



SILENT STEEL



Ein filmisches strategisches Abenteuer

Deutsche Komplettlösung von **Lutzman**. Bei der Lösung habe ich mich am gesprochenen Text orientiert. Teilweise fehlen bei der Auswahl Wörter, oder sind ein wenig abgewandelt – es sollte aber immer klar sein, welche Antwort ausgewählt werden muss. Wenn Unklarheiten bestehen: Einfach zuerst einmal den *gesprochenen* Text des Captains anhören – dann wird klar, welche Antwort ausgewählt werden muss. Zur besseren Übersichtlichkeit sind die Passagen, die der Captain als Antwort geben soll **blau** markiert.

[DISC 1]

Das Spiel beginnt am Morgen und der Captain wird aus dem Schlaf gerissen.



- *Hier ist der Captain.*
- *Okay, lesen Sie's mir vor.*
- *Lassen Sie es zu mir bringen.*

Mr. Wheeler bringt die Nachricht vom „Kommandeur Atlantik“ nun in die Kabine des Captains. Er scheint ziemlich neugierig zu sein. Wir lassen ihn aber an der Nachricht teilhaben. Anschließend soll er den XO zur Kabine kommen lassen. Auch der der Master Chief bekundet sein Interesse am Dokument...



- *Stand by, Lieutenant.*
- *Das ist alles, Wheeler. Der XO möchte bitte zu mir kommen, wenn er Zeit hat.*
- *Immer mit der Ruhe, Master Chief, ich sage es Ihnen sobald ich es kann.*
- *Es scheint ziemlich ernst zu werden, XO. Offensichtlich dringt ein U-Boot in unser Patrouillengebiet ein. Sehen Sie sich das mal an...*
- *Es ist allen ein Rätsel, wie es an Rota vorbeigekommen ist. Ich möchte alle taktischen Informationen über Kilo-U-Boote. Informieren Sie auch den Sonar.*

Der XO und der Captain gehen nun gemeinsam in den Sonarraum – anschließend muss mit dem Kommandeur des Flugzeugträgers, Admiral Plaskett, gesprochen werden.



- *Übernehmen Sie das Sonar, Mr. Foster. Von mir aus stellen Sie sich ein Bett hier rein, wenn's sein muss.*
- *Wir haben eine Liason-Authorized für den Flugzeugträger. Stellen Sie den Kontakt her.*
- *Ich habe die Meldung vom COMSUBLANT, Sir. Haben Sie noch irgendwelche Zusatzinformationen über den Eindringling, Sir?*

Der Admiral ist leider nicht sehr gesprächig. Daher treffen sich die Offiziere anschließend in der Offiziersmesse und wollen die Lage besprechen.

- *Bei "Best-Speed": Wo könnte sich da ein U-Boot, das vor 72 Stunden das Mittelmeer verlassen hat, jetzt aufhalten?*
- *U-Boot der Kilo-Klasse, Export-Typ - möglicherweise stark nachgerüstet.*
- *Standard speed wird wahrscheinlich reichen. Tauchen wir lieber etwas tiefer. Veranlassen Sie, dass die Sonarwache verdoppelt wird.*

Der Captain sagt nun dem XO, dass Sie zum Waffenoffizier gehen sollten.

- *Bitte laden Sie alle Rohre und bleiben Sie abschussbereit.*

Am nächsten Morgen wird der Captain von Mr. Foster und dem XO in den Sonarraum gerufen. Anscheinend gibt es hier ein Problem mit einer Schleppeinheit, die zur Untersuchung benutzt wird. Ein Surren bei 5 Hz wird ausgemacht... Zur Sicherheit sollte ein Taucher rausgeschickt werden!



- *War das eine Störung in Ihrem Gerät?*
- *Was denken Sie, Lieutenant? Was ist das?*
- *Dieses Surren bei 5 Hz stört Sie bei der Definierung der aufgefangenen Schallwellen nicht?*
- *Wie lange würde eine Untersuchung des Rumpfes dauern?*
- *Wir sollten einen Taucher rausschicken, XO. Ich wünsche eine sorgfältige Überprüfung des Rumpfes.*

Nach der Besprechung wird man vom XO aufgefordert, die 4. CD einzulegen.

[DISC 4]

Nach dem CD-Wechsel meldet sich zunächst Mrs. Matthews von der CIA bei Admiral Plaskett. Nach einer kurzen Außensequenz, die das U-Boot zeigt, kommt der Taucher wieder an Bord und präsentiert einen kleinen schwarzen Kasten. Dieser sollte eingehend untersucht werden – ebenso muss ein Schuldiger gefunden werden...



- *Lassen Sie mal sehen!*
- *Bringen Sie das dem Chefindgenieur - ich möchte eine Antwort.*

Es folgt eine Zwischensequenz, die den Start des Helikopters „Ice Cream 27“ von Bord der U.S.S. Dwight D. Eisenhower zeigt. Danach geht es zur Besprechung in die Offiziersmesse.

- *Ich werde mir die Verdächtigen anhören. Ich möchte wissen, wer hatte Gelegenheit, und vor allem einen Grund das Ding anzubringen.*
- *Ist Ihnen irgendjemand verdächtig vorgekommen, bevor wir ablegten, Wheeler? Ist irgendwer am nach vorne gegangen - am Turm vorbei, meine ich?*
- *Alle sind verdächtig, Mr. Wheeler, bis ich herausgefunden habe, wer dieses Ding am Boot befestigt hat.*

Nun sieht man wieder den Helikopter „Ice Cream 27“. Die Besatzung langweilt sich, da nicht wirklich etwas passiert. Anschließend wird die Crew befragt, um herauszufinden, wer die Whistle am Turm des U-Bootes angebracht hat. Nach und nach verschwinden die Offiziere, die es nicht gewesen sein können. Übrig bleibt nur Mr. Holland, der sogleich befragt wird.

- *Warum sind Sie zu spät gekommen, Holland?*
- *Dieses Ding wurde zwei Meter unterhalb des Turmes gefunden. Wer hat Ihnen dabei geholfen?!*
- *Geben Sie doch zu, dass Sie es waren, Holland.*
- *Das weiß ich schon. Sie sind als Letzter unter Deck gekommen, stimmt's?*
- *Sie stehen ab sofort unter Arrest, Holland. Ich klage Sie der Sabotage an. Master Chief, nehmen Sie ihn fest.*

Mr. Holland wird vom Master Chief festgenommen und mit Handschellen an einem Rohr befestigt. Der XO fordert nun auf, die 3. CD einzulegen.

[DISC 3]

Nach dem CD-Wechsel wird man als Erstes von einem Torpedo beschossen.



- *Geben Sie Alarm! Gefechtsstation. Torpedo!*
- *Lassen Sie ausweichen und Abwehrsysteme aktivieren!*

Der Torpedo trifft das Boot aufgrund der von uns durchgeführten Abwehrmaßnahmen nicht. Glück gehabt. Dennoch bleibt die Lage angespannt: Der Captain wird wieder im Sonarraum erwartet.

- *Ist das das Kilo?*
- *Wieso stört es die nicht, dass sie solche Geräuschmerkmale haben?*

Der Helikopter „Ice Cream 27“ bemerkt nun auch das Kilo-U-Boot und nimmt Kontakt zur Kampfgruppe auf. Währenddessen treffen sich der XO, der Master Chief und der Captain wieder in der Offiziersmesse, um die taktische Lage zu analysieren.

- *Ich glaube, ich habe die taktische Lage erfasst. Machen Sie mir bitte Vorschläge.*
- *Sie meinen, die Akula gibt ihre Position absichtlich Preis?*
- *Danke, aber ich bin jetzt nicht zu Scherzen aufgelegt, Master Chief. Ich brauche Informationen! XO, lassen Sie die Baffles checken und stellen Sie sicher, dass wir hier draußen allein sind.*

Mr. Wheeler unterrichtet jetzt den Captain, dass der Flugzeugträger sich über Sat-Com melden möchte. Man nimmt das Gespräch an und wird sogleich mit Mrs. Matthews von der CIA verbunden, der man nun natürlich einige Fragen stellen will...



- *Sehr gut. Dann wollen wir mal auf Periskoptiefe gehen. Sonar, haben Sie derzeit irgendwelche Kontakte?*
- *Hier spricht der Kommandant der IDAHO, und wer sind Sie?*
- *Ich habe ein paar Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können. Wieso ist ein libysches U-Boot eine Gefahr für uns?*
- *Warum sollten die Russen versuchen, uns zu versenken?*

Mrs. Matthews will nun noch einmal die Sicherheitsdaten des Captains überprüfen, bevor sie mit der Lagebesprechung weiter machen kann. An Board der Idaho geht es statt dessen wieder darum, das Boot zu retten, da man erneut mit einem Torpedo beschossen wird.



- Zielschussrichtung fixieren!
- Rohr eins: Feuer!
- Zweites Torpedo abschussbereit machen.
- Rohr zwei: Feuer!
- Schalten sie die Mark48 auf Kommandomodus! Torpedo auf Sierra 25 lenken.
- Ich habe Ihnen einen Befehl erteilt, XO. Schalten Sie die Mark 48 auf Kommandomodus, Torpedo-Ziel ist die Sierra 25.

Geschafft, das Kilo-U-Boot bricht auseinander - das war ein Volltreffer. Leider verfolgt uns noch ein Torpedo – wir sind aber schnell genug um ihm zu entkommen. Der XO fordert den Captain danach auf, erneut die 4. CD einzulegen.

[DISC 4]

Der Master Chief und der XO finden nun Hinweise, dass es nicht Mr. Holland, sondern Mr. Wheeler war, der die Whistle am Turm des U-Boots angebracht hat. Bei seiner Festnahme nimmt Mr. Wheeler jedoch den XO als Geisel und verschanzt sich im Torpedoraum. Gut, dass wir vorhin Mr. Holland unter Arrest gestellt haben – er hilft uns nun...



- Stellen Sie ihn unter Arrest, XO!
- Legen Sie die Waffe weg, Wheeler! Sie wollen doch nicht noch jemanden verletzen?!

Nun meldet das Sonar Kontakt zu Sierra 27 - dem Akula U-Boot. Es wird noch einmal spannend...

- Besorgen Sie 'ne Feuererlaubnis.
- Zielrichtung anpassen und feuern!
- Wieviel Zeit noch bis zum Einschlag der Mark 48?

Der Helikopter „Ice Cream 27“ bemerkt auch, dass die Akula einen Torpedo auf die IDAHO abgeschossen hat und beschließt, zu helfen. Sie haben eine interessante Idee und stören das Sonar des Torpedos – mit Musik! Leider hat der Helikopter dann nicht mehr genug

Benzin und versucht, irgendwie leichter zu werden. Aber es hilft nichts – jetzt brauchen sie die Hilfe der USS Idaho.

- *Wir werden denen auf die Sprünge helfen! Gehen sie auf Periskoptiefe!*

Nach der erfolgreichen Hilfe, meldet das Sonar wieder Feindkontakt zu Sierra 27. Nun sind wir an der Reihe und wehren uns.

- *Feuer!*
- *Rohr zwei fertigmachen.*

Geschafft! Von hier an ist es nun egal, welche Antwort gewählt wird. Es können ruhig alle durchprobiert werden.

Der Torpedo geht schließlich knapp an Achtern vorbei und „Ice Cream 27“ schafft es dank unserer Hilfe auch wieder zurück auf die USS Dwight D. Eisenhower.



Wir danken Lutzman, dass wir die Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen dürfen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Anhang – Tipps & Hinweise:

01. Allgemeine Hinweise:

Das Spiel kann natürlich auf mehreren Wegen durchgespielt werden. Wichtig ist nur, dass man die Whistle am Turm findet, dass Bubba Holland unter Arrest gestellt wird, damit er Wheeler überwältigen kann und dass der Hubschrauber Ice Cream 27 gerettet wird. Auch bei den Torpedos muss man aufpassen, dass man alles in der richtigen Reihenfolge macht. Falls Ihr noch andere Lösungswege kennt, könnt ihr sie mir gerne zuschicken! Bitte die weiteren Lösungswege an lutzman2011@hotmail.com schicken!

Das Spiel sollte damals übrigens 139,- DM kosten. Dies war die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

01. Das Glossar:

Das Glossar kann im Spiel mit der Tastenkombination **[STRG] + [G]** aufgerufen werden. Hier werden die Begriffe zunächst als Texte angezeigt. Bei einigen Begriffen jedoch erscheint noch ein Button „Video“. Wenn man ihn anklickt, wird der jeweilige Begriff noch einmal mit Hilfe eines Videos erklärt.

Die Person, die dann in diesen Videos spricht ist übrigens Charles „Chuck“ Pfarrer. Er hat das Drehbuch zum Spiel geschrieben. Weitere Drehbücher hat er übrigens für „Navy SEALs“, „Darkman“ (Co-Autor) und „Hard Target – Harte Ziele“ geschrieben.

02. Bloopers:

Um die Bloopers ansehen zu können muss so gespielt werden, dass die vierte CD eingelegt werden muss. Denn nur wenn die vierte Disk eingelegt ist, kann man sich die Bloopers ansehen! Die Tastenkombination dazu ist **[STRG] + [P]**. Falls diese Kombination nicht funktioniert kann man sie auch einfach über das Menü unter „Hilfe“ und dann „Bloopers“ auswählen.

03. Zusätzliches Videomaterial:

Die Meisten werden sicherlich schon gemerkt haben, dass das Video auf den CDs als normale AVI-Datei vorliegt. Das Programm spielt nur gewisse Sequenzen aus dem Video ab und erzählt so die Story. Natürlich kann man sich die Videos auch in einem Videoplayer ansehen. Hierbei kommen dann noch auf der ersten CD einige interessante Videoschnipsel zum Vorschein. Diese möchte ich euch nicht vorenthalten. Die Zeitangaben sind im Format Std.:Min.:Sek. und nur als ungefähre Angaben zu betrachten – dennoch solltet ihr hier fündig werden:

1. 0:02:27 bis 0:03:23 – Man sieht einen kleinen Trailer des Spiels und bekommt dann eine Möglichkeit genannt, wie man das Spiel bestellen kann. Ich denke, dass dies noch ein „Überbleibsel“ von der Demo-CD ist.
2. 0:50:52 bis 0:51:46 – Chuck Pfarrer wendet sich direkt an den Spieler. Ich denke, dass diese Szene auch noch von der Demo-CD stammt.
3. 0:51:47 bis 0:53:21 – Man sieht den Trailer eines weiteren Interaktiven Films aus der Tsunami Interactive Reihe: Er heißt „Flash Traffic – City of Angels“. Dies ist ein interaktiver „Techno-Thriller“ in dem es um den Bau einer Atombombe, welche ganz LA zerstören könnte – das muss der Spieler natürlich verhindern.