

Anregungen zum Spiel im Internet unter [www.obscur-game.com](http://www.obscur-game.com) sowie Hydravision.com und Microids.com. Im Schwierigkeitsgrad „einfach“ werdet Ihr am Ende noch ca. 200 Schuss zur Verfügung haben für den Bossfight, in „normal“, das ich wählte, 120 und bei „schwer“ nur etwa 70. Unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ist diese Lösung die grundlegende Strategie. Sie gilt für alle levels-of-difficulty. Ihr müsst eben nur entsprechend ansteigend sparsamer mit Munition sein und sicherer schießen.

Ein Tip vorweg: oftmals bringt das schnelle Öffnen von Türen ein problemloses Abhängen der Monster dahinter, weil diese nicht durch die Türen folgen. Manchmal muss es aber eben Mumm sein... smile!

## Level 1 – Verschwinden von Kenny und Verwaltungsgebäude

Wir beginnen nach einem take über den Schulhof von Leafmore High in einer Turnhalle, wo uns vier Freunde vorgestellt werden:

Kenny, Josh, Stan, Shannon

Die blonde Shannon unterhält sich mit Kenny (cutscene) über die Eltern und Kenny demonstriert uns ein paar schöne Basketball-Körbe. Allein gelassen können wir mit Kenny diese sehr schöne Technik gleich noch 5, 6 mal probieren, weil es so schön ist, ein-zulochen. Nun, dazu benutzen wir die ENTER-Taste, um eine



Aktion auszulösen. Die Steuerung ist über die normalen Richtungstasten problemlos, vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig mit „W-A-S-X“, aber ich habe mir alles auf die Pfeiltasten und die Objekt-Pfeile auf die alpha-numerischen Pfeile gelegt. Steuerung o.k.?! Dann los!

Aus der Turnhalle hinten rechts (braune Tür) in die Umkleide, wo wir sowohl Dusche, als auch Kleidungsspinde haben und vor einem davon die Tasche von Kenny mit seinem Handy darin, über das er mit Ashley (der fünften Freundin) telefoniert, die ihm ein Date für den Abend vorschlägt.

In der Telefonatpause wird Kenny seine Tasche gestohlen.

Er will natürlich den Dieb finden, fassen. Darum geht er zurück durch die Turnhalle und aus ihr vorn am Korb halblinks raus. Im folgenden Hof sind alle Türen noch verschlossen, die zur Boarding-School, die zum Gymnasium und darum nimmt er die Stahltür gleich rechts von Hofausgang und kommt in einen Hintergarten, von dessen Existenz er nichts wusste. Durch die Treppenluke in den Keller, wo er nicht nur Geräusche hört, sondern eine Taschenlampe findet und Klebeband sowie einen Revolver, mit welchen Objekten er den Revolver zu einer Nachtwaffe kombinieren kann.

Damit steigt er den Geräuschen nach eine Etage tiefer.

Hier unten findet er überall als „leer“ markierte Löcher in der Wand und am Ende eine dunkle Barriere, hinter der eine Tür scheint.

Mit der kombinierten Waffe kann er solange Energie für die Tür aufwenden, bis diese erreichbar wird und er durch sie gehen kann.

Hier findet er nur ein düster anmutendes Laboratorium und in einer Ecke hinter einer weiteren Tür einen Mitschüler, der von ihm gerettet wird und zu seinem Kameraden – man kann also Kameraden miteinander kombinieren, so dass sie ein Paar bilden (nicht ein Team, da nur zwei, aber wenigstens ein Paar, das schlagkräftiger ist als einer alleine – PAUSE-Taste am Controller eines Mitspielers, um über Netzwerk einen Freund mitagieren zu lassen). Zurück auf dem Weg begegnet beiden ein Mutant, oder Monster, sie bestehen den Kampf wohl nicht ganz so erfolgreich... smile, und CUT!

cutscene:

Ashley ist sauer, weil Kenny – der Bruder von Shannon - sie am Vorabend versetzt hat. (Ist er bei dem Kampf mit seinem Kumpel mit dem Mutanten verschwunden?!)

cutscene:

Drei der Freunde – Josh, Shannon und Ashley - werden zu einem imaginären Zeitpunkt (06:12 zu 06:13 p.m., also 18:13 Uhr) in der Schule bei ihrem konspirativen Treffen auf der Suche nach dem Geheimnis, Kenny usw. vom Hausmeister eingeschlossen.

Und nun kann die Suche nach dem verschollenen Kameraden losgehen! Ich habe als Ego den Josh gewählt, zum Kombinieren fiel mir nur Shannon ein, da sie ein halbwegs intelligentes Gesicht machte... smile! Aber eine Hilfe war das dumme Blondchen natürlich nicht! Die intelligente Ashley soll gut mit Waffen umgehen können.

An Objekten finden wir einen Baseballschläger, mit dem wir hinten den Automaten zerschlagen können, einen Energy-Drink bekommen, eine CD an der Tischkante vor der Tür mit dem Glasfenster, mit Hilfe derer wir beliebige Speicherungen vornehmen können – diese CDs muss man entsprechend sparsam einteilen, da man eine CD bei einem Speichervorgang auf einmal verschreibt und dann erst einmal die nächste finden muss. Und zerschlagen wir mit dem Baseballschläger nun noch die Tür zum Nebenabstellraum, finden wir hier zumindest erst einmal Draht, mit Hilfe dessen wir die Tür öffnen können.

Eine Schulzeitung LEAFMORE verrät uns Näheres über die Charaktere:

Shannon Matthew gewann den Champion Genius Broadcast, Ashley Thompson gibt Beauty-Tips und Josh Carter scheint irgendwelche Ermittlungen zu führen, geführt zu haben – Investigations-Ermittlungen, jedenfalls ist er Journalist und scheint der Intelligenteste von allen zu sein.

In der Treppenhalle können wir den Plan der Schule studieren, das Übliche – Klassenzimmer, Schlafzimmer, Sportsaal, Bibliothek und wir kommen aus diesem Fenster auch an die Profil-Akten (Zeugnisse) der Schüler, deren Eigenschaften wir nun nachlesen können, wenn es uns interessiert, welche ingeniosen Eigenschaften unsere Helden haben. Wir können dieses Menü nun jederzeit mit „P“ aufrufen.

In der Damen-Toilette ist uns lediglich Ashley eine Hilfe, da sie zumindest bei dem aufgetretenen Luftzug über Joshs Handleiter zu dem Luftgitter hinaufsteigt, aber ein Werkzeug wird benötigt. War da nicht im Zimmer mit Herrn Garrisons Lehrertisch ein Hinweis auf einen verloren gegangenen Schraubenzieher? Also den Schrank wegrücken, den Josh freiwillig hinweisend anstemmt, dahinter liegt der Schraubenzieher für den Lüftungsschacht in der Damentoilette (freundlicher Hinweis von und Danke an Katja [SSchnuckel@aol.com]). (Ich habe lange gebraucht, bis sich eine Kombination zwischen seitlichem Druck und mittlerer Hoch-Taste als gangbar erwies, dennoch nochmals Dank an Katja). Mit diesem Schraubenzieher können wir in die bereits gefundene Damentoilette, wo Ashley (die Hilfe von Shannon habe ich ja schon beschrieben), auf Joshs Hände steigt und oben am Lüftungsgitter dieses mit dem gefundenen Schraubenzieher (anklicken „1“/ENTER) das Lüftungsgitter entfernt, durch welches wir zwar nicht weiter kommen – aber zumindest die Lehrzimmertoilette wird dadurch durch eine Tür begehbar. Von hier gelangen wir durch eine weitere Tür in das holzgetäfelte Treppenhaus des Lehrzimmers (mit Überwachungskamera). Über die Treppe nach oben gelangen wir in ein Kabinett mit Computern, Tisch, Telefon, Küche, Akten der folgenden Klassenarbeiten etc. pp. Interessant hier der Schlüssel für das Lehrzimmer an der Wand im Schlüsselschränkchen.

Auf dem Tisch am Eingang nicht nur endlich die zweite Disk zum Speichern, sondern auch noch ein Notenheft, in dem wir die amerikanischen A-/B-Noten, A+, B+ usw. bewundern können. Lies einmal die Notenspiegel unserer Helden durch. Josh und Shannon haben durchweg solide Noten. Ashley scheint auch begabt. Von Kenny erfahren wir, dass er verschwunden sein soll und Stan hat so exklusive Noten, dass ich ihm ein großes Ω erteilt hätte, oder ein †... smile!

Links durch die Tür weiter kommen wir in einen Raum mit beweglichen Aktenschränken (ENTER+links/rechts) rechts im jetzt freien Korridor ein Dokument der Inauguration des FRIEDMAN's College. Die offizielle Bescheinigung für die Werksabnahme. Projekt-Nr. 503. Private Highschool. Geldgeber: Mr. Leonhard FRIEDMAN und Mr. Herbert FRIEDMAN, also die Gründer des Colleges LEAFMORE... smile. Generalunternehmer: MAC SCHMIND Associates. Architekt: Richard MAC SCHMIND. Werksabnahme war Oktober 1899 und Arbeitsaufnahme Januar 1902. Es handelt sich hierbei also um eine Highschool mit Klassenzimmern, Verwaltungsräumen, Bibliothek, Sporthalle, Schülerwohnheim, doppeltem Speisesaal, Theater, Krankenstation + Werkräumen.

Auf dem Rückweg können wir die Tür zurück zur oberen Galerie dieses Verwaltungs- und Eingangstraktes öffnen oder/und durch die Tür im holzgetäfelten Treppenhaus ebenfalls eine weitere Tür, diesmal im unteren Korridor, vor unserem Treffpunkt öffnen.



*Am Treffpunkt habe ich zunächst auf einem neuen Slot gespeichert, in der stillen Hoffnung auf möglichst viele weitere Disks. Zum Glück kann man wenigstens verschiedene Slots benutzen. Nun, ich denke mal, die richtigen Programmierer werden wohl bald nicht nur cheats und cracks bereit haben (siehe aktuelles Datum oben), sondern auch eine Möglichkeit finden, konkret-aktuell zu speichern, wenn man einen Fortschritt gemacht hat...*

*Smile!*

An der Korridorseite des staff-room (Lehrzimmer) noch der verrostete Schlüssel neben Kaffemaschine und Kühlschrank, beim Herausgehen in die untere Hauptsaalvorhalle.

Mit dem verrosteten Schlüssel können wir nun in der obersten Etage der Haupttreppe in der Haupthalle die Tür, hinter welcher Monster rumorten, öffnen, um darin von mehreren schnuckeligen kleinen Rundmonstern angegriffen zu werden. Als ich die Flucht ergreifen wollte, kam Mr. Walden (der Klassenlehrer der Freunde) und zerschlug imposant das Fenster des sich durch ihn brechenden Lichtes, wovon die Monster sofort verscheucht wurden.

Walden klärte daraufhin Josh auf, dass Rektor Friedman gewarnt werden müsse, er selbst Verstärkung benachrichtigen wolle und uns den Ausgang zum Hof öffnen.

Nach schnellem Sammeln am Treffpunkt mit F5 und ENTER kann Josh mit einem Energydrink (genug zu sammeln waren ja mittlerweile an zerschlagbaren Automaten (obgleich Energydrinks ja im Lehrzimmer laut Aushang für schädlich gehalten werden, stellen sie doch Gesundheit wieder her... smile!).

## **Level 2 – Klassenzimmertrakt und Bibliothek**

Nun kann Josh in den soeben geöffneten Hof aufbrechen. Die Mannschaft der Emsigen folgt ihm.



Nach einem sehr beeindruckenden Dialog (siehe: „Oooo....Kay. - Ich ruf gerade die Bullen an!“ – oben... smile) finden wir zunächst im Hof auf der Bank rechts eine weitere Speicherdisk. Erkunden wir ein wenig das Territorium (Bibliothek, Klassenräume, Rückweg zu den Personalräumen, Hausmeister) gelangen wir über die Treppe nach oben auf die zweite Etage. Wo wir in der Ecke, in der laut Plan („p“ wurde uns nach der Monster-cutscene empfohlen), nur eben eine Etage tiefer, Friedman vakant sein

müsste, wir noch eine weitere (die vierte) Speicherdisk finden. Nun könnten wir also wohl beruhigt mal einen save machen.

Gehen wir nun also zurück in die Hofetage, wo unsere zwei Hübschen – Blondy und Blacky – noch immer sinnierend stehen, können wir jetzt entsprechend dem Plan („P“) zu den Unterrichtsräumen (B) gehen, wo das Fragezeichen uns Direktor FRIEDMAN vakant stellte. Wir treffen links durch die Tür sofort (cutscene) mit unserem vierten Freund – Stan – zusammen, der gerade so generös ist, seine Schulnoten zu frisieren, was er ja lächelnd als Geschäftsfeld bezeichnet. Wir nehmen in der Ecke noch drei Pappbecher und können dann - ggf. gemeinsam... smile! – den Schrank öffnen (Stan wäre dafür wohl professioneller... smile). Wir finden Unterlagen, die über die geheimnisvollen Vorfälle an der Leafmore-High berichten. Innerhalb von 5 Jahren sind sage und schreibe 12 Schüler verschwunden. Manche berichteten über Durchfall und suchten deswegen die Krankenstation auf... smile!!!! Es wurden eher noch mehr, 16. Aber nach 3 Jahren Polizei-Pause gab Rektor Friedman Entwarnung.

Nun können wir also den moderig texturierten Klassenraumkorridor entlang. An der Seite finden wir noch einen Plan vom Klassenzimmerkorridor erste Etage und obere Etage. Gehen wir den Korridor weiter entlang, kommen wir links an eine Stahltür, hinter der Josh und Stan, wenn wir sie beide kombiniert haben (empfiehlt sich tatsächlich, da jetzt mengenweise Monster folgen werden) eine Taschenlampe und einen Revolver mit 15 Schuss 9mm-Munition finden. Beides kombinieren für eine Waffe im Dunkeln, wie sie schon Kenny vor seinem Verschwinden benutzte.

Den Korridor weiter können wir noch eine Tür knacken mit dem Draht, hinter der wir eine Treppe höher eine weitere Klebebandrolle finden werden. Die Freunde visieren auf Ziele hinter einer Tür, die noch mit einem Kettenschloss versperrt wird.

Wieder runter zurück und entlang des Korridors empfiehlt sich die rechte Korridorseite, weil links neben einem kleinen auch noch ein ziemlich großes Monster heraus bricht (in der Mitte bohren sich außerdem Monsterzähne von unten durch den Fußboden hoch – also rechts halten). Vom entgegen gesetzten Ende des Korridors ist eine gute Position um gemeinsam mit dem Riesenmonster und seinem Zwergbruder fertig zu werden.

Nun können wir durch die Ausbruchlücke in ein Laboratorium (oder Biologieraum), in dessen Boden ein großes Loch klafft. Eine weitere Speicherdisk wird unserem Inventar zur Verfügung gestellt. Da ich noch eine in Reserve hatte, habe ich jetzt eine weitere verbraucht.

Aus dem Loch im Boden kam das große Monster.

Etwas weiter den Korridor entlang können wir in ein weiteres Labor, in dem wir aber sofort von vielen kleinen Monstern angegriffen werden. Schutz hier bietet das Fenster indem wir das Sonnenlicht, wenn wir das Fenster zerschlagen, hereinlassen, hier stehen bleiben und die Monster



**Labor nach großem Mutant mit savedisk**

zu uns kommen lassen, anlocken, damit sie am Sonnenlicht sterben. Sobald der Raum auf diese Weise frei ist von Monstern, können wir dies Labor näher untersuchen.

*Aufzeichnungen bei einer nächsten Speicherdisk berichten uns von der Pflanze Mortifilia. Sie tritt kreisförmig auf, ist eine endemische Pflanze mit Parasiten und spinnenähnlichen Aussehens. Dies erklärt ihre Fähigkeit zur explosionsartigen Verbreitung. Ihr unterirdischer Ausläufer sorgt für starke Vermehrung. Die Knospen sind keimfähig und äußerst langlebig. Die von ihr freigesetzte schwarze Substanz stammt aus Drüsen an der Wurzel und wirkt giftig auf die biologische Umgebung.*

*Besonders empfindlich ist sie auf Lichteinwirkung und fürchtet wohl das Licht. Sie verstößt gegen alle Regeln der Botanik, ihr Genmaterial wird auf parasexuellem Wege übertragen. Die Mortifilia besitzt anormale Eigenschaften und ist kreuzungsfreudig.*

Auf dem Rückweg finden wir im Korridor ggf. noch – wenn nicht schon früher – einen Aluminium-Baseball-Schläger.

Nun können wir immerhin, wenn der Revolver sparsam genutzt wird, schon 3 Freunde ausrüsten. Jetzt sollten wir auch unbedingt eine kleine Gruppe zusammenstellen und zwar aus den besten Kämpfern, denn der folgende Part wird (bei mir wurde er das zumindest) ziemlich blutig und Medpacks und Energydrinks als Gesundheitsreserve werden auch von akuter Notwendigkeit. Wir müssen jetzt auf die obere, zweite Etage des Klassenzimmertrakts. Dazu benutzen wir die Treppe hinter der Tür gleich links vom Groß-Monster-Loch im Klassenzimmer-Korridor-Trakt. Das Kettenschloss oben vor der Tür zum Korridor der zweiten Etage können wir mit Säure wegätzen. Dazu benutzen wir die am Treppenhaus gefundenen Pappbecher und füllen sie in dem Chemieraum, wo wir die vielen kleinen Monster ans lichtdurchflutete Fenster gelockt hatten, hinten in der Ecke am Fenster mit Säure. Ein Counter zeigt uns sofort an, wie lange der Pappbecher hält, bevor die Säure durchätz. Also sofort zurück zum Treppenhaus nach oben und man sollte es eigentlich schaffen können, bevor der Counter NULL erreicht. Das Treppenhaus ist offen und dahinter warten auch schon bei den ersten Schritten die ersten Monster. Also den Korridor erst mal links (auf dem Bildschirm, von der Tür gesehen also rechts) entlang. Etwa hinter den Telefonen (Monster?!) eine Tür rechts in einen Raum, wo wir einen wertvollen Hinweis finden werden, eine Kompassnadel neben Prof. Waldens Unterlagen. Sofort werden wir aber von verschiedenen Monstern attackiert, so dass ich zunächst einmal den Raum sofort wieder verließ mit meiner kleinen 2-Mann-Kampf-Gruppe. Den Korridor in die entgegengesetzte Richtung finden wir als nächstes eine weitere Tür zu einem Raum, in dem wir erst einmal vor Monstern sicher sind und im Luftschacht Munition für unseren Revolver finden sowie einen Energydrink. Im Raum ganz hinten rechts wäre ein gutes Versteck, um Monstern auszuweichen, aber wir finden dort keine Goodies. Also gehen wir am besten gleich in den ersten Raum neben dem Treppenhaus (vom Treppenhaus gesehen links, von der Grafik rechts). Dies ist Rektor Friedmans Büro. Hier können wir nun den Anrufbeantworter mit Horrorvisionen abhören, ein Foto der Zwillinge Friedman betrachten, den Hinweis des Rektors lesen, dass er in der Bibliothek sei und eine weitere Kompassnadel finden und jetzt beide in die Karte an der Wand einsetzen und so justieren, dass sie korrekt nach Spanien zeigen (i.e. 330° und 20°). Die Wand hinter der Karte sollte sich öffnen und uns endlich genügend Goodies freigeben, damit wir uns nach dieser kleinen Monsterschlacht (ohne die gefundene Revolvermunition wären wir wahrscheinlich nicht mehr...) erst einmal rekovalessieren können. Über die Personality-Files/Karten gelangen wir mit F5 auch ohne über die Monster zu stolpern wieder an den Treffpunkt, wo wir eigentlich unsere Verluste korrigieren könnten und eine gesunde schlagfähige Mannschaft für die Bibliothek zusammenstellen, für die wir ja nun einen Schlüssel haben, eine weitere Pistole, einen Sicherheitssave machen können und mit frischen Kräften auf der Erdgeschoßebene in die Bibliothek gehen (Trakt „C“).

Bei mir wurde es hier so kämpferisch, dass ich einen ersten Partner verlor und die Stelle also mehrmals wiederholte, damit mich die aggressiven Monster nicht völlig vom screen putzten. Rechts um die Ecke vom Eingang in die Bibliothek ist nicht nur eine Karte, sondern in der Damen-Toilette auch noch ein Energydrink. Ich hatte leider nicht mehr Lebensspender zur Hand und die Anzahl der Monster scheint zuzunehmen. Überhaupt habe ich bislang komischerweise noch von niemand gehört, der im schwierigsten Modus durch wäre... smile!

Hier können wir nun also im Raum gleich links vom Eingang eine weitere Speicherdisk bekommen (Mutant verglüht am Fenster), im Raum gegenüber dem Eingang (Büro mit Computerarbeitsplätzen) einen Zettel, den wir im Raum mit einem Overheadprojektor (zweiter links vom Eingang) so beleuchten können, dass wir ihn ansehen können. 24-32 – die Kombination für den Safe (funktioniert so auch ohne overhead-Durchleuchten).

© Softwareservice Kratz / Olaf Weging  
 Arendsstr. 4  
 63075 Offenbach  
 Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
 lk@gamepad.de

**Schaut mal vorbei; es gibt ein FORUM und einen günstigen SHOP u.v.m.**

Aus dem Safe nun den Schlüssel für die Bibliothek (neben einem weiteren Dokument über die Zwillingsbrüder etc.) und mit diesem in den Korridor, wo vorhin der junge Mutant in einer cutscene dahinging, hinter der Treppe in die Bibliothek zu Rektor Friedman (rechts um die Ecke). Um hier noch einige Goodies zu sammeln. Konkreter eine Speicherdisk (im Schwierigkeitsgrad „normal“). Der Rektor lässt Euch zum Hausmeister aufbrechen (cutscene), während die Nacht anbricht und ihr könnt auf seinem Schreibtisch noch nachlesen. Zurück am Treffpunkt („p“, „Leer“, „F5“, „ENTER“) könnt Ihr

nun getrost in den Janitor's (Hausmeister-) Raum und dort diesen tot finden, im Schrank eine kräftige Taschenlampe und eine Flinte finden. Im Hinterzimmer an der Videoüberwachungsanlage nicht nur der Schlüssel für den Speisesaal, sondern auch ein Videopult, in dem ihr die dort gefundene Kassette sowie die von vorher aus der Bibliothek („Subjekt 37“ – Euer Freund Kenny, auf dessen und des Geheimnis der LEAFMORE-High wir ja sind) abspielen und betrachten könnt.



### **Level 3 – Speisesaal und Amphitheater**

Der nächste Part erfordert eigentlich volle Gesundheit bei allen Beteiligten, zumindest gute Waffen, wie die gefundene Flinte mit Taschenlampe oder die Revolver oder die Baseballschläger und wenigstens einen, besser zwei Kämpfertypen. Wir gehen jetzt also in den neben dem Hausmeister gelegenen Speisesaal, wo wir gegen eine Reihe weiterer Monster zu kämpfen haben werden. Nun also neben dem Hausmeistergelass in den Speisesaal. Ein erstes Monster (Waffe!). Dann die Treppe rauf in den nächsten Raum. Wieder Monster im Weg

(– wie gesagt, schon Schwierigkeitsstufe „normal“ lässt Euch eigentlich Eure Freunde nur so dahinraffen, aber Katja beispielsweise hat's heute (4.7.2004) gerade auch noch in der höchsten Schwierigkeitsstufe geschafft. Man sollte aber humanerweise schon einen Gott-Modus verwenden können, damit man die virtuelle 3D-Landschaft der Schule genießen kann und nicht rumwatet wie „Forrest Gump“, dem die Freunde alle davonsterben... smile! Müssen also die cheat- und crack-Programmierer auch noch schnell aufholen).

Durch die folgende Tür sind im folgenden Raum wieder einige aggressive Monster und Mutanten – dann die Sicherungen finden. Wir hören die Krankenschwester durch die Tür und gehen zu ihr. Sie bringt uns auf die Idee, das Licht wieder einzuschalten, wozu wir jetzt zum Sicherungskasten im ersten Raum hinter der Treppe gehen. Wieder Monster! Hier kann man jetzt rekursive die Goodies einsammeln. Zurück zur Krankenschwester, die uns neben einigen Objekten ein Rad hinterlässt, das wir später brauchen. Durch diese Tür (Rad) jetzt zurück zum Verwaltungsbüro (siehe Karte!). Nun wieder ätzend viel Monster.

Im Verwaltungsgebäude können wir jetzt wieder zurück ins Lehrerzimmer (staff-room), zu dem wir zwei Eingänge bereits geöffnet hatten, neben den Toiletten und von der Treppenhausthalle aus links. Diesmal wieder die Treppe hoch und hinter dem Raum, wo wir den Lehrerzimmerschlüssel gefunden hatten, in den Aktenschranksaal. Mit dem mitgebrachten Rad können wir nun auch den mittleren Aktenschrank bewegen. Also die beiden äußeren auf die Außenseiten und den mittleren so verschoben, dass wir hinten an die Tür herankönnen. Einige Objekte, zum Beispiel die Filmrolle 23. Die folgende cutscene zeigt uns unser folgendes Ziel, das Amphitheater.

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

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

Entweder durch den Ausgang am allerersten Treffpunkt oder vom Hof her durch die Stahlpforte – jedenfalls über den Parkplatz.

Im Amphitheater alles inspizieren. Und von der Bühne die Holzlatte mitnehmen. Die Leinwand noch heruntergelassen und durch die Tür neben dem Eingang. Hinter der Treppe durch die nächste Tür (Drahtrolle wieder). Goodies einsammeln und den Fahrstuhl betätigen. Mit dem Schalter den Fahrstuhl einschalten und das Sicherheitsgitter innen mit der mitgebrachten Holzlatte festmachen.

Oben angekommen das große Monster fertig machen, das Fliegen aussendet. Ist sein Gesicht nicht von der Hand bedeckt, könnt Ihr auf ihn schießen. Die Fliegen werden von den Taschenlampenstrahlen am besten verbrannt. Alles hier oben eingesammelt und den Fahrstuhl ausgeschaltet und die Leitern hinunter, seht Ihr nun eine weitere cutscene und der Treppunkt F5 (inklusive aller Freunde) wird nach hier verlagert.

Nun durch die Tür hinaus und den Korridor und an dessen Ende auf der linken Seite die erste Tür rechts. Hinter der Treppe links hinter dem Käfig eine weitere Flinte. Hinter dem Käfig rechts dann eine Zell mit einem Infizierten, der sich gerade in ein Monster-Mutant verwandelt, sobald der Hebel vom Tisch genommen wird. Nun, wir killen ihn wieder – ohne Rücksicht auf Verluste, denn schließlich haben die Programmierer ja jetzt sicherlich schon cracks, cheats und Gott-Modi, Berserk und Unsichtbarkeit ins Netz gestellt... smile! Mit der gefundenen Leuchtgranate kann man gleich durch die Tür zwei weitere Monster erleuchten. Durch die Tür rechts - noch ein Monster! Goodies! Und am Mikroskop-Tisch kann man den gefundenen Hebel einsetzen. Über die folgenden Leiter nach unten. Weiter, Tür, vorbei, Monster, zurück durch Tür! Cutscene!

Da wir nun endlich unseren Kumpel Kenny gefunden haben, benutzen wir ihn gleich mal als erste Person (ENTER zum Partnerwechseln und F5 zum Hin- und Herschalten). Mit dem Haken von der Wand den Kasten neben dem Bolzenschneider öffnen und wir sind aus dem Gefängnis befreit. Goodies sammeln... smile! Mit dem Bolzenschneider von eben alle items wieder zurückhalten. Nun durch die Tür (Monster) und dann die Leiter hoch. Hier verwenden wir den Haken und anschließend hoch die Leiter! Nun nach links zu einem Eisentor, das wir wieder mit dem Bolzenschneider öffnen und cutscene!



## **Level 4 – Schülerwohnheim und Sporthalle**



Nach der cutscene wieder am vorigen Treff könnt Ihr nun nochmals zur Krankenschwester gehen, wo eine weitere cutscene folgt. Goodies! Über den oberen Gang (Tür) rechts die erste nach unten in den Hof, von wo aus Ihr Euch gemäß Inventarplan („p“) zum Schülerwohnheim begeben. Mit dem Bolzenschneider öffnen. Ebenso die folgende Tür. Wieder viele Monster... smile! Dann rechts eine weitere Karte (über „p“ einsehbar). Im rechten Raum hier also Monster und Goodies, im linken der

Rauchzug, auf welchen wir später zurückkommen werden.

Durch den Gang weiter kommen wir zur ersten der Statuen, die wir sammeln müssen. In der Toilette noch Goodies. Hinter der letzten Tür rechts weitere Goodies im Kampf gegen Monster. Danach wieder hinaus, die Treppe hinauf und durch die nächste Tür. Nach Sammeln aller bereitstehenden Objekte durch die Tür neben dem Eingang. Vorsicht – Monsteralarm! Goodies! Wieder hinaus und diesmal geradeaus. An dieser Stelle könnte es zu einem Absturz nach unten kommen, wenn Ihr über die Bretter lauft und nicht geht. Durch die große Tür am Ende danach.

Der Mutant nahebei sollte kein Problem sein, hinter der nächsten Tür dann wieder Goodies. (den Rauchzug bemerkte von vorhin?!). Zurück und noch einmal den Mutanten gekillt, den Schrank am Fenster aufgebrochen und den anderen umgeworfen – gehst Du nun über ihn in den nächsten Raum. Aus diesem holen wir nun einen Safe, den wir in die vorhin gefundene obere Öffnung des Rauchfangs schmeißen.

Nun auf dem schnellsten Weg zurück (Tür und Treppe) – bei den einsturzgefährdeten Brettern wieder vorsichtig gehen. Nach der Treppe hinunter und dem folgenden Monster wieder zurück in den letzten Raum rechts, wo diesmal wieder ein „Gesichts-Monster“ wartet, das man nur besiegt, wenn es die Hand vom Gesicht nimmt. Danach können wir den Safe aus dem Rauchfang hier unten nehmen und öffnen. Wir finden nicht nur eine Kartenskizze für den Keller, sondern auch gleich den Schlüssel für jenes Büro in der Bibliothek, das vorhin bei Mr. Friedman noch verschlossen war.

Also von hier wieder zurück über den Hof und den C-Trakt in die Bibliothek und dort an die Stelle mit Friedmans Schreibtisch, wohinter wir jetzt die Tür mit dem Schlüssel öffnen können.

Hier finden wir nun eine weitere Statue und die Filmrolle 24, einen Schlüssel sowie Goodies.

Auf dem Weg zurück folgt eine kleine cutscene.

Im Schülerwohnheim zurück diesmal durch die mit dem eben gefundenen Schlüssel nun zu öffnende Doppeltür. Treppe hoch und durch die Tür, wo wir die dritte Statue finden.

Aus dem Raum zurück die Treppe bis ganz nach oben (Monster!) und durch die Türe neben den Spinden. Wieder Monster und Mutanten! Goodies, wie zum Beispiel ein weiterer Revolver.

Hinaus und nach rechts durch die folgenden beiden Türen (Monster!) und dann durch die dritte Tür und hier die Spindtür für Goodies.

Das Schloss vor der Tür mit dem Bolzenschneider geöffnet, auch auf dem Balkon alles einsammeln. Und nun – mit genug Inventaritems, denn sonst überstehen wir nämlich nachher den Bossfight nicht – zurück ins Amphitheater. Hier können wir uns nun (nach links zu und die Treppe hinauf) nach zwei Monstern Goodies sammeln und endlich die beiden Filmrollen über den Projektor auf der Leinwand ansehen. Wonach wir den Code fürs Gartentor erhalten – 0582. Zum Aktivieren des Codes müssen wir die Filme aber gesehen haben.

Nun also zurück über den Parkplatz, und nach links geradeaus durch den Hofgang und durch das folgende Gitter bis zu dem Tor des Gartens, das Ihr über die rechte Tastatur mit dem Code öffnet.

Betretet also den Garten und lauft den Weg entlang bis zu der Holzhütte, wo eine Schroti markiert wird. Die Monster könnt Ihr am besten außerhalb der Hütte erledigen und dann mit dem Baseballschläger die Schroti nehmen.

Nach weiteren Monstern ein Tor, den Weg weiter und wieder Monster! Nach der Brücke wieder Monster! Rechts Goodies. Und über den entgegen gesetzten Weg bis zur Mauer.

Diese Mauer könne wir mit dem Schläger einschlagen. Den folgenden Weg bis zur Gabelung und hier rechts entlang. Wieder Monster und Goodies. Und am Ende finden wir die vierte Statue. Die folgenden vier Monster sollten kein Problem für Euch darstellen... smile!

Jetzt von der Gabelung zurück den noch nicht genommenen Weg. Durch die Gittertür zuerst einmal die Goodies eingesammelt und dann nach rechts für den Hebel. Nun zum Keller! Zwei Monster und an den Stufen dann Goodies, danach die Treppe zum Keller runter! Goodies. Den Hebel an den Fässern einsetzen und die bekannte Leiter hinunter. Zwei Monster und Muni in einem Loch an der Wand.

Durch die Tür warten zwei weitere Monster, die man am effizientesten mit der Leuchtgranate bekämpft, sonst heißt es eben Nahkampf. Wieder Goodies und durch die Tür. Hinter der Tür rechts gegenüber ein Messerzombie und Goodies nach seinem Ableben. Dann wieder hinaus und die nächste Tür. Über die kleine Treppe hoch und alle Goodies gesammelt und durch die nächste Tür, wo wir noch den Eisenwagen an der Wand beiseite schieben können.

Dahinter wieder ein Monster und die Laser. Nun wieder den Weg zurück und die kleine Treppe runter und rechts die Tür. Monster und Goodies. Nach der ersten Tür die Leiter hinunter. Wieder Monster und Goodies. Hier durch diese Tür jetzt und den kleinen Quälgeist besänftigt... smile! – könnt Ihr nun die gefundenen Statuen auf die Podeste platzieren.

Goodies! Und dann die folgende Tür.

Im folgenden Korridor ist Schnelligkeit gefragt. Hinter der Tür am Ende ist eine Leuchtgranate, die hilft im Kampf. Notfalls erst die Granate nehmen und hinter der Tür verstecken, um sich mit ihr auszurüsten, dann aber erledigt sie alle Gegner zusammen.

Am Steinhaufen links noch Goodies und geradeaus durch die nächste Tür wieder Goodies und diesmal die Tür rechts hinten an der Wand. Hier mal zur Abwechslung ein Medpack, und ein Hebel.

Mit diesem Hebel nun zurück zu den eben platzierten Statuen, wo wir jetzt den Hebel ebenfalls platzieren können.

Zurück durch die Tür, durch welche wir diesen Raum betreten hatten und die Leiter hoch und durch die vorhin nicht geöffnete Tür.

cutscene

## **Bossfight**

Nun sind alle Freunde versammelt, um das Geheimnis von Obscure und der LEAFMORE-High zu lüften und den Endkampf gegen den Boss zu bestehen und damit das College zu befreien.

Zunächst alle Goodies sammeln.

Der Bossfight sollte im Alleingang bestanden werden, da ein Partner nur stört beim Ausweichen und behindert. Nach dem Tor ein weiterer cut.

Dann folgende Taktik:

Die Ranke, Euch am nächsten, sollte abgeschossen werden. Aufpassen dabei auf die Schatten aus dem Boden. Sobald die Ranke Geschichte ist, tretet in den Lichtkegel.

Hier könnt Ihr Waffen nachladen und Euch heilen! Der Lichtkegel ist der einzige sichere Ort, an dem Ihr nicht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit getötet werdet.

Die gleiche Taktik bei den restlichen vier Ranken.

Nach der folgenden cutscene seid Ihr wieder in der Turnhalle und im Licht.

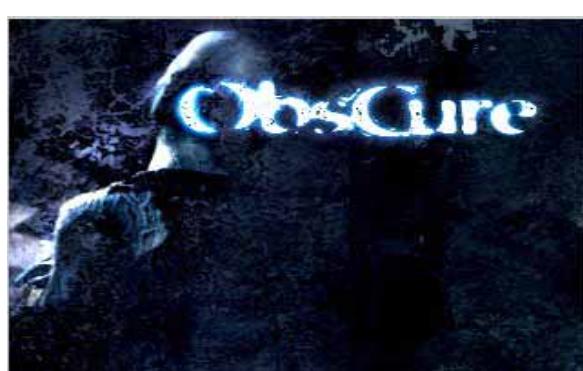
Der Boss erscheint hier aber noch einmal.

Diesmal allerdings brauchen wir nicht auf ihn zu schießen, sondern ihm nur durch schnelles Hin- und Herlaufen auszuweichen. Notfalls Medpack benutzen.

Das Licht hier wird ihn nach einiger Zeit zwangsläufig auslöschen.

*Cutscene, die Ihr nun genießen könnt, weil das Spiel zu Ende ist und Ihr das „Rätsel“ gelöst habt.*

Wenn Ihr nach dem Spielabspann noch einmal speichert, sind auch die letzten der vorhandenen Boni im Spiel-Menü freigeschaltet.



**Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de**

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

**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! - Weiterhin kosten solche Lösungen im Handel bis zu EUR 10,--. Wer sich an unseren Unkosten beteiligen will und damit die Erstellung weiterer Lösungen fördern möchte, der kann uns - oder dem Autor- gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!**