

The Moment of Silence: Lösung zur Demo + Vollversion - Vers. 5.0  
Erstellt von Hartmut Kratz für SOFTWARESERVICE KRATZ

# CD ROM & Softwareservice Kratz

Bitte beachten Sie: Die Erstellung dieser Lösung hat eine große Zahl von Arbeitsstunden gekostet. Ich habe sie parallel beim Spielen geschrieben. Ich kann (noch) nicht garantieren, dass sie fehlerfrei ist und bitte, falls etwas auffällt, mir das mitzuteilen.

Mein Dank geht auch an die diversen Helfer aus verschiedenen Foren.

Ich habe viel Zeit investiert und muss darauf bestehen, dass diese Lösung dem Copyright vom Softwareservice Kratz unterliegt.

Diese Lösung darf somit nur in ihrer Originalversion weitergegeben werden und nur zu privaten Zwecken benutzt werden. Wir gestatten nicht, diese Lösung in irgendeiner Form zu veröffentlichen, weder in gedruckter Form noch auf elektronischen Medien. Im Einzelfall kann über eine Genehmigung zur Weiterverarbeitung gesprochen werden.

Wer uns unterstützen will: Gerne können Sie uns, um unsere Kosten zu minimieren, ein paar Briefmarken zusenden, wenn Ihnen dieser - für Sie kostenlose Service - weitergeholfen hat.

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!**

Brooklyn - Apartmenthaus:

Den Teddybär aufheben. - Versuchen in die Wohnung des Verhafteten zu kommen; zurück in die eigene Wohnung. Computer benutzen und Chat beenden. Chat immer mal wieder versuchen, weil es neue Info´s geben kann. Dann in den Nachttisch schauen und den Messenger herausnehmen. Zur Wohnungstür des Verhafteten gehen, Namen herausfinden und über die Auskunft des Messengers die Nummer bekommen. Nun dort anrufen und sagen, dass man den Teddy vorbeibringen will. Mit der Frau des Verhafteten reden und ihr versprechen, dass man sich um den Fall kümmert und auch die Polizei anruft. Zurück ins eigene Apartment, sich über den Messenger die Nummer der Polizei besorgen und dort anrufen.

Am nächsten Morgen dann die Nachbarin besuchen, berichten und ausführlich reden, auch mit deren Sohn und so das Bild ergattern.

Weiterhin alle Gesprächsthemen abklappern und so zu einem Tausch kommen.

Zurück ins eigene Apartment und dann dort in der linken Schublade unten am Schrank die Figur finden, die man zum Tausch braucht. - Den Tausch vollziehen.

Brooklyn - Park/Straße:

Nun nach unten auf die Straße und vorne rechts zum Kiosk und mit Bob dort alles bereden und ihm auch die Figur zeigen. Auch den Park links abklappern und mit dem Gitarrenspieler reden. Dann beim Lager des Guru einen Draht vom Totem mitgehen lassen.

Man hat jetzt auf der Karte im SatCar 2 Orte und kann dorthin mit dem SatCar. Nun nach

Lower Eastside:

Hier mit den beiden schrägen Brüdern reden. Droht man mit der Polizei, dann wird unser Held bestohlen und der Messenger wird im Cafe gegen Elektronisches getauscht.

Mit der leichten Dame gegenüber mehrmals reden und so bekommt unser Held den Türcode für das Cafe.

Bevor wir da reingehen, rufen wir nochmals die Frau des Verhafteten an und bereden alles mit ihr.

Drunten im Cafe dann mit dem Typen alles bereden, den Messenger wieder nehmen (vor uns auf einem Tisch), ihm dann das Bild zeigen und unser Held darf so in das Hinterzimmer.

Im Cafe rechts nach hinten durchgehen und auch dort ein ausführliches Gespräch mit Cypher führen, vor allem auf das Foto ansprechen. Man vereinbart einen Deal, bekommt eine CD und muss jetzt wohl in das Büro (Downtown Manhattan), um die CD dort zu installieren und somit die Bildanalyse im Tausch bekommen kann.

Hier endet die Demo.

Büro - Downtown/Manhattan:

Steht man nun vor dem Bürogebäude in Manhattan, dann den Messenger am Eingang scannen lassen. So kommt unser Held in die Eingangshalle. Sich mit dem Computer unterhalten. Unser Held muss sich identifizieren und bekommt schließlich das Passwort (4. in der Auswahl).

Wenn die Angaben korrekt, kann Peter den Fahrstuhl benutzen.

Zuerst mal mit dem Chef reden, dann Brian finden und ausführlich mit ihm reden.

Von der Magnettafel an einem Arbeitsplatz einen Magneten mitnehmen. Weiter nach rechts hinten gehen und links am Uploadrechner Bill finden. Ausführlich reden, aber Peter kann hier vorerst nichts erreichen.

Auch das Essen für Bill kann erst geholt werden, wenn man erneut mit dem Chef gesprochen hat und sich noch ein paar Tage Urlaub hat genehmigen lassen.

Zu Bob´s Kiosk und dort das Lightlife-Essen kaufen und dann zurück ins Büro.

Bill möchte ein warmes Essen, doch in der Teeküche funktioniert die Microwelle nicht. Stecker rechts neben der Tür in die Steckdose, doch es fehlt immer noch Strom!

Den Sicherungskasten suchen und ihn am Eingang neben Brenda über der Zeitschriftenablage finden.

Jetzt das Essen in die Microwelle. Wer nicht warten will, geht 1x nach draußen und wieder in die Teeküche und das Essen sollte fertig sein.

Zu Bill und ihn informieren; er geht in die Küche und unser Held kann die CD uploaden. Jetzt zurück zu

Cypher /Lower Eastside:

Er weiß tatsächlich, wo das Bild entstanden ist.

Brooklyn-Apartment:

Zurück ins eigene Apartment und mit der Chatfreundin reden und dann zur Nachbarin und mit ihr reden.

Büro/Manhattan:

Jetzt zurück ins Büro, feststellen, dass der Chef weg ist und man evtl. die Schreibtischschublade knacken kann; mit Brian reden.

Brian auf eine Privatsache hin ansprechen. Beide gehen in die Teeküche.

Hat man mit der Nachbarin so geredet, dass man ihr versprochen hat, an die Stelle zu fliegen, wo das Foto gemacht wurde, dann kann man Brian auch darauf ansprechen, dass man pleite ist und Geld für Flugtickets braucht (Jetzt sollte auch der Flughafen auf der Karte eingetragen sein!). So gibt es den Tipp wo der Schlüssel zur Schreibtischschublade zu finden ist.

Das Gespräch beenden und nach oben zum Chefschreibtisch. Rechts findet man einen hochstehenden Gummistreifen und dort ist der Schlüssel versteckt. Hat man das Scheckheft, dann zum

Flughafen.:

Das Scheckheft auf das Terminal B anwenden und wir sollten am 1. Oktober 2044 vor dem Observatorium landen.

Wir reden mit dem Forscher an der Treppe, schauen um auf dem Gelände um, reden erneut mit dem Forscher an der Treppe und können so Infos über den Gesuchten bekommen. Wir erfahren auch, dass er seine Tasche vergessen hat, die uns dann an der Tür des Souvenirladens vor die Füße geworfen wird.

Wir klicken sie im Inventar an, um sie auszupacken.

Alles ansehen und über das Garn grübeln. War da was mit dem Teddy????

Zurück zum

Apartment/Brooklyn:

Zur Nachbarin; mit ihr über alles reden und dann den Schließfachschlüssel vom Board nehmen. Weiterhin mit dem Jungen reden, sich den Teddy geben lassen, das Messer darauf anwenden und somit eine Videocassette ergattern. Wie kann man die jetzt abspielen? Bill könnte das eventuell, also zurück ins

Büro:

Bill kann es nicht, aber er gibt uns die Adresse eines Antiquitätenhändlers. Also dorthin (Greenwich village).

**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!**

Greenwich village:

Ein Geschäft finden, das zu ist und wenn man nach innen schaut, ein Schild auf dem Boden erblicken. Können wir es durch den Briefkastenschlitz ergattern?

Zunächst bauen wir uns aus dem Draht, dem Faden und dem Magneten eine Angel.

Dann angeln wir durch den Briefkastenschlitz das Schild, erfahren so eine Telefonnummer, rufen den Antiquitätenhändler an und werden reingelassen.

Unser Held findet den Videorecorder und redet mit dem Händler.

Er kann ihn mitnehmen und später bezahlen. Alle Gesprächspunkte mit dem Händler bereden.

Weiterhin findet man noch im Regal ein Hörspiel: THE WAR OF THE WORLDS. Das könnte noch nützlich sein.

Nun müssen wir das Band abspielen und werden dazu das Videokabel brauchen, das wir schon bei unserem 1. Besuch im Nuclear Cafe entdeckt haben.

Nuclear Cafe / Lower Eastside:

Also dorthin und das Hörspiel gegen das Kabel tauschen. Nur wo schließen wir jetzt den Videorecorder an?

Brooklyn - Apartment:

Passt ein so altes Gerät wirklich an unser Riesenfernsehgerät in unserem Apartment, das 40 Jahre älter ist? Nun denn ausprobieren: den Recorder auf den Tisch stellen und dann mit dem Kabel mit dem Bildschirm verbinden.

Wir sehen nur die Uhrzeit 1:46 und die Zahlenkolonnen 8227.9347 und 2234.6621. Hat das was mit dem Schließfach zu tun?

Die Zahlenkombination kommt uns so vor, als ob wir sie im Observatorium eingeben können, um dort dann ein Foto zu machen.

Observatorium:

Also dorthin und 2 Bilder von Satelliten ergattern. Dann zurück zum

Flughafen:

Nach links zum Terminal A und dort zur Information gehen. Schaut man sich genau um und von drinnen dann auf das Terminal (die Penner), dann geht die Dame hinter dem Schalter und unser Held kann selbst nach hinten gehen und wirft ein Blick auf die Überwachungskameras. Dort bekommen wir dann heraus, welche Schließfachkombination benutzt wurde (2543). Wir gehen vor die mittlere Schließfachwand und dort kann Peter den Schlüssel benutzen. Mit der Kombination 2543 ergattern wir ein Tagebuch, das ausführlich studiert wird; viel Neues und auch sehr viel Privates kann dort nachgelesen werden. Nun zurück ins

**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!**

Apartmenthaus:

Mit unserer Nachbarin persönlich reden.

Wir müssen mehr über die Fotos herausbekommen. Also zu

Cypher:

Mit ihm darüber reden und danach zum

Antiquar:

Dieser führt uns dann in sein Hinterzimmer.

Mit ihm über jede Kleinigkeit reden; auch in die Nische nach rechts gehen, Licht einschalten und die Artikel ansehen (rechter Mausklick).

Dann mit Mr. Huntington über das Foto reden und unser Held erfährt Neues; auch dass er mit dem Zeppelin fliegen soll und sich eine Brieftaube mitnehmen soll. Sich vorne aus einem Käfig an der Schaufensterfront eine Taube herausnehmen.

Wenn wir nun den Laden verlassen, merken wir, dass wir die Zeit vergessen haben und doch wohl mal wieder schlafen müssen. Also zurück ins

Apartment:

Hier bald einschlafen und einen Traum haben (?), dass wir durch das Fenster von Aliens beobachtet werden - oder war das Wirklichkeit????

Unser Held denkt am nächsten Morgen ein wenig nach, geht dann in seinen Chat mit Christine, bricht ihn aber verärgert ab. Gleich darauf chattet Peter nochmals (Sprechblase oben anklicken) und entschuldigt sich.

Eine weitere Merkwürdigkeit: Nach Beenden des Chats klingelt es an der Tür und wir bekommen ein Ticket für 1 Woche Urlaub auf Lunar5, obwohl wir gar nicht mitgespielt haben bei dieser Lotterie. Nun denn: unser Held nimmt es an. Reden wir nochmals mit Christine im Chat, dann wissen wir, wem wir das zu verdanken haben.

Gut denn: dann auf zum Flughafen und ein Ticket neben Gate A bekommen. Mit dem Ticket einchecken und wir werden bereits erwartet auf

Lunar5:

Die Hostess Linda begrüßt uns. Mit ihr über alles reden und dann auch mit allen anderen. Es wird klar, dass die Cocktails präpariert sind und man hier wohl eine Gehirnwäsche vornehmen will. Unser Held will wieder weg, aber das geht nicht so einfach. Da muss wohl Manches getrickst werden, denn auch Dr. Jenkins militärische Art passt unserem Helden nicht.

An der Bar einen Cocktail mitnehmen.

In unsere Kabine Nr. 28 zurück und dort das Handtuch und den Zahnputzbecher mitnehmen.

Das Handtuch über der Tür auf die Klimaanlage anwenden und dann den Knopf 3 neben der Tür drücken und sich die angesagten Werte notieren. Handtuch wieder entfernen, dann sich das Tischchen in Großaufnahme ansehen, den Zahnputzbecher darauf anwenden und darüber das Handtuch legen. Jetzt den Cocktail darauf anwenden und ihn so filtern.

So ergattern wir 2 Medikamentenkapseln und wenden darauf das Messer an.

Zurück in den Poolbereich und dort mal Dr. Jenkins im Auge behalten.

Manchmal trinkt er einen Kaffee an der Bar. Ihn dort besuchen.

Lässt er seine Kaffeetasse stehen, wenn er geht? Mal zurück in Richtung Kabinen und wiederkommen und sich dann den Platz des Doktors ansehen, wenn er wieder am Pool steht.

Etwas vom Tablettenpulver in die Kaffeetasse füllen und dann wieder zurück und solange pendeln, bis man den Doktor wieder an der Bar findet. Ihm wird dort übel und er lässt einen kleinen Sender zurück, den wir nehmen.

Zurück zum Eingang zu den Kabinen und rechts davon zwischen Pflanzen eine Tür entdecken. Den Sender rechts von der Tür benutzen, um einen Taster freizulegen, der dann den Zugang öffnet.

Die Druckschleuse zum Fahrstuhl wird geöffnet wenn man die richtige Gasmischung mit 21, 78, 1 eingestellt hat.

Es geht nach unten zu Sektor B:

Eine ausrangierte Drohne finden und von ihr ein Werkzeug und einen Energy-Stick ergattern. Zur Rampe gehen und alles ansehen. Den Energy-Stick auf eine neue (abflugbereite) Drohne anwenden und so mit dem Werkzeug den leeren Energy-Stick gegen einen neuen austauschen.

Hat Peter jetzt etwas sabotiert?

Wir verlassen Sektor B wieder und werden dann wegen eines Zwischenfalls nach Hause geschickt, so dass wir uns wiederfinden auf dem

**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!**

JFK-Flughafen:

Hier können wir links Lou treffen, der uns erzählt, dass ein UFO abgestürzt ist. Das war wohl das, dem wir den Energy-Stick geklaut hatten - Sabotage also geglückt!

Jetzt in die Air-Lounge und hier Gerald treffen.

Mit Gerald reden, der verzweifelt ist, weil er nicht wegkommt, da ein leichtes Mädchen ihm seine ID-Karte gestohlen hat. Könnten wir die nicht kennen? Also zur

Lower-Eastside:

Mit Rita reden, die dann widerwillig die ID-Karte rausrückt. Wieder zum

Flughafen:

Zu den Schließfächern und alles Unnötige im Schließfach verstauen. Der Taube den Schlüssel ans Bein binden, vor das Flughafengebäude gehen und die Taube freilassen.

Sich dann mit der ID-Karte beim Zeppelin einchecken. Wir landen auf der

Plattform:

Hier benötigen wir die Einstellung der beiden Displays, die wir aus dem Buch kennen und richtig umsetzen müssen:



Unser Held geht zunächst zum Aufzug hinten links in der Röhre, stellt entsprechend ein (Knopf drehen zur Bestätigung nicht vergesse!) und fährt nach unten.

Unten dann die Einstellung erneut vornehmen und mit dem Knopf außen den Aufzug nach oben schicken.

Jetzt vorne links eine Nische finden und darin eine Taucherausrüstung, die sich unser Held krallt.

Nach unten klettern, den Motor des Schlauchbootes anwerfen und zum rechten Pfeiler fahren. Ihn sich ansehen, etwas von Hochspannung finden, den Taucheranzug auf unseren Helden anwenden und dann einen Tauchgang machen. Unten die Klappe zum Hochspannungsschalter öffnen und den Schalter umlegen.

Auftauchen und in Richtung des nächsten Pfeiler fahren und eine Wassermine bergen.

Jetzt in den Aufzug in der Mitte der Plattform und mit Eingabe des Codes von oben hochfahren.

Da der Strom unterbrochen wurde ist die Tür oben jetzt offen. Sich alles ansehen, speziell das Koordinatendisplay in der 2. Apparatur von links und dort oben. Links neben der Tür ein Seil finden mit dessen Hilfe man die Mine fernzünden könnte und so die Plattform in die Luft fliegt.

Das Seil also an die Mine und das andere Ende an das Seil des Luftschiffs und dann schnellstens nach oben.

Jetzt noch im hinteren Bereich des Zeppelins durch eine Luke in der Decke in den Hohlraum und unser Held bleibt bei der Ankunft in New York unentdeckt. Dennoch: man macht Jagd auf ihn und als er beim Antiquitätenhändler ankommt wird er verhaftet, ebenso wie der Händler, der ihm noch "Licht" zuruft. Wir landen nun im Gefängnis auf

Governos Island:

Hier gibt es eine Spezialbehandlung; schließlich kann man die Zelle verlassen und rechts mit einem Wärter reden. Dann findet man noch einen Mitgefangenen, mit dem wir ausführlich reden und der uns über Manches aufklärt.

Wir gehen in den Gefängnishof, bemerken dort einen Vogel und reden auf dem Rückweg nochmals mit Brett über das, was ihn erwartet. Er hofft, hier bald wegzukommen.

**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!**

Peter geht in seine Zelle und steckt 2 Scheiben Brot ein. Klickt man auf das Bett, dann wird die Zelle geschlossen und es erfolgt wieder eine Inspektion. Der inspizierende Wärter ist sehr schreckhaft.

Peter verlässt seine Zelle, geht in die von Brett und nimmt dort das Ketchup mit.

Wieder in die eigene Zelle zurück, die Zelleninspektion auslösen und dann das Ketchup in die Mütze des Officers schütten.

Als er diese aufsetzt und noch dazu eine Tür zufällt, meint er, er sei angeschossen worden und wird ohnmächtig; so kann unser Held den Schlüssel ergattern und gelangt damit durch die Gittertür zur Wachstube. Hier kann die Puppe Mr. Longneck ergattert werden und Peter geht dann schnell zurück, schließt die Gittertür und steckt dem Wärter den Schlüssel zurück, kurz bevor er aufwacht.

In der Zelle, wenn die Tür geschlossen ist, den Faden der Puppe an die Zellentür und auch gleichzeitig an den Zahn, der bei der Spezialbehandlung bearbeitet wurde (Peter anklicken!). So wird er gezogen und es wird klar, dass da ein Peilsender implantiert wurde.

Nun muss langsam die Flucht vorbereitet werden.

In den Hof gehen und dann in die Zelle zurück; schließlich ist es Nacht und wir gehen auch nachts nach unten in den Hof. Peter lockt den Vogel an mit dem Brot aus dem Inventar und fängt ihn. Dann dem Vogel den Zahn an den Fuß binden, ihn freilassen (auf den Nachthimmel anwenden) und die Wärter meinen, unser Held sei geflohen.

Das ist zwar nicht so, aber wird gleich nachgeholt, indem man den Baum im Hof benutzt.

Nach einer Zwischensequenz leidet die Freiheitsstatue etwas, aber unser Held schwimmt sich in die Freiheit und landet im

Brooklyn-Park:

Peter braucht seine Sachen wieder, redet zunächst mit Bob, von dem er ein Hovertrain-Ticket erhält und benutzt diese dann und landet vor dem

Laden in Greenwich:

Der Laden ist offen und Peter erinnert sich daran, was ihm der Händler zugerufen hat: "Licht". - Er sucht nach einem Kronleuchter und findet dort den Schließfachschlüssel. Jetzt landet unser Held automatisch beim Flughafen und kann dort die Sachen aus dem Schließfach nehmen.

Hier bemerkt unser Held, dass uns Mr. Huntington eine Nachricht in der Voicebox hinterlassen hat.

Aber man hört nichts. Kann jemand die Lippenbewegungen übersetzen/lesen. Hhhmmmmm, da ist guter Rat teuer.

An den meisten Stellen kann man sich nicht blicken lassen, also versuchen wir es mal im Park von Brooklyn.

Dort finden wir einen Tauben, der Lippen lesen kann und uns übersetzt, dass Peter den Messenger wegwerfen soll, da er damit geortet werden kann. Kaum weiß er das, wird auch schon das Feuer auf ihn eröffnet. Es trifft den Tauben und unser Held kann in die Kanalisation fliehen.

**Kanalisation:**

Wie kommen wir hier weiter. Wir müssen versuchen, rauszukommen, aber wo?

Nach vorne gehen, bis zu einer Brücke, sie überqueren. Dann immer geradeaus, bis man zu Stufen kommt, die nach unten führen.

Sie hinuntergehen und unser Held sollte schließlich an der Untergrundbahnstation FULTON STREET landen. Den Lichtschalter neben der Tür betätigen.

Die Station scheint verlassen. Hier scheint kein Weiterkommen, aber vorne gibt es einen beschädigten Schaukasten mit einem Underground-Plan, der ins Inventar wandert. Da hier nicht mehr zu erreichen ist, zurück und über die Brücke und dann nach links, immer geradeaus, zwischendurch noch einen Schuh finden, weiter geradeaus und die Treppen hinunter und bei der U-Bahn-Station Lafayette-Avenue landen.

**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!**

Hier sind auch, weiter rechts, Leute. In einem verlassenen Wagen treffen wir den Professor, reden mit ihm über alles und erfahren, dass der Gesuchte Mr. Oswald sich ebenfalls hier versteckt. Er ist schwer verletzt, aber man darf schließlich zu ihm.

Peter erfährt viel Neues und soll Mrs. Oswald und deren Sohn zum Flughafen bringen. Zwischenzeitlich wird sie aber unter Hausarrest gestellt. Wir müssen einen Weg finden, ins Apartment zu kommen, da wir auch an den Computer müssen.

Mit dem 4. hier unten, Juri (am Ausgang), versuchen zu reden und als der nicht will, den Prof. fragen, wie man hier wegkommt. Ihn nach Juri fragen und wir bekommen erklärt, wie dieser mit uns redet. Er sucht seinen Schuh und wir hatten doch einen gefunden.

Zurück zu Juri. Nun redet er mit uns. Wir sprechen ihn auf Infobot an, reparieren den Schuh mit dem Faden, übergeben ihn und wir bekommen erklärt, wie wir in das Flur-WC in unserem Haus kommen.

Apartment:

Unser Held geht automatisch dorthin, nimmt sich das Brett und legt es über das Geländer. Hochsteigen in den Lüftungsschacht und dann 23 Stockwerke nach oben.

Vorsichtig aus der Tür schauen und mit Tommy reden; ihm Instruktionen geben, die er seiner Mutter weitergeben soll, was er auch tut.

Jetzt spielen wir als Deborah, benutzen den Computer und drucken die Karte aus. Aber was jetzt. Deborah kommt ja mit ihrem Sohn nicht raus. Also erst mal ins Kinderzimmer. Die Gummibärchen nehmen, ins Bad gehen und sie in die Toilette werfen. Das Bad kurz verlassen und die Spülung betätigen. Die Toilette läuft über. Das den Bewachern sagen und dass Tommy dringend muss. So dürfen beide auf das Etagen-WC und die Flucht gelingt.

Automatisch landet man im U-Bahn-Wagen, wo Mr. Oswald leider stirbt. Unser Held übergibt Deborah und ihren Sohn dem Professor, der sie an einen sicheren Ort bringen soll und wir selbst sind schließlich in

Alaska:

Peter geht in das Ice-Lake-Inn und braucht eigentlich Kleidung gegen die Kälte, vor allem aber ein Gefährt. Mit dem Eskimo reden, der aber nur Bargeld sehen will. Wieder nach draußen und zum Bretterstapel hinter dem Haus. Ein Brett in den Bach werfen, der Eskimo verlässt den Laden und wir können einen Schlittenschlüssel aus einem Schlüsselkasten hinter der Theke klauen. wir landen vor dem

Observatorium:

Hier gehen wir links zum verschneiten Eingang; vorerst ist hier nichts auszurichten, also zum Jetski zurück und öffnen vorne die Abdeckung. Ein Benzinkanister und ein Lappen wandern ins Inventar.

Den Benzinkanister vor den Eingang stellen, den Lappen daneben legen und dann anzünden. So wird der Eingang freigesprengt.

Oben links vor der Tür die Kamera anklicken und die Tür öffnet sich.

Hineingehen in den Gang und vor zum Schott. Auf dem Weg dorthin eine schon verwesende Leiche finden. Disk nehmen und beim Durchsuchen den Taschen eine Zettel finden. Im Inventar das Feuerzeug hinter den Zettel halten und die Buchstabengruppen NA, EU, AF, AU und SA erkennen. Jetzt in den Hauptcomputerraum und dort ausführlich mit dem Computer reden.

Ist das erledigt, dann zur Tür in Gang gegenüber vom Toten. Dort jetzt gemäß dem Zettel eindrücken:

Nordamerika, Europa, Afrika, Australien, Südamerika.

Dadurch öffnet sich die Tür und gibt den Weg zu den Antennen frei. Wir haben ja bemerkt, dass durch Sprengung der einen Plattform aus den USA vereinzelt nur bruchstückhafte Daten kommen. Von Oswalds Tagebuch wissen wir, dass der Ausfall dreier Datenquellen zum Systemausfall führt.

Also ist der Trick, die Parabolspiegel jetzt so auszurichten, dass 3 auf die USA ausgerichtet sind und es somit kurzzeitig zu keiner Datenübertragung kommt; ist das dann der Moment der Stille? Mit Hilfe der Displays in den Gängen kann man dann zum Erfolg kommen.

Hier noch ein Beispiel: der Parabolspiegel auf Südamerika lässt sich so ausrichten, dass er auf Nordamerika gerichtet ist. Damit er aber nur auf Nordamerika zeigt (und nicht auch auf Südamerika), muss der Parabolspiegel auf der anderen Seite (Australien) so verstellt werden, dass er auch Südamerika abdeckt.

Weiterer Hinweis: "Die Erkenntnis, dass die Schüsseln bei der letzten Position (Maximalausschlag) auf den angrenzenden Kontinent und bei der vorletzten Position zwei Kontinente abdecken, ist für das Einstellen der Lösung der Knackpunkt. Dabei findet man auch heraus, dass das System nicht zulässt, dass ein Kontinent nicht abgedeckt ist."

**(Bakhtosh - ein User aus dem Adventure-Treff schreibt dazu:**

Die Logik ist wie schon erwähnt folgende:

- Systemausfall erwünscht
- System fällt aus, wenn von 3 der 5 Datenquellen nichts kommt
- es ist aber nur eine Datenquelle defekt (Nordamerika - Bohrinself)
- wird können keine weitere Quelle beschädigen
- also versuchen wir mindestens 3 Schüsseln auf die defekte Datenquelle ausrichten

Schüsselverstell-Parameter:

- Es müssen immer alle Kontinente abgedeckt bleiben. Eine Einstellung, die einen Kontinent freilässt, wird nicht zugelassen.
- jede Schüssel kann auf 3 Kontinente ausgerichtet werden (allerdings auf maximal 2 gleichzeitig)
- Dreht man eine Schüssel auf die vorletzte Position nach links, wird der ursprüngliche Kontinent und ein Nachbarkontinent gleichzeitig abgedeckt
- Dreht man eine Schüssel auf die vorletzte Position nach rechts, wird der ursprüngliche Kontinent und ein anderer Nachbarkontinent gleichzeitig abgedeckt
- Dreht man die Schüssel auf die letzte Position nach links, wird nur noch der eine Nachbarkontinent abgedeckt. Würde dadurch der ursprüngliche Kontinent gar nicht mehr abgedeckt, ist die letzte Position blockiert.
- Dreht man die Schüssel auf die letzte Position nach rechts, wird nur noch der andere Nachbarkontinent abgedeckt. Würde dadurch der ursprüngliche

Kontinent gar nicht mehr abgedeckt, ist die letzte Position blockiert.

Man muss also erreichen, dass zwei Schüsseln Südamerika, Afrika, Europa/Asien & Australien abdecken und drei Schüsseln auf ausschließlich auf Nordamerika gerichtet sind. Dabei muss man bedenken, dass die äußersten Positionen jeweils blockiert sind, wenn man versucht ein Schüssel so zu bewegen, dass in dem Moment ein Kontinent gar nicht abgedeckt wäre.)

Lösung:

Parabolspiegel 1 voll nach links zunächst auf 6  
 Parabolspiegel 3 voll nach rechts zunächst auf 210  
 Parabolspiegel 5 voll nach links auf 294  
 Parabolspiegel 4 voll nach rechts auf 282  
 Parabolspiegel 1 jetzt weiter nach links auf 0  
 Parabolspiegel 3 nun noch 1x nach rechts anklicken

Richtig eingestellt sollte es zum **Moment der Stille** kommen, denn das System bricht zusammen.

Jetzt zur Tür beim Toten gehen und dort vor zur Rettungskapsel/Rakete3. Sie mit dem Hebel öffnen, einsteigen und dann drinnen das Computerdisplay anklicken. Den Computer mit der CD füttern und dann links noch den Hebel und dann den Knopf betätigen.

Jetzt sollten die Raketen New York verschonen und die Basis zerstören, so dass es zum Happy-End kommt.

Man kann auch ausprobieren, was passiert, wenn man zu langsam ist oder die CD nicht einlegt!

**Wir weisen nochmals darauf hin: Die Erstellung dieser Lösung hat eine große Zahl von Arbeitsstunden gekostet. Ich habe sie parallel beim Spielen geschrieben. Ich kann (noch) nicht garantieren, dass sie fehlerfrei ist und bitte, falls etwas auffällt, mir das mitzuteilen.**

**Ich habe viel Zeit investiert und muss darauf bestehen, dass diese Lösung dem Copyright vom Softwareservice Kratz unterliegt.**

**Diese Lösung darf somit nur in ihrer Originalversion weitergegeben werden und nur zu privaten Zwecken benutzt werden. Wir gestatten nicht, diese Lösung in irgendeiner Form zu veröffentlichen, weder in gedruckter Form noch auf elektronischen Medien. Im Einzelfall kann über eine Genehmigung zur Weiterverarbeitung gesprochen werden.**

**Wer uns unterstützen will: Gerne können Sie uns, um unsere Kosten zu minimieren, ein paar Briefmarken zusenden, wenn Ihnen dieser - für Sie kostenlose - Service weitergeholfen hat.**

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!