

DITR **Diamonds in The Rough**

Ein Weg durch das Spiel von compitiger
exklusiv verfasst für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Allgemeines:

Dem Spiel liegt ein Handzettel bei, der später aus Kopierschutzgründen noch sehr wichtig wird.

Das Spiel ist nicht linear, deshalb kann man viele Dinge in unterschiedlicher Reihenfolge erledigen, aber einige Sachen muss man gemacht haben, um weiter zu kommen. Das Handling ist etwas gewöhnungsbedürftig, deshalb hier eine kurze Einführung. Wenn man es aber erst mal verinnerlicht hat, klappt es sehr gut.

In diesem Spiel wird alles, was uns wichtig erscheint, einer Untersuchung mit dem **Augen-** und dem **Hand-Cursor** unterzogen. Ist eine Aktion im Gange, erscheint die Pausenuhr und um diese Aktion abzuschließen, muss so lange geklickt werden, bis ein **Jingle** ertönt.

Beispiel:

Um einen Gegenstand aus einer Schublade zu holen, müssen wir die **Schublade** mit dem **Hand-Cursor** öffnen, dann mit dem **Augen-Cursor** hineinsehen, (evtl. Jason vorher noch mit dem **Füsse-Cursor** aus dem Weg befördern) und dann wieder mit dem **Hand Cursor** den **Gegenstand** herausnehmen und noch mal **Klicken** zum Einstecken. **Erst wenn das Jingle ertönt, ist die Aktion abgeschlossen und wir haben den Gegenstand im Inventar.**

Wie in allen Adventures alles genau (auch im Inventar) ansehen und alles mitnehmen, was nicht festgetackert ist. Wir bewegen Jason mit der Maus. (**Füße-Cursor**) Der **Hand-Cursor** veranlasst Aktionen. Mit ihm werden Gegenstände benutzt, eingesteckt, angefasst oder sonstwie manipuliert. Der **Augen-Cursor** dient zum oberflächlichen Ansehen und genauerem Untersuchen. Mit der **rechten Maustaste** schalten wir zwischen den verschiedenen Cursorarten um: **Auge, Hand, Mund, Gegenstand/Gedanke, Füße**. (Und das müssen wir sehr oft tun) Ein **Linksklick** auf die **Tab-Taste** zeigt uns alle möglichen **Ausgänge** an. Zu allen **Gegenständen** und **Ausgängen** erscheint beim Mausover am rechten oberen Bildschirmrand eine Beschreibung und zu allen **Gedankenzetteln** erscheint die Beschreibung oben-mittig. Nach manchen

Aktionen kommt Jason ein neuer Gedanke. Wenn eine **Glühbirne** über Jasons Kopf erscheint, hat er einen **neuen Gedankenzettel** im Gedankeninventar.

Es gibt zwei Inventare: Das erste "I=Items" enthält wie gewohnt die gesammelten **Gegenständen** aber das zweite "T=Thoughts" ist voller **Notizzettel** mit Jasons **Gedanken** zu **Personen, Orten** oder **Situationen**. Man kann **Gedankenzettel** genau wie **Gegenstände** aufeinander (im Inventar) oder auf **Personen** oder **Gegenstände** (im Spiel) anwenden. Mit dem **Hand-Cursor** wird ein **Gedanke** "gefasst" und zum **gegenwärtigen Gedanken** gemacht, und kann so angewendet werden. (Der **Cursor** nimmt die Form des **Gegenstands** bzw. **Gedankenzettels** an). Hat man einen **Gegenstand/Gedanken** gefasst, also **in der Hand** kann man alle **Gegenstände/Gedanken** mit dem **Mausrad** durchscrollen. Man kann **entweder** einen **Gegenstand** oder einen **Gedanken** gefasst haben. Der gegenwärtige Gedanke erscheint als **Item** im Gegenstandsinventar und kann wie ein normaler Gegenstand verwendet werden. (**Nicht vergessen, alle Items in beiden Inventaren mit dem Augen-Cursor zu untersuchen**).

Dieser Leitfaden ist nur *ein* möglicher Weg durch das Spiel.

Braun markiert sind **Regie- und Richtungsanweisungen**

Grün Manipulierbare **Gegenstände**

Pink **Gedanken,**

Blau **Einzusammelnde Gegenstände**

Jason hat eine Internetverbindung hergestellt und wir beobachten ihn per Webcam. Er hat gerade Gift genommen und wird innerhalb kurzer Zeit sterben. Was ihn zu dieser Tat veranlasst hat, erfahren wir, indem er uns via Internet seine dramatische Geschichte erzählt. Sie beginnt in **Jasons Haus**: Jason hat z.Zt. nur ein **Handy** im Inventar und 4 **Gedanken**. **Er selbst, Mr Hungerton, die Organisation DITR und spezielle Fähigkeiten**. Er steht in der **Küche**.

Da gibt es nichts Wichtiges, (**Treppe rauf**) aber auf dem **Dachboden** sieht **Jason** sich den **Tisch** näher an und bemerkt die **Schnitzerei** auf der Tischplatte. *Es ist zu dunkel, um sie zu entziffern und er kann den Tisch ohne Hilfe nicht in die Sonne rücken. Vielleicht später.* **Desk in the attic** Die **Kiste** links vom Tisch ist mit einem **Vorhängeschloss Padlock** versperrt. (**Treppe runter**) In dem **Abstellraum** **rechts neben der Treppe** bemerkt Jason die durchgebrannte **Glühbirne**, und versucht ein paar **Gegenstände** in den **Regalen** zu nehmen, aber bevor er nicht für Licht gesorgt hat, kann er hier nichts machen. **Glühbirnenbestellung (order lightbulb)**

Aus dem **Bad**

nimmt er die **Flasche Chlorreiniger** (**Ecke li-un**) und aus dem **Schlafzimmer** aus der mittleren **Nachttischschublade** einen **Notizblock Notepad** und aus der linken **Schreibtischschublade** einen **Kuli** mit. Die **rechte Lade** ist abgeschlossen. Das **Telefon** im Flur will er nicht benutzen, deshalb geht er ins **Wohnzimmer** und nimmt links vom Tisch den **Zettel** mit seiner momentanen Aufgabe. (**Im Inventar ansehen und den Kuli auf den Notizblock anwenden, bis das Jingle ertönt**) *Jasons Fähigkeiten sind noch nicht weit genug entwickelt und er sollte den Doc konsultieren.* Er verlässt das Haus Richtung **Garten**. (**linker Ausgang**)

Dort nimmt er unter dem Grill die **Flasche mit dem Feuerzeuggas** mit und wirft einen Blick auf das **Vogelhaus**. **Zurück**. Vor dem Haus schaut Jason in den **Briefkasten**, steckt den **Gedankenzettel** mit der **Glühbirnenbestellung** hinein und geht in den **Ort**. **An der Weggabelung rechts** (**links liegt Mr. Hungertons Haus**). Auf dem **Dorfplatz Townsquare** untersucht Jason die **Inschrift** und die **Statue** und versucht die **Wache** anzusprechen. *Da könnte er genauso gut mit der Wand reden.* Über den **linken Ausgang** gelangt Jason zum

Appartementhaus in dem alle anderen Angestellten der Organisation wohnen: Die **erste Tür links im ersten Stock** gehört zu **Sydelles** Wohnung. (**Augen-Cursor für Infos und Hand-Cursor zum Anklopfen**). **Sydelle** bittet **Jason** herein und er beredet mit ihr alle Themen. Er bekommt ihren **Bericht** in einem verschlossenen **Umschlag**, und 2 neue Gedanken **Sydelle Williams** und **Henry Saunders**. **Links In Sydelles Bad** öffnet er das **Schränkchen** und nimmt eine **Flasche Ammoniak** mit und bespricht dann noch **alle Gedanken** mit **Sydelle**. **Man kann da nichts falsch machen**, denn wenn Jason einen Gedanken lieber für sich behalten will, sagt er das schon, und wenn er einen Gegenstand vergisst mitzunehmen, kann er das später nachholen. Sollte der Fundort nicht mehr zugänglich sein, taucht dieser Gegenstand an anderer Stelle im Spiel auf. **Es gibt keine Sackgassen!** Danach probiert er noch die anderen **Türen** auf dieser Etage, aber **Nadine** ist nicht da, und **Henry** wimmelt ihn ab.

Eine Etage höher spricht er mit **Curtis** **1.Tür rechts** und fragt alle **Gedankenzettel** ab. **Curtis** will ihm mit dem **Tisch** am Dachboden helfen, aber **Jason** soll erst seine **Bücher** für ihn in der **Leihbücherei** umtauschen. **Curtis needs a book**. Jason nimmt das **Buch** vom Tisch und geht zum

DITR Gebäude. Dort wird einmalig der **Kopierschutz** abgefragt. **Man muss ein Wort von dem Handzettel, der dem Spiel beiliegt eintippen, um weiter zu spielen**. **Jason** spricht drinnen kurz mit der **Empfangsdame** und kann wenn er will, oben mit **Mr. Huntington** etwas Smalltalk halten, aber da der **Doktor** nicht da ist, kann er nichts Wesentliches erreichen und geht wieder. Auf dem Rückweg zum **Townsquare** kehrt er noch in

der **Bar** ein und erfährt von **Mark**, dass die **Empfangsdame** gern mal ein Glas zuviel trinkt. Außerdem trifft er dort in der Gaststube **links** auch **Nadine**. **Receptionist** und **Nadine Conner**. Die scheint eine richtige Zicke zu sein aber **Jason** teilt trotzdem alle seine **Gedanken** mit ihr und redet über alle Themen. Wieder auf der Strasse zieht er im Gedankeninventar den **special abilities** Gedanken auf den **Sydelle Williams** Gedanken und erhält einen neuen Gedanken. **Sydelles Problems** Diesen Gedanken wendet er auf **Sydelles Bericht** an (**2x klicken**) und kann ihn nun lesen. Dann nimmt er den **rechten Ausgang** vom **Dorfplatzes** zur **Bücherei**. Drinnen redet er mit der wenig hilfreichen **Bibliothekar**in und versucht in den **Regalen** ein Buch für Curtis zu finden. **Ganz nach hinten durchgehen** und dann **links** in die **Science Fiktion** Abteilung. Dort auf das **Regal** den Gedanken **Curtis Favor** anwenden und **Jason** wählt das **Buch Chants of Experience** aus. Das zeigt er der **Bibliothekar**in und kann dann, nachdem er Curtis anderes **Buch** abgegeben hat, die **Bücherei** verlassen. (**Wenn er Curtis 1.Buch nicht mit hat, muss er das 2.Buch wieder zurückstellen und erst das 1.Buch von Curtis holen, sonst kann er die Bücherei nicht verlassen**). **Jason** bringt **Curtis** das **Buch** und beide rücken automatisch den **Tisch** auf dem Dachboden ins Licht. Die **Inschrift** erschreckt **Jason** zutiefst und er unterbricht kurz seine Geschichte. Als er fortfährt, hat er einen neuen Gedanken **the incised Message**. Jason kehrt zum **Townsquare** zurück **2x re-un** und trifft im Park **Sydelle** und **Anthony**. Er fragt sie nach dem früheren Bewohner seines Hauses. (**Message Gedanken auf Sydelle ziehen**) und erfährt so von **Robert** und dass dieser ein Freund von **Henry** war. Im **T-Inventar** **Henry Saunders** auf **Robert Bennet** ziehen und man erhält einen neuen Gedanken **Robert was Henrys Friend**. Wegen diesem **Gedanken** (**auf Henrys Tür anwenden**) ist **Henry** bereit, mit Jason zu sprechen, *aber nicht hier, sondern im Pavillion vor dem Townsquare*. Aber erst geht Jason noch mal ins **DITR Gebäude** und diesmal ist **Dr. Brown** da und **Jason** spricht mit ihm. **Wichtig ist die 2. Zeile**. Im **Briefing Room** gegenüber wird er einer Art Hypnose unterzogen. Danach teilt **Jason** dem **Arzt** einige **Gedanken** mit, und einige will er für sich behalten und spricht noch mal abschließend mit ihm und gibt ihm Sydelles **Bericht**, nachdem er ihn automatisch wieder in den Umschlag gesteckt hat. Dann geht er in die **Personalküche** und nimmt **rechts** vom Tisch das **Brot** mit und **links** das **Taschentuch**. Nun wäre es Zeit für das Treffen mit **Henry** am **Pavillion**, aber der ist erst da, wenn **Jason** noch einige andere Sachen erledigt hat. So geht er im **Appartementhaus** bei **Nadine** vorbei und teilt ihr den **Message Gedanken** mit. Auch sie ist beunruhigt. Wenn **Henry** immer noch nicht am **Pavillion** wartet, geht **Jason** noch zu **Mr. Huntingtons Haus** und spricht dort mit dem kleinen **Jerry**. Dann sollte **Henry** aber am **Pavillion** sein. **Jason** bespricht alle **Gedanken** mit ihm und erhält den

Auftrag, so viele gelbe Ordner wie möglich zu finden, Zugang zu den DITR-Büros zu bekommen, deren PCs zu durchsuchen und in das Warenlager zu gelangen.

Hatte Henry nicht auch das **Vogelhäuschen** erwähnt? Also geht Jason nach **Hause** in den **Garten**. Dort nimmt er (falls er es noch nicht getan hat) vom Grill das **Flüssiggas** mit und dann bröseln er etwas von dem **Brotlaib** ins **Vogelhaus** und verlässt den **Garten**. Vor dem Haus checkt er den **Briefkasten** und nimmt die **Glühbirne** heraus. Noch mal in den **Garten** weil dort am **Vogelhaus** ein **Spatz** mit einer **Nachricht** eingetroffen ist. **Vogel 2x mit Hand-Cursor anklicken** und Jason hat einen neuen Gedanken, **Woman is key**. *Die Frau ist der Schlüssel, welche Frau?* Jason geht ins

Haus und schraubt erstmal die **Glühbirne** ein. Jetzt findet er **links** im **Regal** das **Bild** einer jungen Frau. (**Auge und Hand-Cursor**) Wenn er den Gedanken **woman is key** darauf zieht, findet er hinter dem **Bild** einen **Schlüssel**. Jason steckt noch die **Schere vorne rechts** vom Regal ein und öffnet dann die **rechte Schreibtischschublade** in seinem **Schlafzimmer** mit dem **Schlüssel**. Darin ist eine **Streichholzdose**, die beim Betrachten im Inventar eine Adresse preisgibt.

Jason geht nun auf Schnüffeltour. Wenn er in die **Büros** des **DITR-Gebäudes** will, muss er die **Empfangsdame** loswerden. Da diese dem Alkohol nicht abhold ist, besorgt er ihr eine schöne Flasche Bourbon. Jason geht in die

Bar und findet **hinten** in der Gaststube einen **Putzeimer**, in dem er den **Chlorreiniger** mit dem **Ammoniak** mischen will, um mit Hilfe der ätzenden Dämpfe **Mark** los zu werden. Vorher braucht er aber selbst noch einen Atemschutz. **Taschentuch auf Jason anwenden und dann die beiden Chemikalien in den Eimer kippen**. Als **Mark** verschwunden ist, kann Jason eine **Flasche Bourbon** aus dem Regal nehmen. Die schenkt er der **Empfangsdame** im

DITR-Gebäude Die zielt sich erst ein wenig, aber nachdem **Jason** das Gebäude kurz verlassen hat und wieder reingekommen ist, ist sie verschwunden (und taucht auch nie wieder auf). **Jason** sieht sich in ihrem **Büro links vom Empfangstisch** um.

Er nimmt nacheinander die drei **gelben Ordner** von **Benjamin Skiles**, **Curtis Sloan** und **Diana Carter** aus dem **Aktenschrank** und fotografiert sie mit seinem **Handy**. **Ordner ansehen, dann nehmen und das Handy darauf anwenden. Klicken bis zum Jingle. (Wenn man aus der Nahansicht nicht rauskommt, mit dem Hand-Cursor klicken, wenn in der rechten oberen Ecke EXIT erscheint).** Für alle Dinge im Büro Augen und **Hand-Cursor** benutzen.

Jason untersucht die **Diplome** an der Wand hinter dem Regal und nimmt dann den Schreibtisch unter die Lupe. Unter der blauen **Tasse** steht eine

Nummer. **4 8 15 16 23 42**. Auf dem **Notizblock** steht **John 8.15**, nur der **PC** ist passwortgeschützt. Wozu kann **Jason** so gut Zahlen erraten? Er zieht in der Zoomansicht den **special ability** Gedanken auf den **Monitor** in das Dialogfeld und erhält **nach mehrfachem Klicken** drei Zeichen. **1,m,a**. *Leider ist das nicht genug, aber weiter reichen Jasons Fähigkeiten noch nicht.* In die anderen **Büros** kann Jason z.Zt. nicht, weil **Dr. Brown** und **Mr. Hungerton** anwesend sind. Also zurück nach **Hause**.

Dort findet er eine neue **Aufgabe** auf dem Wohnzimmertisch. **Im Inventar** ansehen und **Kuli** auf **Notizblock** anwenden, bis **Jason** den Wunsch verspürt, noch mal **Dr. Brown** zu konsultieren. Dieser unterzieht **Jason** einer weiteren Hypnose (**Aufgabenzettel** auf **Dr. Brown** ziehen) und **Jason** entlockt dem **PC** die restlichen Zeichen mit der bewährten Methode.

Das Passwort **1ma2ne3er** mit der Tastatur eingeben und mit Hand-Cursor auf **continue** klicken. Alle Icons links auf dem Monitor nacheinander anklicken. Wichtig sind die **Emails** (da den **Posteingang Inbox** und die **gelöschten Dateien deleted Items** checken. **Inbox** anklicken und dann rechts auf die jeweilige Nachricht klicken) und der **Papierkorb**, da den **Untitled Text File** anklicken. Es erscheint eine Liste, die solange mit dem **Augen-Cursor** angeklickt wird, bis **Jason** sie notiert (**erscheint als Bücherliste im Inventar**) und das **Jingle** ertönt. Hinter dem **Bluetooth Icon** steckt eine unbekannte Software, **Red Filter**. **Zum Verlassen der Nahansicht** auf das **Stern Icon** li-un klicken. **Jason** wendet sein **Handy** auf **sich** an, um so dessen Bluetooth Funktion zu aktivieren, dann benutzt er noch mal den **PC** und lädt mit einem **Hand-Cursor** Klick auf das **Bluetooth Icon** die **Red Filter** Software auf sein **Handy**. Er schnappt sich noch das **Stempelkissen Inkpad** vom Schreibtisch und geht in die **Bücherei**. Die Bücherliste, besteht aus Herausgeber, Titel, Autor. Also sucht Jason nach diesen Büchern

Ganz nach hinten durchgehen und **links** in der Abteilung **European Literature** ein **Buch** finden und **rechts** in der Abteilung **American Literature** und gleich dahinter in der **Horror** Abteilung je ein weiteres **Buch** finden. (**Liste aus dem Inventar** auf das jeweilige **Regal** anwenden) Diese 3 **Bücher** schmuggelt **Jason** an der **Bibliothekarin** vorbei und schaut dann bei

Mr. Hungertons Haus vorbei. Dort hinten im **Garten** liegt das letzte **Buch** von der **Liste**. Auf dem Rückweg checkt Jason Hungertons **Briefkasten** und klaut daraus einen **Stempel** und benutzt ihn mit dem **Stempelkissen**. Nun hat er einen offiziellen **DITR-Stempel**.

Jason geht ins **Appartementhaus** zu **Henry** und erstattet Bericht. (**Die Handytransfers** laufen automatisch ab, müssen aber mit **Klick abgeschlossen** werden) Wenn er alle Themen durch hat, erhält er von **Henry** einen **Schlüssel**, *der auf irgendwas in Jasons Haus passen soll.*

Auf dem Weg nach Hause trifft er bei der Bank **Jerry**, der ihm erzählt, dass seine Eltern auch im **Appartementhaus** wohnen.

Zuhause öffnet **Jason** die **Kiste** auf dem **Dachboden** (Henrys **Schlüssel** auf **Padlock** anwenden) und nimmt ein **Modem** und ein altes **Buch** heraus. Es ist **Roberts Tagebuch**. (im **Inventar ansehen und zum Lesen auf Jason anwenden**). U.a. erfährt Jason daraus, dass der Zugang zum Keller des DITR-Gebäudes nur von Mr. Hungertons PC aus gesteuert werden kann und dass alle Netzwerke mit einem dynamischen Passwort geschützt sind. Die Büchern enthalten die Codes mit Hinweisen zum endgültigen Passwort. Robert hat am Ende mit Entsetzen herausgefunden, was vorgeht und verschwand spurlos.

Jason fängt im **Garten** wieder den **Vogel** ein und hat eine weitere **Notiz** "Seite 77" im Inventar. Als er die **Bücher** einzeln auf sich selbst anwendet, stellt er fest, dass die Doppelseite 76/77 leer und hellrot ist. Als **Jason** wieder im **Wohnzimmer** ist, klopft es und er lässt **Sydelle** herein. Sie reden und verabreden sich am

Warenlager.

Als er dort ankommt, wickelt **Sydelle** gerade den **Lageristen** ein und **Jason** kann weiter ins **Lagerhaus** vordringen. (Wenn man nicht warten will, bis der Lagerverwalter die gesamte Inventarliste aufgezählt hat, mehrmals klicken)

Vorn links vom **Regal** schnappt er sich das **Verlängerungskabel** und geht noch weiter nach hinten. Leider ist das **Büro rechts** besetzt. Also geht er noch weiter bis zur **Garage** durch. Wenn er an die **Decke** sieht, erkennt er einige **Rauchmelder** und an der rechten Wand einen **Schaltkasten**. Er schaltet den rechten **Schalter** für den Sprinkler aus, und kippt das **Feuerzeuggas Lighterfluid** in die **Kiste**, die an einem Auto steht. (Bildschirmmitte) Dann zündet er die **Kiste** mit den **Streichhölzern** an und der Feueralarm geht los. Nun kann er sich in Ruhe im **Büro** umsehen. Er liest und fotografiert die 4 **gelben Ordner** und öffnet alle drei **Schubladen** des Schränkchens unter dem Drucker. Aus der oberen **Schublade** nimmt einen **Blankobriefbogen** mit dem DITR Logo und aus der unteren einen **Schlüssel**. Im Inventar sieht er, dass es ein **Generalschlüssel** ist für das

Appartementhaus Dort geht er zu **Nadine** und sagt ihr auf den Kopf zu, dass sie den Vogel mit den Nachrichten schickt, weil ihre Spezial Fähigkeit sie Tiere kontrollieren lässt. Am Ende des Gesprächs ist er überzeugt, das Roberts und Henrys Verschwörungstheorie ein Hirngespinnst ist und will der ganzen Sache ein Ende machen.

Wir kehren kurz in die Gegenwart zurück und Jason gesteht uns, dass er dann einen schweren Fehler gemacht hat. Zurück in seiner Geschichte sehen wir ihn, wie er in Mr. Hungertons Haus diesem alles gesteht. **Mr. Hungerton** scheint äußerst verständnisvoll zu sein und Jason findet sich

vor dem **Haus** wieder.

Er geht zum

Appartementhaus, um mit **Jerrys** Eltern zu reden. Aber im **2.Stock** **1.Tür links** scheint niemand da zu sein. Also schließt er die **Tür** mit dem **Generalschlüssel** auf.

SCHOCK! Da will er nicht wieder rein und im ganzen Haus ist niemand zuhause. Also geht er zum

DITR-Gebäude in den **Briefing Room** und steckt dort das **Verlängerungskabel** in die **Steckdose** an der rechten Wand und startet den **Projektor**. Dann wendet er sein **Handy** auf die **Leinwand** an, um ein Video des Hypnoseverfahrens auf zu zeichnen. Er wendet eins der **Bücher** aus dem Inventar auf **sich** an und wendet dann in der **Nahansicht** das **Handy** mit der Red Filter Software auf die **roten Seiten** an. **Solange klicken, bis der Inhalt der Seite zu lesen ist**. Das macht er mit allen 4 **Büchern** und erhält die komplette Codesammlung. Aber welcher ist nun der richtige?

Appartementhaus Er beschließt **Henry** auf zu suchen, aber der ist nicht da und so verschafft er sich mit dem **Generalschlüssel** Zutritt zu **Henrys Wohnung**. Dieser hat die unkluge Angewohnheit, alle seine Gedanken mit Zetteln auf eine **Pinwand** über seinem Bett zu pinnen. Außerdem scheint das Zimmer durchsucht worden zu sein. Im **Bad** findet **Jason Blut** auf dem Boden. Er verlässt die **Wohnung** und geht zurück ins **DIRT-Gebäude**. Nun ist der **Untersuchungsraum** am **Ende des Flurs oben** offen, und **Dr. Brown** ist in ein Experiment mit **Sydelle** vertieft. Jason möchte ihn auch noch etwas länger dort festhalten und schneidet das **dicke Kabel** rechts mit der **Schere** durch. Das wird den **Doc** noch etwas beschäftigen. So kann **Jason** in Ruhe dessen **Sprechzimmer** durchsuchen. Wieder inspiziert er alle **Diplome** an der Wand und sieht sich die **gelbe Akte** über **Sydelle** an. Fotografieren muss er sie nicht mehr, nun da Henry von der Bildfläche verschwunden ist. Der **PC** ist schon schwerer zu knacken. Auch der Einsatz seiner **Spezialfähigkeiten** bringt nichts.

Dieses Rätsel ist sehr schwer und komplex. Da es sich um ein dynamisches Passwort handelt, ändert es sich nach Woche und Tageszeit und jeder PC im Netzwerk hat sein eigenes. Jedes Buch bezieht sich auf einen dieser 4 PCs. Jason erinnert sich an die Notiz auf der **Streichholzdose**. **Longstreet. Dr.Brown** Das ist also gar keine Adresse, und James Longstreet auch nicht der Name des Herausgebers, sondern der Deckname des PC-Besitzers in diesem Fall eben Dr. Brown. Das Passwort von der Empfangsdame Ms. Stewart kennen wir schon.

1ma2ne3er. Fast das gleiche Passwort finden wir in dem **Buch King Mouse**, das Jennie Hodges alias Claire Stewart zugeordnet ist. Zumindest die Buchstaben stimmen, die Ziffern nicht. Aber es gilt für die **5.Woche**. Die aktuelle **Tageszeit** erfahren wir von Jason, (mit dem **Augen-Cursor**

anklicken) Somit müssten die Passwörter für Dr. Browns PC im **Buch Without Guilt** unter **Woche 5** zu finden sein. Trotzdem funktioniert keines dieser Passwörter. Die Ziffern müssen noch angeglichen werden. Nach welcher Logik wird **9ma8ne7er** zu **1ma2ne3er**? Die Ziffern summieren sich immer zu 10. $9+1=10$, $8+2=10$ und $7+3=10$
Also lauten die konvertierten Passwörter:

p8p222hjre5656n
wemrt543mxxx177
311mbitrlsore6521
Nbnbvrr423knmoer8

Jason gibt das entsprechende Passwort ein klickt auf continue. **Network** (*Finanzbericht von Hungerton*) und die beiden **Dateien rechts unten anklicken**. (*Abhandlung über Phosphor und Simons Dossier*).
Jason verlässt das **Gebäude** und besucht **Simon** im **2.Stock rechts hinten** im

Appartementhaus. *Dieser will ihn nur in einen Traum von Sydelle einschleusen, wenn Jason eine Erlaubnis vom Doc hat.*

Also füllt **Jason** den **DITR Blankobriefbogen** mit dem **Kuli** aus und **stempelt** ihn ab. Dann übergibt er die **gefälschte Autorisation Simon**. Der braucht aber noch einen persönlichen Gegenstand von **Sydelle**. Jason öffnet **Sydelles Appartement** mit dem **Generalschlüssel** und holt die **Bluse** von ihrem Bett. Die gibt er **Simon** und findet sich darauf im Traum neben Sydelle wieder.

Es gibt in diese Szene nur den Augen-Cursor. Damit alle Personen anklicken und die Nummer über den Köpfen bis man alle Infos hat. Dann landet Jason automatisch wieder vor der Tür. Zurück zum DITR-Gebäude.

In **Mr. Hungertons Büro** findet **Jason** die **gelbe Akte** über sich selbst und schaut sie genau an. Das Passwort zum **PC** wird auf die bekannte Weise ermittelt. Es ist eines von diesen, der aktuellen Tageszeit entsprechend.

859377yui1fakhh7
nnn992348klgj6b8
nert4411dz1ubvmc
ujb62227mpec787

Die **Dateien** in **Hungertons PC** sind **Jason** schon aus Dr. Browns PC bekannt, aber der **unlock Button** rechts unten öffnet die Tür zum **Keller** des Gebäudes. **Treppe runter**

Die rechte **Tür** ist nun offen und **Jason** betritt den **Keller**.

Er schaut in den **Überwachungsraum (erster Raum rechts)**. Ihm fällt auf, dass alle Monitore tot sind, (*ob dass wohl etwas mit seinem Attentat*

auf das dicke Kabel zu tun hat?) und dass der Wachmann eine Waffe trägt. Sonst kann er dort im Moment nichts ausrichten. Im Raum links daneben (**Labor** oder **Pathologie**) schaut er unter dem Laken den Körper an und nimmt aus dem Regal dahinter eine Phiole mit gelbem Phosphor. Dann betritt er den Raum hinter der Metalltür auf der linken Seite. Die Tür ist zwar mit einem schweren Balken gesichert, lässt sich aber von dieser Seite aus ohne Probleme öffnen. Jason bespricht alle Themen und alle Gedanken mit dem Gefangenen Robert, und wendet dann sein Handy auf ihn an, um ihn mit der darauf gespeicherten Hypnosesitzung zu hypnotisieren. Robert soll den Wachmann mit einer Erscheinung aus dem Überwachungsraum locken.

Jason verlässt die Zelle, damit sich Robert konzentrieren kann und geht sofort wieder rein. Dann sagt Robert, *es ist soweit und Jason soll sich jetzt beeilen*, und Jason geht in den Überwachungsraum und greift sich die Waffe.

Beim Verlassen des Raumes wird er gestellt und wir sehen den ausführlichen Abspann, gegen dessen Ende wir nur noch ein paar Mal weiter klicken müssen. Danach folgt ein schriftlicher Epilog vom Autor, den wir lesen sollten.

Wir danken compitiger, dass sie uns diese Lösung exklusiv zur Verfügung gestellt hat!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de
Schauen Sie mal bei und vorbei!

In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, dass diese Lösungshilfe in mehrtägiger Arbeit und in einer großen Zahl von Arbeitsstunden von der Autorin für Sie erstellt wurde.

Wenn Sie diese Lösungshilfe kostenlos erhalten haben (z.B. über das Internet!):

Wir sind immer für Spenden (auch in Form von Briefmarken) dankbar, denn auch wir haben Online- und Spielekosten! - Danke an alle Spender!

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright bzw dem Copyright der Autorin unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf. Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!