

Komplettlösung Dunkle Schatten 2

Aller Anfang ist spannend

Am Morgen gehen wir erstmal gemütlich in die Schule. Dort bekommen wir eine Diskette. Nun gehen wir in den Park. Dort sehen wir rechts neben der Bank einen Groschenroman. Den heben wir auf und schauen ihn uns an. Wenn wir uns die Nummer notiert haben, fahren wir mit dem Bus nach Hause. Hier benutzen wir die soeben erhaltene Diskette mit unserem Computer. Da wir leider keine Ahnung von Computern haben, können wir die Diskette nicht ausprobieren. Wo wir schon mal zu Hause sind, nehmen wir den Zettel und das Flickzeug vom Tisch. Wenn wir den Zettel angeguckt haben, rufen wir Jutta an. Dazu benutzen wir das Telefon. Nachdem wir unseren Anruf getätigt haben, gehen wir in den Fahrradschuppen.

Wie repariere ich mein Fahrrad und setze dabei 2 andere außer Betrieb?

Dort schauen wir uns den Busch an. Den soeben erhaltenen Schirm benutzen wir gleich mit dem Ständer. Sobald der Schirm aufgestellt ist, benutzen wir die Fahrräder und nehmen den Eimer aus dem Schuppen. Zwischen dem Gerümpel befindet sich die Werkzeugkiste, die wir öffnen. Jetzt schauen wir sie uns genau an und nehmen den Schraubendreher und den Schraubenschlüssel aus dem Werkzeugkasten. Wenn wir die zwei Gegenstände haben, heben wir noch die Luftpumpe auf. Von dem grünen Rad bauen wir das Vorderrad mit dem Schraubenschlüssel aus und benutzen es. Nun haben wir den Schlauch bekommen, den wir gleich nach einem Loch testen. Den Eimer, den wir vorhin bekommen haben, benutzen wir mit dem Wasserhahn rechts neben der Tür. Nachdem der Eimer voll ist, benutzen wir die Luftpumpe mit dem Schlauch und stecken ihn in den Eimer. Wenn wir das Loch gefunden haben, benutzen wir das Flickzeug mit dem Schlauch. Den soeben reparierten Schlauch stecken wir zurück in das Vorderrad. Nun bauen wir von unserem Fahrrad (grau) das verbogene Vorderrad aus und bauen das reparierte ein. Nun bauen wir den Sattel vom roten Fahrrad ab und stecken ihn bei unserem Fahrrad rauf. Wenn das erledigt ist, benutzen wir den Schraubenzieher mit unserem Rücklicht. Nun nehmen wir die Glühbirne an uns und stellen fest, daß die Lampe leider kaputt ist. Deshalb müssen wir sie auswechseln. Vom grünen Fahrrad öffnen wir das Rücklicht und entnehmen die Glühbirne. Die bauen wir bei uns ein und schrauben das Rücklicht zu.

Computeraufrüstung leicht gemacht

Nun fahren wir mit unserem Fahrrad zur Kfz-Werkstatt (befindet sich rechts unten). Dort angekommen, reden wir mit Herrn Strubick (1,1). Wenn wir das Gespräch beendet haben, fahren wir in den Kramladen (zwischen Wohnung und Busbahnhof). Hier reden wir mit Herrn Hurtig (1,3). Nachdem auch dieses Gespräch beendet ist, fahren wir wieder zu unserer Wohnung. Von unserer Wohnung aus rufen wir Elisabeth und Ralph an. Jetzt fahren wir zum Jugendzentrum und sprechen mit Ralph (1,1,1,1,1). Wenn wir fertig sind, schauen wir den Papierkorb an und nehmen die Internet-Seite. Nun müssen wir mit Mehmed reden und danach die Internet-Seite angucken.

Die geben wir nun Mehmed (1,1) und wir sprechen ihn nochmal an (3,1,1,1,2,2,1). Nachdem wir hier erstmal alles erledigt haben, fahren wir zur Berufsschule. Hier ziehen wir den Netzstecker von unserem Computer. Jetzt gehen wir in den Materialraum und nehmen aus dem rechtem Regal die Taschenlampe. Wenn wir sie haben, fahren wir zu Jutta und Kalles Wohnung. Hier benutzen wir den Bär und wir erhalten zwei Batterien. Weil wir ja einen Schraubenzieher benötigen, bewegen wir uns in die Werkstatt und reden dort mit Herrn Strubick (3,2). Wenn wir den Schraubenzieher haben, fahren wir zurück zur Berufsschule. Dort benutzen wir den Schraubenzieher mit dem Gehäuse. Die von Ralph erhaltenen Simms benutzen wir mit dem Computer. Weil wir auch noch ein CD-ROM-Laufwerk benötigen, gehen wir in den Materialraum und schrauben dort den herumstehenden Computer auf und entnehmen das CD-Laufwerk. Das erhaltene CD-ROM-Laufwerk benutzen wir mit unserem Computer in der Berufsschule. Danach schrauben wir ihn zu und stecken den Netzstecker wieder rein. Da wir uns ja alles genau anschauen, nehmen wir gleich noch den Stift vom Computertisch mit.

Über Büroklammern, Flugblätter, Mailboxen und Roller

Wir bringen den Schraubendreher wieder zurück zur Werkstatt und fahren nach Hause. Hier rufen wir unseren Freund Jörg an (2,3,2,2,2,3). Nach der tollen Unterhaltung geht's zur Lithoanstalt. In der Anstalt sprechen wir mit Gaby (1,2) und mit Jörg (2). Vom Tisch nehmen wir die Büroklammer. Sie liegt vor der vollen Ablage. Schnell nach Hause und unter unser Bett geguckt (schaue Gerümpel an) und die Telefonkarte genommen. Wo wir schon unsere Büroklammer sehen, biegen wir sie gleich mal auf (benutze Büroklammer). Nach dieser Tat fahren wir in die Berufsschule und gehen in den Materialraum. Dort benutzen wir die Büroklammer mit der CD-Box. Nachdem sie offen ist, entnehmen wir die Wort 8.0 CD und benutzen sie mit dem Computergehäuse. Jetzt brauchen wir nur noch den Computer anmachen und schon können wir Wort 8.0 installieren. Wenn alles geglückt ist, begeben wir uns in die Lithoanstalt. In einem Korb über der Belichtungsmaschine befinden sich Jörgs Flugblätter. Die nehmen wir und gehen zu Jörgs Wohnung (1,2,1,1,2,2,1). Wenn Jörg seine Blätter bekommen hat, fahren wir wieder nach Hause. Hier telefonieren wir mit Elisabeth (2,3,1). Nun geht's mal wieder zum Jugendzentrum. Dort geben wir Ralf die Diskette (2,1,2,1,3). Nachdem wir uns dieses dumme Spiel reingezogen haben, fahren wir zur Berufsschule. Dort sprechen wir mit Bastian, der uns die Diskette gegeben hat (1,3,2,2,2,2,1,1,1). Jetzt benutzen wir die soeben erhaltene Mailboxnummer mit unserem Computer in der Berufsschule. In der Mailbox wählen wir New. Nun geben wir Karsten als Benutzername ein und Jutta als Paßwort. In der Mailbox schauen wir uns ein bißchen um und wählen danach Logoff. Nach unserem Ausflug in den Cyberspace gehen wir nach Hause und rufen Jutta an (1,2,2,1,1,3). Weil uns das nicht genug ist, fahren wir zu Jutta und Kalles Wohnung. Hier sprechen wir wieder mit Jutta (3,2,3,2,2). Nach diesem Gespräch geht's auf zum Kramladen. Hier sprechen wir mit Herrn Hurtig, der uns den Auspuff gibt. Den Auspuff geben wir Herrn Strubick in der Werkstatt (1) und gehen wieder in Jugendzentrum. Hier wird mit Ralph gesprochen (1,1,3,2,1,1,3,1). Nach dieser Konversation geht es wieder mal zur Werkstatt. Hier wird nochmal mit Herrn Strubick gesprochen (1).

Kleine Hackerkunde und eine Rollerreparatur

Jetzt geht es zur Berufsschule. Hier gehen wir wieder in die Mailbox. Nach einer Weile, spricht uns der Sysop der Mailbox an (1,3,3). Dem Sysop reicht es und er schmeißt uns raus. Nun teilen wir das Resultat Ralph im Jugendzentrum mit (1,2). Die Frau, die da sitzt, heißt Biggi. Die

sprechen wir an (3,1,1). Nun müssen wir noch mit Mehmed reden (2,1,1) und dann geht's wieder auf zur Kfz-Werkstatt. Nun müssen wir mit Herrn Strubick reden (1,1) und dösen dann wieder zur Berufsschule. Da sitzt unser Schulfreund Bastian, mit dem wir mal reden müssen (1,2,1,2,3,2,1). Das Monopol, das gerade erschienen ist, besuchen wir gleich mal. Hier reden wir mit der Besitzerin Anja (1,1,2,1,1). Nach diesem erfolgreichen Gespräch besuchen wir mal Jutta und Kalles Wohnung (2,2,2,2). Jetzt geht es auf direktem Wege zur Berufsschule (2,1). Weil das erste Gespräch mit Anja nicht viel gebracht hat, besuchen wir sie ein zweites mal (3). Nun besuchen wir mal unsere Freunde im Jugendzentrum und reden gleich mit Mehmed (3,1,2,3,3,2,3,2,1). Das Gespräch war sehr aufschlußreich, sodaß wir ins Monopol gehen und dort mit Frank sprechen (2,2,2,3,2,1,1). Nach diesem komischen Typen besuchen wir wieder Jutta und Kalles Wohnung (2,2). Bevor wir wieder nach Hause gehen, besuchen wir noch schnell die Lithoanstalt (1,3). Zu Hause angekommen, stecken wir das Anrufbeantworterkabel in die Telefondose und rufen darauf Elisabeth an (1,1,3,2,2,2). Nun reden wir mit der auf dem Bettsitzenden Jutta und machen auf ihren Wunsch die Stereoanlage an. Nun reden wir wieder mit Jutta (1,1,2,1) und gehen danach gleich in den Stadtpark, wo Frank sitzt (2,1). Jetzt müssen wir Franks Tasche 2x benutzen und alles angucken, was wir bekommen haben (2). Nun geht es zur Berufsschule. Dort benutzen wir den Computer. Jetzt zur Telefonzelle und die letzte der braunen Nummern wählen. Nach dieser Telefonaktion begeben wir uns in das Jugendzentrum und reden dort mit Ralph (2,2). Weil wir so ein komisches Gefühl haben, fahren wir nach Hause und benutzen den Computer. Nach diesem schrecklichen Bild rufen wir Jutta an. Da sie nicht da ist, reden wir mit Kalle (1). Nun teilen wir das ganze Ralph im Jugendzentrum mit (1,2,2,2,3,2). Weil wir lange nicht im Kramladen waren, fahren wir gleich hin. Hier reden wir mit Herrn Hurtig (2,1,2,2). Auf der Suche nach der technische Referenz, schauen wir uns die Comichefte genau an.

Die Geschichte vom Grafikkonverter und der Entführung

Wenn wir sie gefunden haben, fahren wir nach Hause in den Fahrradschuppen. Nachdem wir die Referenz durchgelesen haben, benutzen wir die Sitzbank mit dem Roller. Weil wir ja einen Grafikkonverter suchen, gehen wir zum Monopol und nehmen von den Herren am Tisch den Bierdeckel mit. Hinten, wo der schlafende Mann ist, nehmen wir die Zeitschrift und lesen sie uns durch. Danach benutzen wir den Stift mit dem Bierdeckel und legen die Zeitung wieder dorthin zurück, wo wir sie herhaben. Da wir jetzt eine Internetadresse haben, fahren wir gleich zur Berufsschule. Dort benutzen wir den Bierdeckel mit dem Computer. Nun drücken wir "Quit" und benutzen den Computer erneut. Wenn wir nochmal auf "Quit" drücken kommt Frank und setzt sich neben uns (3,1,1,1,1,2,2,3). Auf einmal wird das Licht ausgemacht und als es wieder angeht sitzt du im Materialraum und bist gefesselt. Weil wir nicht lange so gefesselt dasitzen wollen, benutzen wir das linke Regal bis es umfällt. Nun heben wir die Glasscherben auf, und benutzen sie mit uns. Wenn wir uns befreit haben, öffnen wir die Schublade und entnehmen den Schraubendreher. Den benutzen wir mit dem Schloß. Wenn wir aus dem Materialraum raus sind, benutzen wir den Computer, um Ralph ein Fax zu schicken. Nun benutzen wir nochmals den Computer (2,3,1). Wenn Mehmed uns befreit hat, gehen wir zum Jugendzentrum (1,2). Hier sprechen wir mit Ralph (1,1,3,2,1). Nun reden wir mit Biggi (1,2,1). Nachdem diese Sache ausgestanden ist, besuchen wir das Monopol und sprechen mit Anja (2,2,2). Jetzt wird die Berufsschule besucht und dort der Computer benutzt. Wieder nach Hause und Jutta anrufen (2,2); danach noch schnell Elisabeth. Nun fahren wir ein bißchen herum und kehren nach kurzer Zeit zurück nach Hause. Hier hören wir den Anrufbeantworter ab. Nach dieser Aktion besuchen wir das Asylbewerberheim und sprechen dort mit Said (1). Nach dieser Konversation besuchen wir

mal wieder das Monopol. Hier sehen wir, daß eine Demonstration im Gange ist (3,2,3,1,3,3,1,2,3,1,3). Nach diesem langem Gespräch mit Mehmed können wir endlich ins Monopol. Hier reden wir mit Anja (1,2,1).

Was hat ein jüdischer Friedhof mit einem Laptop und einem Diktiergerät zu tun?

Weil wir jetzt nicht mehr ins Monopol kommen, fahren wir ins Jugendzentrum (3). Weil es hier nichts mehr zu tun gibt, fahren wir nach Hause und rufen die letzte der drei 069- Nummern an. Weil Karsten wieder mal Unterricht machen will, fahren wir zur Berufsschule (1,3,1). Nun besuchen wir den jüdischen Friedhof und müssen feststellen, daß dort randaliert wurde (1,1,2,2). Da alle schon gegangen sind, benutzen wir die Taschenlampe mit dem umgekippten Grabstein neben dem Eingangstor. Nun müssen wir den Grabstein wieder aufstellen (benutze Grabstein). Hier finden wir ein Feuerzeug. Weil wir noch ein paar Fragen an Herrn Rosenzweig haben, besuchen wir das Museum und gehen dort ins Büro. Jetzt können wir mit Herrn Rosenzweig reden (1,1,1,2,1). Nachdem dieses Gespräch beendet wurde, fliegt ein Stein durchs Fenster. Den heben wir auf und benutzen ihn. Danach benutzen wir das Flugblatt 2x, um es richtig zu falten. Nun können wir das Flugblatt anschauen und nehmen vom Stapel neben der Tür das Buch mit. Weil wir gerade nichts zu tun haben, fahren wir zur Lithoanstalt. Hier sprechen wir mit der herumsitzenden Gaby (3,2,2). Jetzt müssen wir die Akte aus dem Schrank nehmen und sie anschauen. Nach diesem Anblick reden wir wieder mit Gaby (1). Weil uns jetzt so ist, fahren wir nach Hause und reden mit Jutta (2). Auf direktem Wege geht es zum Kramladen. Hier reden wir mit Herrn Hurtig (1,1). Kurz darauf gehen wir ins Jugendzentrum (1,1,1). Nach diesem Gespräch sprechen wir nochmal mit Ralph (3,2,1,3,2,1). Jetzt schauen wir uns die Email an, die uns Ralph gegeben hat. Nun reden wir wieder mit Ralph (2) und danach mit Elisabeth (1,1). Weil es ohne Polizei nicht geht, rufen wir sie auch gleich an (2,2,2). Nun wieder schnell nach Hause und mit Jutta reden (2,3,3). Gleich darauf rufen wir Elisabeth an (3,3) und gehen dann ins Museum, wo wir mit Herrn Rosenzweig reden (2,1,1,1,1). Danach nehmen wir die Mappe vom Tisch und schauen sie an. Jetzt gehen wir wieder ins Jugendzentrum und sprechen erst mit Jörg (1,1) und danach mit Ralph (1,1,1,1). Nun begeben wir uns zur Lithoanstalt, wo Gaby schon wartet (1,1,3). Danach wieder zum Jugendzentrum und mit Ralph sprechen (1,2) und weil's so schön war, gleich nochmal (3). Jetzt können wir zum Hotel fahren und mit Tom reden (3,1,1,1,2,1). Nun fahren wir mit dem Lift ins Zimmer von den ominösen Herren. Hier schauen wir uns die Heizung etwas genauer an und finden eine Visitenkarte. Da es hier oben nichts mehr zu tun gibt, fahren wir mit dem Lift wieder ins Foyer. Nachdem wir Tom den Schlüssel gegeben haben, reden wir mit dem Hotelportier (1,2,2,2,2,1,1). Im Hotel gibt es nichts weiter zu erledigen, also fahren wir zum Asylbewerberheim...

Das Finale (?)

Dort werden wir von der Polizei befragt (1). Nun geht es mal wieder nach Hause. Hier nehmen wir die Zeitung vom Tisch und sehen sie uns 2x an. Nach dieser Zeitungsstunde rufen wir Elisabeth an (1,3,3,1) und gehen danach zum Jugendzentrum. Hier sprechen wir mal wieder mit Ralph (2,1,3) und Elisabeth (3). Weil wir mehr über diese Herren herausbekommen möchten, gehen wir wieder ins Hotel (3,1,3,1,3). Da wir kein Diktiergerät haben, müssen wir in die Lithoanstalt gehen und uns das Gerät "ausborgen" (auf der Ablage). Neues Gerät, neues Glück. Jetzt begeben wir uns wieder ins Hotel und sprechen mit Tom (2). Mit dem Generalschlüssel begeben wir uns wieder in das Zimmer (Lift). Danach gehen wir in den Stadtpark und reden mit

Frank (3,2,2,2,2,1,2). Nun noch einmal ins Jugendzentrum und 2x mit Ralph reden (2,3). Jetzt müssen wir nur noch den VV-Teilnehmer von zu Hause aus anrufen (1,1,1,1,1,1). Am nächsten Tag beantworten wir nur noch 2 Fragen (2,2), und das Spiel ist gelöst.

Lösung: Mit Fairständnis gegen Gewalt