



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

**Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**

Die deutsche Lösung wurde erstellt von Hartmut Kratz in Zusammenarbeit mit MaGtRo - die eine englische Lösung verfasst hat.

**Das Spiel kann ab sofort über [gamepad.de](http://gamepad.de) bezogen werden.**

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!

# The Arrangement

by Michael B. Clark

Arrangement ist ein "first person point and click adventure"

---

In Intro sieht man ein Frau, die an eine Tür klopft; sie ruft nach Annie. Annie selbst ruft nach einem Mann. Annie und Rick heiraten und dann, 5 Jahre später .....

## Office/Büro

**Rick's Büroabteil:** - 2x das Telefon anklicken, um ein magnifying glass/Vergrößerungsglas im Inventar zu finden. Messages anklicken und so 2 Nachrichten vom Anrufbeantworter abhören. Annie bittet Rick, sie draußen am neuen Haus zu treffen. Die andere Nachricht ist von Rick's Chef, der am Montag den ausstehenden Bericht haben möchte.



Dann auf dem Kalender feststellen, dass am Donnerstag dem 4. Juni Annie's 35. Geburtstag ist.

Den Computer anklicken, alle Mails lesen (Wichtig: wir befinden uns im Jahr 2000 und am 19. Juni ist der 5. Hochzeitstag).

### **Mailanlage drucken - Waverly Report**

Bemerken, dass an einer Mail der Report als attachment/Anhang vorhanden ist und da ja 2 Exemplare gewünscht werden, versuchen 2 auszudrucken; aber der Drucker will nicht.

Aus dieser Ansicht raus und 2x nach rechts oder links klicken, um den Drucker zu finden.

Unten auf das Papierfach des Druckers drücken und es so öffnen, es ist leer.

Zurück zum Computer und dort auf OK klicken, falls noch dasteht, dass man den Drucker checken soll. Dann auch das Dokument schließen (X oben rechts) und zurück zum Drucker.

Oben den schwarzen Knopf zum Drucken drücken, doch es ist nur 1 Blatt Papier vorhanden, so dass der Drucker rot blinkt und wir Papiernachschub suchen müssen.

Sich nach links wenden, 2x in Richtung des Aufzuges gehen und links eine Tür finden.

Sie anklicken, hineingehen, den Lichtschalter neben der Tür finden und rechts vom Schreibtisch auf einem Aktenschrank einen Brieföffner finden. Vom Schreibtisch noch die Kopierkarte / Copykey nehmen, auch in den Papierkorb sehen und die Telefonliste ansehen. Das Chefbüro verlassen und rechts davon (Pfeil nach rechts oben finden) den Kopierraum finden.

Hier nehmen wir das benötigte Papier / oberste Kiste anklicken. Dann zurück und das Papier einlegen. Bald blinkt wieder eine rote Lampe, die uns sagt, dass der Drucker Tintennachschub braucht; aber 1 Ausdruck ist ja fertig.

Die 1 Kopie des Reports aus dem Drucker nehmen und sich alle Seiten ansehen.

Leider hat die Tinte wirklich nur für 1 Ausdruck gereicht. Also nun mit dem Copykey den Kopierer starten (Seiten oben einlegen, Knopf drücken) und so einen 2. Report bekommen.

Das Original und die Kopien mitnehmen!

Zurück in das Chefbüro und dort in die Ablage die Berichte legen.

In Ricks Bürokabine dann den Aktenkoffer öffnen und Haytown Homes lesen. Ca. mittig rechts am Rand die Broschüre anklicken und das Magazin öffnet sich und ein Haus für \$215,500 ist eingekreist. Danach dann in den Aufzug und die Taste nach unten drücken.

Jetzt gibt es 2 neue Orte: Cabin und New House. Weil Ann uns ja im NEW HOUSE treffen wollte, also dorthin.

### **New House**

Das Haus betreten (Türknapf anklicken) und die Stufen hinauf. Man hört das Telefon klingeln und geht in das Zimmer links neben dem Bad, hebt das schnurlose Telefon auf, das in der Mitte des Zimmers liegt, klickt auf TALK und erfährt, dass Annie gekidnapped ist und wir im Büro auf weitere Anweisungen warten sollen. Wir nehmen das Telefon mit und gehen zurück ins Büro.

### **Büro/Office**

Hier jetzt die eingegangenen Nachrichten vom Anrufbeantworter abhören, speziell die von Fortrey. Den Computer benutzen und Fortrey's 'Your Worst Nightmare' e-mail lesen. Er soll zur 3735 Howard Street gehen. Annie's Geburtsdatum wird die Eintrittskarte sein. Den Aufzug benutzen und zur

### **3735 Howard Street**

Sich hier den Aschenbecherständer ansehen und dann darin das Streichholzbriefchen.

#### **Türschloss:**

Die Tür zu 3735 hineingehen und dann zu einer Tür mit Zahlenschloss gelangen. Wir haben die Anweisung Annie's Geburtstag als Code einzugeben, also: der Kalender sagte der 4. Juni ist Annies 35. Geburtstag und da wir uns um Jahr 2000 befinden, müsste der Code 060465 sein, den wir durch Benutzen der Pfeile einstellen müssen. Drinnen dann die Notiz an der Wand lesen, sich auf den Stuhl setzen und auf die Schachtel klicken. So kommen wir in die

### **Virtual Puzzle Hall**

Fortrey wünscht, dass Rick auf die andere Seite gelangt. Wenn unser Held sich umsieht, dann bemerkt er 4 Türen; 3 sind verschlossen; damit man zur anderen Seite kommt, müssen alle offen sein - die drei verschlossenen durchschritten werden.

### **US Flaggen Puzzle Raum**

Durch die erste Tür rechts in einen Raum mit einer US-Flagge und einem Panel mit farbigen Knöpfen gelangen (an drei Wänden).

Ganz nach links drehen und am Panel bei der Flagge den roten Kreis anklicken und ihn dann mit der Maus oben auf dem Loch ablegen.

In der Mitte Gleiches mit dem weißem Kreis machen und dann rechts Gleiches mit dem blauen Kreis tun. Dann in der Mitte die Taste unten drücken.

### **Der Aquarien-Gang**

Wir kommen so in einen schwarzen Gang mit blauen Aquarien rechts und links. 2x vor und sich die beiden Aquarien links und rechts ansehen. Links sehen wir eine Spinne auf Steinen sitzen. Weitergehen und in einen neuen Raum gelangen.

### **Raum mit pinkfarbener Tür**

Den Raum betreten und eine pinkfarbene Tür sehen. Sich nach rechts wenden, eine Schränkchen finden, in der Mitte anklicken, Nachricht lesen und Schlüssel (key of knowledge) nehmen und das Schränkchen wieder schließen (unten in das offene Fach rechts klicken).

### **Memory Puzzle**

Auf der gegenüberliegenden Wand finden wir jetzt das Memory-Puzzle.

Man muß jeweils 2 gleichfarbige Körper finden. Die bleiben dann stehen und man macht solange weiter, bis alle Felder ausgefüllt sind.

Hat man richtig gehandelt, den Knopf, der erscheid drücken. So öffnet sich die Tür, man geht hindurch und sie schließt sich wieder; sie müßte aber offen bleiben.

Hier ist vorerst nicht zu erreichen, also zurück aus Howard Street heraus und jetzt zu

## **Cabin**

### **Kamin/Fireplace**

Drinnen zum Kamin gehen. Links am Kamin den Schürhaken/poker mitnehmen.

Sich zur Küche drehen und auf der Arbeitsplatte eine Schüssel mit einer Nachricht von Tommy finden. Rechts neben der Microwelle und links vom Spülbecken eine blaue Tasse mitnehmen. - Sich den Esstisch ansehen und dann links durch die Tür in das

### **Badezimmer/Bathroom**

An der Lampe die Kordel ziehen, um Licht zu bekommen.

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
**<http://www.gamepad.de>**  
**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**



Reingehen und unten rechts unter den Toilettensitz sehen, von dort eine Flasche mit neophetomine nehmen, das Bad verlassen und ins

### **Schlafzimmer/Bedroom**

Zur Eingangstür, dann drehen und hinter dem Sofa in das Schlafzimmer.

### **Kiste**

Neben der Tür Licht anmachen, vorgehen und sich umdrehen, so dass man die offene Tür sieht. Dann ein Stückchen einer Kiste unter dem Bett sehen und die Kiste hervorholen. Sie mit dem goldenen Schlüssel öffnen und Fortrey's Brief an Annie lesen. Die Seiten rechts anklicken und Weiteres lesen. - Die Kiste dann wieder unter das Bett schieben und sich zum Schminktisch begeben. Sich alles ansehen (Flaschen auf dem Tisch und auch die Schubladen).

Sich 2x nach rechts wenden und den Schrank öffnen und darin die Rechnung für Neophetomine von Petie und Sons finden. - Schrank schließen und zurück zur

## **3735 Howard Street**

Wieder in die erste Tür rechts und dann wieder den Schalter in der Mitte der 3 Puzzles drücken. Durchgehen zur pinkfarbenen Tür und diese wieder durch den roten Knopf unter dem Memory öffnen. Den Schürhaken vom Cabin in das Loch über der Tür stecken. Durch die Tür und dann den Knopf rechts an der roten Tür drücken.

### Red door puzzle room

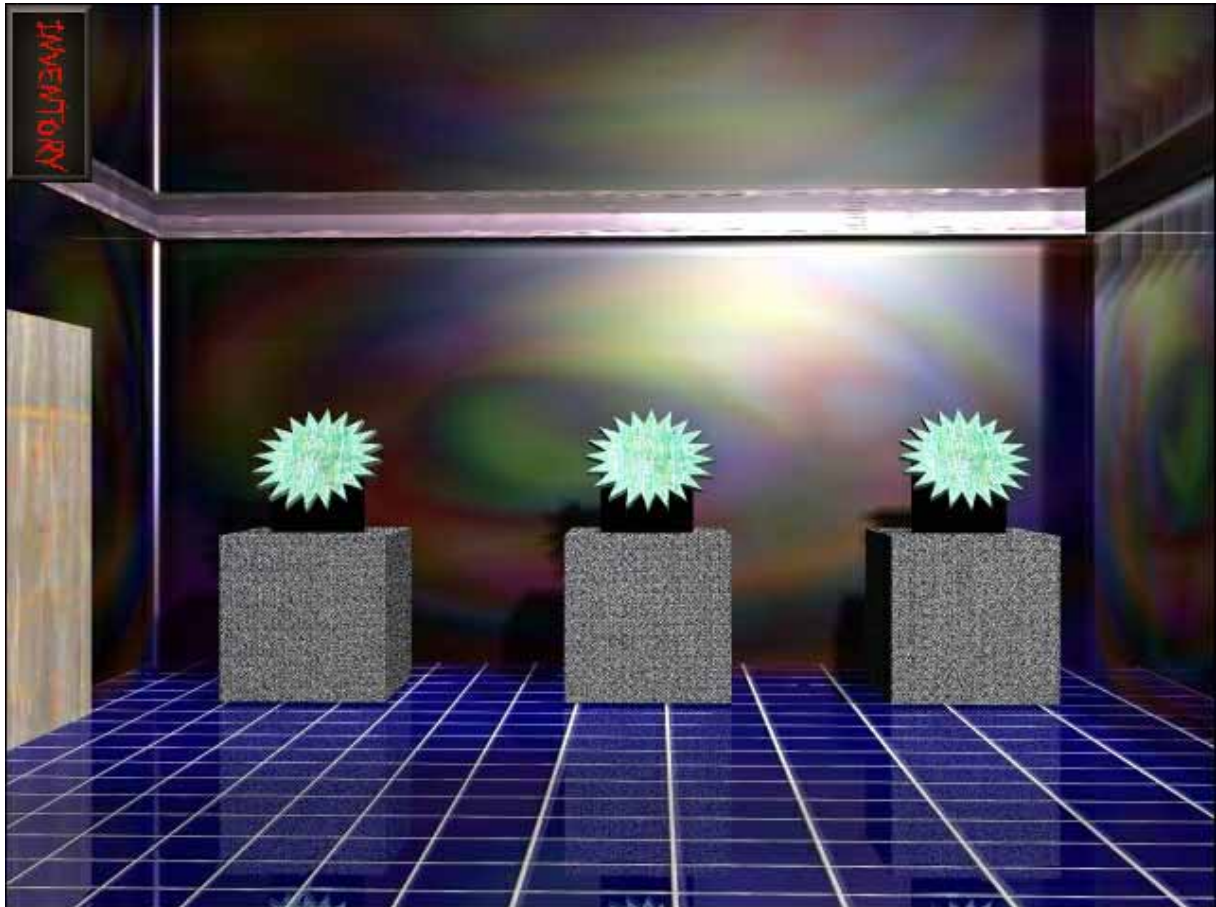
In diesen Raum hinein und sich drehen und wir finden den

### Red Herring Checker

Das Schild auf der Maschine lesen. Dann nach unten sehen und das Fach unten öffnen. Die blaue Tasse hineinstellen und wieder schließen. Den roten Knopf drücken und erfahren, dass die Tasse zerstört wurde.

### Trivia puzzle

Zu den Säulen mit den Sternen.



Hier jetzt immer Fragen mit 3 multiple choice Antworten richtig beantworten. Die Fragen wechseln und werden evtl. später mit den Antworten aufgelistet, man kann es aber durch Probieren lösen (3 Fragen müssen hintereinander richtig beantwortet werden!) Außerdem muss man an jeder der 3 Säulen gewesen sein. Findet man den richtigen Hotspot am Stern, dann kann man nach links oder rechts wechseln. Nur wenn 3x3 Fragen richtig beantwortet wurden (evtl. sogar alle), wird sich links eine Tür öffnen, durch die wir jetzt gehen...

### Cardboard puzzle Raum

Nimm die 9 cardboard squares vom Tisch. Sich die 4 Bilder links an der Wand ansehen, die die grüne Ausgangstür umgeben.

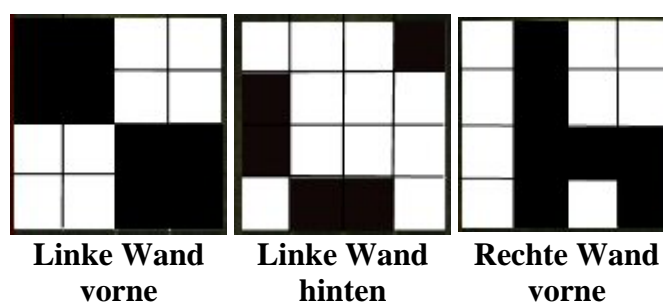
## Cardboard puzzle

Die Aufgabe besteht darin, die Bilder rechts und links von der Tür jeweils rechts an der Wand bzw. links an der Wand in den großen Feldern nachzulegen. Man wird merken, dass für das letzte Bild ein quadratisches Teil fehlt, denn man braucht dafür 10.

Klickt man eines der Bilder an, dann erscheint ein Spruch:

Two-Four-Six-Eight-Ten in a row,  
One is missing, wouldn't you know?  
Reproduction is the key,  
Man's invention you will see.  
The glowing portal leads the way,  
Rescue Annie and save the day."

Also jetzt erstmal 3 Bilder vervollständigen.

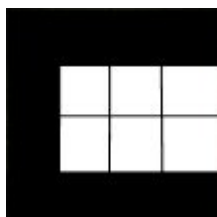


## Fehlendes Cardboard Quadrat

Das hintere rechte Puzzle braucht noch ein Quadrat, das wir nicht haben. Stellen wir es uns also her und gehen mit einem Quadrat im Inventar zurück ins Büro zum Kopierer.

## Kopierer im Büro

Licht im Kopiererraum einschalten, Klappe hochheben, das schwarze Quadrat drauflegen, Copycard einlegen und Kopierknopf drücken. Dann Original und Kopie mitnehmen und zurück zum Puzzle und es vollenden.



Der blaue Kreis links verändert sich in einen Tunnel, wenn alles richtig gemacht wurde. In den Tunnel hinein und den roten Knopf am Behälter der Glaskugel drücken.

Man sieht nun Annie, wie sie sich die Haare kämmt im Cabin. Fortrey wird uns weitere Aufgaben stellen; er berichtet es uns mit teuflischer Stimme. Dieses Lokalität ist jetzt hoffentlich erledigt und wir verlassen sie und gehen zum

## Cabin

Anny ist von hier geflüchtet. Sich anhören, was Timmy zu sagen hat. Sie hat den Motel-Schlüssel verloren, den unser Held jetzt mitnimmt. Ins Haus und ins Schlafzimmer und zum

Schminktisch gehen. Dort auf dem Block die Nachricht von Annie lesen; den Kamm nitnehmen und danach zum

### **Motel 3**

Im Inventar die Lupe auf den Schlüssel anwenden und so bekommt man heraus, dass es der Schlüssel zum Zimmer 15 ist. Wendet man sich vor Zimmer 3 nach links und dann weiter nach rechts, steht man vor dem richtigen Zimmer. Hinten rechts in der Ecke steht ein Cola-Automat.

### **Zimmer 15**

Den Schlüssel an der Tür benutzen, sie öffnen und drinnen nach rechts. Dort dann wieder ein Telefon finden, TALK drücken und die Nachricht von Fortrey hören, der etwas von einem "abandoned shed at Millers Lane" erzählt.

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
**<http://www.gamepad.de>**  
**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**

Alles hier inspizieren (die Bibel im Nachttisch, das Bad) und dann, wenn man mit dem Rücken zum Bad steht und auf die Vorhänge sieht, einen Papierfetzen entdecken auf dem 23567 steht und der ins Inventar wandert. Nach draußen, vor das Zimmer 3 und sich dann umdrehen und in die Dunkelheit, was uns zur Karte bringt und auf geht's zum

### **Shed at Millers Lane**

Hier ist zunächst kein Vorwärtskommen. Ein Schild sagt: "No Trespassing" und mit den weißen Tasten an der Tür können wir nichts anfangen. Also zunächst mal zurück in das

### **Büro/Office**

#### **Rick's Bürokabine**

Ist Rick an seinem Arbeitsplatz und dreht sich dann zum Aufzug, sieht er, wie ein rothaariger Mann nach unten fährt. Ist das Fortrey? - Nun, wir werden ihn nicht mehr erwischen, also den Computer benutzen die letzte Mail von Fortrey lesen.

**Cryptogram Puzzle** - Wir müssen die Nachricht entschlüsseln und sollten darauf kommen, dass da steht:

TO OPEN THE SHED  
PRESS THE FIRST BUTTON,  
THE THIRD BUTTON,  
AND THE LAST BUTTON.

### Johnson's Büro

Das war doch bestimmt nicht Fortrey's einzige Action im Büro, Also in Johnson's Büro, Licht anmachen und sehen, dass der Aktenschrank offen ist. Hier jetzt die Ordner anklicken und schließlich Fortrey McAllister's Brief lesen. Der Briefkopf ist von Dreema's Boarding House. Eine handschriftliche Notiz taucht auch noch auf, wenn wir die Büroklammer anklicken. Wir lesen etwas von einer Heirat, verlassen das Büro und heften uns an die Fersen von Fortrey. In den Aufzug und zum

### Dreema's Boarding House



Sich das Schild ansehen.

### Schloss an der Eingangstür

Zur Tür und anklopfen und versuchen, die Tür zu öffnen. Es tut sich nichts. Sich nach rechts wenden und ein Türcode-Panel finden. Oben links am Panel sehen wir BAR7551. Dann die Nummer vom gelben Papier aus dem Inventar eingeben (23567).

Hineingehen und sehen, wie sich ein Fenster automatisch schließt.

Mit Dreema reden und danach die Uhrzeit sich an der Standuhr ansehen.

Lounge: Durch die Doppeltür, sich genau umsehen und in der Vase auf dem Tisch eine Notiz von Dreema über das Rauchen finden und lesen, sich ein Lotterieticket neben der Lampe und Zigaretten im Aschenbecher ansehen.

Nach draußen in den Flur/Treppenhaus und versuchen Fortrey McAllister's office/Büro zu betreten, was aber nicht funktioniert, weil es abgeschlossen ist. - Sich umdrehen und den Raum am anderen Ende des Flures betreten.

### Keller

So kommen wir über Stufen in den Keller. Sich umsehen und mehrere Kisten entdecken. Rechts unten die beiden übereinandergesetzten Kisten anklicken und so das Schild sehen, dass die von Petie and Sons Pharmaceuticals, dem Hersteller von Neopetamine, sind. - Jetzt zum Schreibtisch rechts von der Treppe.

Sich die 3 Zeichnungen ansehen. Alles genauestens merken!



Die Schublade öffnen, sich das Bild ansehen, auch einen Zettel über das Verschwinden eines Jungen finden und weiterhin einen Brief von einem Klinikpsychologen. Die Schublade wieder schließen.

### Das Circuit Control Panel

Links von Schreibtisch hängt ein Schränkchen an der Wand. Es öffnen und wir schauen auf einen Eingabebereich/mechanismus/panel!



### **Deaktivierung des Eingangstürschlosses**

Die Notiz an der Innenseite der Tür lesen. Es ist eine Anleitung für das Circuit ID. Es besagt, dass das X für den ersten von 3 Buchstaben steht, die # steht für den aufgerundeten Durchschnitt einer Summe von 4 Ziffern. Erinnern wir uns an eine Buchstaben-/Zahlenkombination auf einem Schild: BAR7551.

Danach ergibt sich nun für den Buchstaben das B und für die Ziffer:  $(7+5+5+1): 4 = 4,5$  - also aufgerundet 5. Die Kombination müsste demnach B5 sein. Es eingeben und die Abfrage durch Anklicken des Y bestätigen. Jetzt sollte man immer ohne Codeeingabe das Haus betreten können. Zurück nach oben in den Flur/das Treppenhaus und in den 1. Stock.

### **Flur im 1. Stock**

Die Stufen nach oben, indem man vor der Ausganstür steht und sich dann nach links wendet. Oben dann durch die Tür und den Raum 2C betreten. Nur ein kurzer Blick wird uns gewährt. Sich umdrehen und dann auf das Tischchen unter dem Spiegel sehen, Schublade öffnen, Dinner Menü ansehen und auch bemerken, dass die täglichen Desserts eine Nummer haben: Monday - 8, Tuesday - 4, Wednesday - 2, Thursday - 7, Friday - 5 and Saturday - 3.

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**

### **Kristallkugel-Memory-Puzzle**

Sich die Kristallkugel ansehen, sie rechts unten anklicken und sie wird sich drehen. Dann auf den einzelnen Knopf drücken, um das Puzzle zu aktivieren.

Man muss die gezeigten Farben in der vorgegebenen Reihenfolge drücken. Da hier mal ausnahmsweise kein Zufallsgenerator am Werk ist, nummerieren wir die oberen Taste mit 1 - 4 und die unteren mit 5 - 9; dann ergibt sich als Reihenfolge:

1 4 1 5 8 3 8 9 2 9

Die Kristallkugel schwingt beiseite, wir schauen in das Kästchen und nehmen die Spritze/syringe. Jetzt in das

### **Zimmer 2B**

Mit Alec, Annie's Vater reden und viel über "The Arrangement" erfahren. Unser Held bekommt auch den Schlüssel zu Fortrey's Büro. Nach dem Gespräch 1 Bild vor, dann nach links und versuchen, die Tür vorne zu öffnen. Sie ist verschlossen und so links den Schreibtisch inspizieren. Das orangene Tagebuch von Anny mit dem Brieföffner aufbrechen und es lesen. Wieder ein Stück mehr erfahren und dann nach unten zu:

## **Fortrey's Büro**

Das Büro mit dem eben erhaltenen Schlüssel öffnen. Drinnen sich alles ansehen. - Sich rechts vom Schreibtisch hinstellen und sich dann von dort aus dem Telefon zuwenden und den Anrufbeantworter abhören. Jetzt sich das Regal hinter dem Bürostuhl ansehen und eine Einladung zu Photo Magic am Friday, October 30 finden. Klickt man das Photo Magic an sieht man eine Zeichnung darunter. Eine Spinne ist dort zerlegt worden und außerdem eine Zeichnung einer geometrischen Figur.

**Spinnenpuzzle** - Die Spinne vom Regal nehmen.

### **Spinnensegmente**

Diese Spinne muß in die 3 Teile zerlegt werden, wie es auf der Zeichnung zu sehen war.

Das linke Segment 1x anklicken und dann den Pfeil nach links; dann den Kopf nach unten drehen und dann, wenn möglich, den Pfeil nach rechts anklicken. Jetzt sind die 3 Teile getrennt und auf den Teilen ist ein Rechteck zu sehen.

Nun muß man die geometrische Figur, die man auf der Zeichnung gesehen hat, herstellen. 1x jedes Rechteck anklicken und es erscheinen Linien. Noch einmal die Rechtecke anklicken und die Figur entsteht. Hat man es richtig gemacht, dann sieht man ein blaues panel mit einem Loch. Den Brieföffner auf das Loch benutzen und den "spider key" so ergattern, der aussieht wie ein zusammengerolltes Papier!

Jetzt zurück, so dass man das Regal wieder ganz sieht. So kann man unten die Schranktür im Regal öffnen. Annie's Brief an Fortrey lesen und wieder etwas schlauer werden über das ARRANGEMENT. Die grüne Schachtel öffnen und den Text lesen: "Tuesday's Treats times 12, then day to explore". Außerdem sehen wir 10 schwarze Kreise. Hier kann momentan nichts erreicht werden.

### **Spinnen-Safe**

Das Spinnenbild/die Spinnensammlung rechts an der Wand ansehen und wenn man es rechts am Rahmen anklickt, dann wird dahinter ein Safe sichtbar.

### **Spinnen-safe-Code**

Man bemerkt, dass die Kreise in derselben Position sind wie die, die man in der grünen Schachtel gesehen hat. Die Lösung nun ist, dass wir ja den Satz kennen: "Tuesday's Treats times 12, then day to explore." - Der Nachtschrank für Dienstag hatte die Nummer 4, also ergibt sich zunächst  $4 \times 12 = 48$ .

Die Einladung vom Photo Magic hatte als Datum den 30., also könnte die Safekombination 4830 lauten. Probieren wir es aus.

Die rote Scheibe herausnehmen, ein colored paper 1 und außerdem die Schriftstücke lesen. Fortrey braucht Rick's Blut. Safe schließen, nach draußen in den Flur gehen und in einer Videosequenz sehen, wie Fortrey versucht, Alec zu ermorden. - Hoch in Alec's Zimmer 2B und mit dem sterbenden Alec reden, von dem er nur 'Follow the spider' erfährt. Nach seinem Tod klingelt das Telefon und über die Talk-Taste bekommen wir eine Nachricht von Fortrey.

1x vor, dann links und durch die Tür, die vorher noch verschlossen war und unser Held wird jetzt niedergeschlagen.

## **Traumwelt**

Annie wird uns mit einer Spritze tracktieren und schließlich wacht unser Held in einer schwarz-weiß-Welt auf. 2 Kugeln befinden sich auf einer Mauer und eine Spinne über einem Ein-/Ausgangstor. Die Spinne bewacht das Tor und wenden wir uns nach links, dann finden wir in der Ecke unter einer Palme einen Sack.

Auf der Steinmauer finden wir 2 Kugeln. Klicke die Kugel 3x an und wenden wir uns dann nach links, hat sich ein Stein bewegt und gibt ein Loch frei. Drücken wir darin den Knopf.

Nun das gleiche mit der rechten Kugel machen, auch rechts ist ein Mauerstein weg und auch hier kann jetzt der Knopf gedrückt werden. Schauen wir uns nun wieder die Kugeln an und unter der rechten hat sich ein Fach geöffnet, dem wir eine Waffe entnehmen. Damit erledigen wir dann die Spinne über dem Tor (einfach mehrmals anklicken!)

Nun vorgehen, dann nach rechts und wir sehen uns - nach einem Klick auf die Figur- selbst am Boden liegen. Träumen wir oder sind wir wirklich tot?

## **Dreema's Boarding House**

### **Alec's Neben-/Abstellraum**

Die nächste Szene zeigt uns, dass wir dann doch in der Nähe von Alec's Schlafzimmer aufwachen. Aber wo sind wir? Erkunden wir alles.

Nach links wenden und die Sanduhr ansehen. Neben ihr ein 2. Dokument ins Inventar befördern. Sich das Bild und die Bowling-Trophäe ansehen.

Nach rechts, den Tisch und die darauf befindliche Spinne ansehen. Jetzt vor zur Tür, sich nach links wenden und im Regal das "colored paper 7" mitgehen lassen.

### **Farbige Papierlesemaschine**

Sich umdrehen und sich die Maschine auf dem Boden ansehen. Eines der Papiere auf die Maschine legen, und den Schalter unten drücken, dann den roten und blauen Knopf, um die Lampen einzuschalten. Schon jetzt erscheinen ein paar lesbare Worte. Diese Prozedur wiederholen wir mit allen 3 Papieren.

Colored Paper 1 - Collect all five

Colored Paper 2 - discs and

Colored Paper 7 - random arrows (red herring).

Zurück aus der Ansicht und die Tür des Schrankes öffnen (neben dem Rahmen mit dem Spruch). Oben im Schrank mit der Schur Licht anmachen. Dann die Kleider anklicken, eine verstecktes Fach entdecken, es auf der rechten Seite öffnen und es kommt eine Abgang mit einer Leiter nach unten zum Vorschein.

### **Geheimgänge**

Die Leiter hinunter und wenden wir uns nach rechts, dann sehen wir mit Blut an die Wand geschrieben: "Annie will die". Sich umsehen und 2 verschlossene schwarze Türen an den Enden der Gänge finden. Der Hauptgang endet vor einer Tür mit einer Spinne, einem roten Knopf und 5 slots für die farbigen Scheiben, von denen wir erst eine haben, also ist die große Suche angesagt.

Zurück zur Leiter und über Alec's Schlafzimmer zur

### 3735 Howard Street

Alec sagt was davon, dass wir dem spider folgen sollten. Wo hatten wir einen gesehen? Ja, da gab es doch einen in der "virtual puzzle hall". Also dorthin. Es gab eine Spinne in einem Aquarium und dahin geht es jetzt. Links im Becken sehen wir die Spinne und rechts im Becken unterhalb des Fensters ein kleines Loch, in das wir den spider key (rolled paper) hineinschieben. Dadurch ändert sich alles und man sieht eine Leiter, die wieder nach unten führt.



Hinabsteigen, den gelben Hauptgang entlanggehen bis zum Ende und man kommt in eine neue Halle.

#### Puzzle mit Grundriss und Möbeln

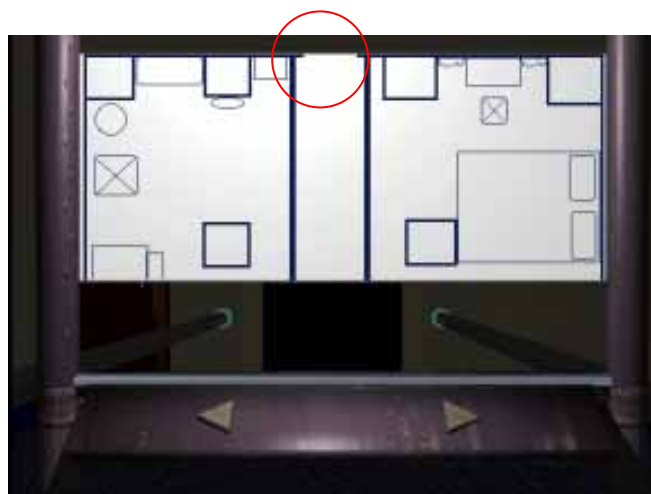
Auf den roten Knopf drücken und ein panel fährt herunter. Wenn wir uns jetzt umsehen, dann sehen wir 4 panels vor 4 Bildern, die alle 4 Seiten eines Raumes zeigen.

Das Bild beim 1. panel zeigt die rechte Seite des Raumes. Drückt man den grünen Knopf sieht man den Plan mit der möblierten Region hinter dem Panel. Der Rote Knopf schaltet das Licht aus und man sieht keinen Plan. Mit den Pfeiltasten kann man Möbelstücke verschieben.

Man muss also für alle Seiten des Raumes den richtigen Plan angefertigt haben. Wichtig ist hierbei auch darauf zu achten, dass die Eingangstür offen ist im Plan und die Metalltür geschlossen.



Vorne



Rechts (oben offen)



Hinten



Links (oben geschlossen)

Jetzt durch die offene Metalltür und dort die grüne Scheibe und das colored paper 4 mitnehmen. Weiter vorne durchgehen und in den Gängen unterhalb von Alec Zimmer landen. Die Leiter hinauf in

### Alec's Abstellraum

Das neu ergatterte "colored paper 4" durchleuchten und sehen, dass da red und green draufsteht. So sagen uns die bisher eingesammelten Papiere: "**Collect all five discs and..... red, green.**" Jetzt zu

### Shed at Millers Lane

Jetzt sollten wir, gemäß dem cryptogram puzzle in Fortrey's e-mail wissen, dass wird (von oben) die 1., 3. und letzten weiße Taste drücken müssen.

Hineingehen, den roten Bildschirm ansehen und dann den Knopf drücken. Wir landen in einer neuen virtuellen Welt.

Es gibt hier mehrere Gebäude mit einer farbigen Kuppel: rot, blau, grün und in der Mitte silberfarbig.

Gehen wir in den mit der Silberkuppel, kommt unser Held über eine Leiter nach unten zu einer roten Tür mit einem Stern, kann hier aber nichts tun. Also zum

### Gebäude mit grüner Kuppel:

Hier das Licht einschalten und dann Fortrey's Nachricht neben dem Lichtschalter lesen.

### **Licht-Puzzle**

8 grüne Knöpfe umgeben eine Scheibe. Alle Knöpfe müssen leuchten. Es ist nicht so schwer, so dass man es ausprobieren kann. Schließlich öffnet sich ein Fach und man kann drinnen die Scheibe etwas bewegen. Vielleicht hat das ja eine weitere Tür geöffnet. Jetzt als in das

### **Gebäude mit der blauen Kuppel:**

Hinein und ein panel sehen, das 2 der Gebäude zeigt. Klickt man sie an, dann links darunter ein grüne Lampe und rechts darunter eine rote sehen.

### **Sternenpuzzle**

Die linke Zeichnung anklicken, so dass die grüne Lampe leuchtet. Klickt man nun den roten Knopf mit Pfeil gegen den Uhrzeigersinn an, wird der Schieberegler unten nach links springen. Zurücktreten und sich umdrehen und wir bekommen aus einem geöffneten Fach eine Hälfte eines Sterns. - Jetzt müssen wir (um die 2. Hälfte des Sternes zu bekommen) demnach unsere Aufgabe erledigen im

### **Gebäude mit der roten Kuppel:**

Hier gibt es 9 Bildschirme. Zuerst den Schalter neben der Tür drücken. Auf jedem Bildschirm wird jetzt ein Bild gezeigt - (bzw. man kann eines einstellen) - von einem Ort, wo wir bereits waren.

Wir müssen den jeweiligen Knopf unter den Bildern drücken und damit die chronologisch richtige Reihenfolge herstellen (Reihenfolge in der wir an den Orten waren):

1. Rick's Büro.
2. New house Tür.
3. Das Keypad von Howard Street
4. Das Memory Puzzle
5. Die Kugel, die Annie zeigte
6. Motel 3.
7. Die Doppeltür in Dreema's boarding house.
8. Fortrey's office.
9. Die Sanduhr auf dem Regal

Dann in der Mitte auf dem Podest den mittleren Knopf drücken und danach den Knopf, der neu erscheint. Jetzt wieder in das

### **Gebäude mit der blauen Kuppel.**

Die rechte Zeichnung anklicken und auch hier leuchtet jetzt die grüne Lampe. Den roten Knopf im Uhrzeigersinn solange drücken, bis der Schieberegler rechts steht, dann zurück und die Wand inspizieren und den 2. Teil des Sternes aus dem Fach nehmen. Nun in das

### **Gebäude mit der Silberkuppel:**

Runter bis zur Tür mit dem Stern, die beiden Sternenteile auf den Stern der Tür setzen, ihn dann 2x anklicken und somit können wir den Raum betreten.

## Sternenraum

Zum Schrank gehen, das Bild ansehen, bei dem Annie's Kopf fehlt, die Nachricht lesen, den Schrank öffnen und die weiße und blaue Scheibe mitnehmen und außerdem das "colored paper 3".

Sich umdrehen, zum bläulichen Portal ganz vor, sich nach rechts drehen und 2x das Spinnennetz anklicken. Dann den spider key in das Loch einsetzen (links unten an der Säule).

Jetzt kann unser Held durch das weiße Portal. Links vorne in die Kiste sehen und die gelbe Scheibe und die colored papers 5 and 6 ins Inventar befördern. Jetzt haben wir 5 Scheiben und sollten unseren Rückweg antreten zur Maschine in Alec's Nebenzimmer im Dreemas boarding house.

## Alec's Nebenraum

Die 3 neu gefundenen colored papers 3, 5 and 6 entziffern. So ergibt sich der Satz: **Collect all five discs and put in this order: red, green, blue, yellow, white.**

## Spinnentür

Durch die Leiter im Schrank nach unten und an das Ende des Hauptganges. Hier jetzt an der Tür von links nach rechts die Scheiben einsetzen: rot, grün, blau, gelb and weiß. Den roten Knopf danach drücken und rein in den neuen Raum.

## Wand mit farbigen Quadraten

Ganz nach vorne durch und dann nach rechts. So gelangen wir zu einer Wand mit 3 x 4 Quadraten.. Wo haben wir das schon mal gesehen? War das nicht im Keller vom boarding house. Dort hatten wir doch eine Zeichnung mit der Passage zu dieser Wand gesehen. Weiterhin hatten wir eine Notiz gelesen, die ROT - WEISS - BLAU angab. Also die komplette 1. Reihe rot, die 2. weiß und die 3. blau färben. Danach dann in die

## Höhle

An das Ende des Ganges gehen, dann die Stufen hinunter und weiter nach rechts. Hinten wieder nach rechts zu einer grünen Tür. Diese Tür öffnen und ein Beil/hatchet ergattern. Schaut man sich vor der Tür um, dann sieht man ein Riesen-cocoon an der Decke hängen. Jetzt an das andere Ende. Wir sehen eine Art Kontrollraum und daneben hinter einem Gitter hängt Annie in einem riesigen Spinnennetz.



Mit Annie reden, die erzählt, dass man die Tür zu ihr mit dem Knopf links an der Kontrollbox öffnen kann, aber dafür braucht man einen Schlüssel oder muss sie anders entriegeln. Ganz oben unterhalb des roten Knopfes auf dem Kasten die Kombination DDA5843. Nochmals mit Annie reden.

Jetzt in den Kontrollraum, den grünen Knopf betätigen, um den Bildschirm einzuschalten. Dann alle Kameras ausprobieren und so zur Erkenntnis kommen, dass Fortrey immer über das Handeln von Rick informiert war. Zurückgehen ins

## **Dreema's Boarding House**

Hier wieder in den Keller und das control panel öffnen

### **Deaktivierung des Gittertores in der Höhle**

Wie bereits schon mal gemacht ergibt sich aus dem Buchstaben-Zahlen-Kombination:

D und  $(5+8+4+3):4 = 5$ , als D5. Dies eingeben und für die die Deaktivierung auf das y klicken.

Zurück zur Höhle, Tor öffnen und Annie befreien (am Netz die 5 Uhr- und 8-Uhr-Positionen mit dem Beil bearbeiten).

Fortrey erscheint und es erwartet uns die Endsequenz!

## **The End**

**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 gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!**

**Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**