



Komplettlösung zu Legacy Vers. 2.0

Erstellt von Hartmut Kratz für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

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!

Stalingrad 1941

Bunker im Schützengraben:/War Room Irgendwo in Stalingrad befinden wir uns in einem Raum in einem Schützengraben, ein Soldat und der Journalist Borisov. Alles im Raum ansehen und vom Tisch das **Messer** nehmen. Mit dem Soldaten reden und dann links durch den Vorhang den Raum verlassen. Ein Flugzeug stürzt ab, wir verlassen den Raum durch den Vorhang nach draussen und gehen zur hinteren Leiter. Oben die **strange box** mit dem Messer öffnen. Wir landen als Ren Silver in einer

Mars Colony 2138

Im Inventar haben wir jetzt ein PDA, dessen verschiedene Funktionen wir abchecken sollten. Der Logfile kann gelesen werden.

Über die Rolltreppe nach oben, nachdem man sich mit der Dame unterhalten hat, die uns eine Bar empfiehlt und meint, dass wir auch den Baum betrachten sollten; wir können auch noch unten rechts von der Treppe einen Gang bemerken, den unsere Heldin allerdings noch nicht benutzen will.

Oben dann die Gegend erkunden; es gibt den Laden, den Baum rechts vom Hotel, das Hotel Ares und vorne rechts die Polizeistation.

Zum Baum, die Plakette lesen und erfahren, dass es verboten ist, eine Frucht zu ernten. Unsere Heldin fotografiert sie aber mal. Nach rechts geht es von hier aus zu Miners Roopa und links zum Hotel.

Besorgen wir uns erst einmal ein Zimmer. Wir reden mit dem Empfangsroboter, der uns Zimmer 17 zuteilt. Mit dem Aufzug nach oben und dann in

Zimmer 17: Wir sehen uns im Raum um, öffnen das Fenster und bemerken die Kamera vor dem Fenster. Auch ein Flyer zur Besichtigung der Marsoberfläche fällt uns auf. Weiterhin kann mit einem Knopf rechts der im Tisch versteckte Computer geöffnet/aktiviert werden und Ren bemerkt dann hier ein Batteriefach. Hier gibt es momentan nichts weiter zu tun, also wieder runter in die

Empfangshalle: Den Roboter auf die Marsbesichtigung ansprechen und erfahren, dass die Dame, die das organisiert z. Zt. auf einem Trip ist und erst später gesprochen werden kann.

Nach draußen und in Richtung

Miners Roopa: Die Bar betreten, mit dem Barkeeper James reden. Auch dadurch erfahren, dass es noch eine Kobalt-Mine auf dem Mars gibt. Die Bar verlassen und neben dem Abgang zur Bahn finden wir

Al Azif shop: In einer Shopping Box nachsehen, was man kaufen kann. Eventuell einen **Mars-Globus** als Souvenir kaufen. Dann zurück ins

Hotel: Hier mit Miss La Tour reden und erfahren, dass die nächste Tour erst in 4 Tagen beginnt. Nach draußen und in Richtung Polizeistation. Hier das MPD anklicken und eine Nachricht erhalten, dass man zurück zur Erde kommen soll, weil Ted gekidnappt wurde.

Auf der Erde / Earth

Unsere Heldin befindet sich jetzt in ihrem Büro und in ihrem Inventar hat sie jetzt eine Waffe und ein Messer. Schaut sie sich Ihren Schreibtisch an, dann findet sie dort die Patronen für Ihre Waffe und bestückt diese damit. Nach draußen gehen in die

Hallway: Alles ansehen und dann vorne links durch die Tür

Laboratory: Alles ansehen und die influenza medicine im Inventar verschwinden lassen. Die Nachricht von Charles lesen, dann das Labor verlassen und mit dem Aufzug nach unten. Hier mit dem Pförtner/doorman reden und jetzt nach draußen.

Street outside the office building: Zum Auto gehen, was aber nicht anspringt. Winny schickt ein Taxi. Es gibt dort zunächst 2 Ziele: Dawson & Steehl Offices (Standort) und Dolphin Red Alley. Dolphin anklicken

Rotlicht-Viertel / Red Alley: Sich umsehen und ein Tor Hacker's place links unten finden. Es anklicken.

Hacker's place: Mit dem verkabelten Hacker reden. Ted wurde gekidnapped zusammen mit einem Wissenschaftler des Albert Hawking Institutes, Prof. Harper Lee. Also mal zu diesem Institut.

Albert Hawking Institute:

Mit dem Taxi zum Institut, es betreten und mit der rothaarigen Frau links reden. So erfahren wir, dass wir in den 80. Stock müssen, aber dass das Büro von Prof. Lee durch die Polizei per Laserstrahlen gesichert wurde. Da wir diese überwinden müssen, könnte uns vielleicht der Inhalt des Koffers des Monteurs im Blaumann rechts helfen. Mit ihm reden und ihn schließlich veranlassen, nach seinem Auto draussen zu sehen, da sie ihm das Märchen aufischt, er stehe in einer verbotenen Zone und es würde gerade abgeschleppt. Jetzt hat unsere Heldin freie Bahn. Den Koffer auf der Bank anklicken, dann das linke Schloss und das repair device nehmen. Dann nach oben in den 80. Stock zu

Professor H. Lee's Büro: Das repair device auf das switchboard neben der Tür anwenden. Drinnen dann alles ansehen und Blut und ölige Fußspuren finden. Auf beides das Evcoll vom PDA anwenden, um es zur Analyse zu sichern. Zurückfahren zum eigenen Bürogebäude Dawson & Steehl. Hier dann ins

Labor: Am Analysegerät die Schublade öffnen und die Ampulle mit Blut / blood sample einlegen. Die Analyse wandert ins Inventar, wo man sie anklickt und mit der L-Taste oder durch Drücken des Mausekkrades groß lesen kann. So erfährt man, dass es das Blut von Prof. Lee ist.

Den gleichen Vorgang mit der Ölampulle / strange sample wiederholen und erfahren, dass der letzte bekannte Benutzer dieser Substanz Acme Power Plant war. Dorthin mit dem Taxi.

Acme Power Plant:

Oben über dem Balkongeländer den Ventilator anklicken. Es muss also Energie da sein und so muss unsere Heldin versuchen, das Tor zu öffnen.

Neben dem Tor gibt es eine Schaltplatte /plate. Sie ansehen, alle 4 Schalter auf ON stellen und dann den Codeknacker / wire vom PDA auf die Hand anwenden. So geht es schließlich durch das große Tor nach innen.

Innen angelangt erwartet uns eine brüllende Kreatur oben, die uns aber vorerst nicht kümmert. Zum Eingang nach rechts gehen. Dieser wird von einem Roboterhund bewacht, den wir einfach brutal erschießen.

Weiter in die Fabrikhalle; links die Fässer anklicken und dann vom rechten Fass einen **Schraubenzieher** und neben den Fass einen **Besen** ergattern. Den Besen 2x auf den Müll links neben den Fässern anwenden und unsere Heldin findet eine Zange / tongs.

Wir müssen weiter vordringen, aber das Monster /Clone hindert uns daran. Wir erinnern uns daran, dass es draußen neben dem großen Tor ein open board gab. Es mit dem Schraubenzieher öffnen und darauf die Zange anwenden. Durch eine Überspannung wird dann das Monster beseitigt. Also zurück und drinnen die Kette aufschließen, durchgehen und nach rechts (deeper inside). Mit Mr. Lee reden, den Hund erschießen und nochmals mit Prof. Lee reden. Ren findet sich dann im Büro wieder und fährt danach sofort mit dem Taxi zum

Albert Hawking Institute: Der Prof. erzählt, dass er sich an Dokumente erinnert von einer space station, der Seal of League Nations und dem Datum March, 2020. Die National Archives könnten eine Kopie haben; das Archiv ist in der alten Stadt im Untergrund zu finden. Das Gebäude verlassen.

Old part of town:

Im Taxi Metro St. (abandoned) als Ziel anklicken. Mit dem Penner reden, runter in die Metrostation und dort von einem Wagen den **Hammer** nehmen.

Zum Tunnel gehen und sehen, dass er von einer übergroßen Monsterratte bewacht wird. Eine **Säge**, die an einem Waggon lehnt, wechselt auch noch in unser Inventar und dann werfen wir den Hammer auf das flabby brick über der Ratte. Die Ratte wird begraben und unsere Heldin kann zur Tür. – Die Säge dann auf die Ketten an der Tür anwenden und wir können in den Untergrund klettern.

Unten über das Brett, in die rechte Höhle. Hier vom Skellet eine Labykarte ergattern, die später noch helfen kann.

Zurück über die hölzerne Brücke/das Brett und dann am unteren Bildschirmrand die Stufen nach unten.

Cathedral: Nach vorne gehen und mit dem alten Priester reden. Mehr darüber erfahren, warum die Kirche wegen der Explosion im Untergrund liegt. Links zur Passage gehen, aber an einer verschlossenen Tür dort nichts erreichen. Wieder zum blinden Priester, mit ihm reden und erfahren, dass man einen Schlüssel braucht, der aber wohl gestohlen und evtl. bei Pennern in der Umgebung der Kathedrale sein könnte. Nach draußen. Hier sich nach rechts wenden.

In front of the National Archives: Mit dem Obdachlosen / homeless am Feuer reden. Er hat den **Schlüssel/key**, ist krank und würde den Schlüssel gegen die Medizin tauschen. Den Tausch vollziehen. Zurück zur Passage in der Kathedrale, den Schlüssel an der Tür benutzen und unsere Heldin sollte landen in den Katakomben.

Catacombs: Runterspringen und nach vorne gehen. Links dann **2 Hölzer / planks** mitnehmen, die an einem Balkenstapel lehnen. Nach links abbiegen, weiter vor und an der nächsten Kreuzung nach rechts. Dort das Seil am Ende ins Inventar wandern lassen. Sich umdrehen und am nächsten Abzweig jetzt geradeaus weitergehen (Bildschirm nach links) und dann links in einer Nische eine **Flasche** finden und mitnehmen. Weiter und automatisch nach links und dann rechts einen **Backstein** in einem Steinhaufen finden. Zurück (umdrehen) und unten links tiefer in die Katakomben. Am nächsten Abzweig nach rechts an einer Tür vorbei. Weiter hinten dann rechts 2 Fässer finden und rechts dahinter einen **Schlauch / hose**. Zurückgehen und links weiter. Rechts aus einer Nische ein **Rohr / pipe** nehmen.

Weiter vorgehen und sich dann in die linke Passage wenden. Hier Fässer finden und das Vent mit dem Messer öffnen. Nun im Inventar die **Flasche / empty bottle** mit dem Schlauch /hose

kombinieren. Dann diese Kombination auf das Fass /vent anwenden, um eine **full bottle (volle Ölflasche)** zu bekommen. Zurück und hinter dem Stein nach rechts gehen.

Im Inventar den Stein/rock mit dem Rohr/pipe verbinden und dann noch mit dem Seil verfestigen. So erhält unsere Heldin einen **Sledgehammer** und benutzt diesen 2x auf die Mauer mit dem kleinen Riss. Danach können wir über Stufen ins Archiv.

Archives: Ganz nach rechts, dort das Bücherregal anklicken und ganz unten das **Dokument** (2. von rechts) nehmen. Oh Gott, die Ausgangstür hat sich geschlossen und stellt uns vor ein neues Rätsel. Sieh die 3 Scheiben an. Das Ziel ist es, alle 3 Linien auf die 12-Uhr-Position zu stellen. Man kann ausprobieren, dass der linke Kreis sich selbst um 1 Position und den mittleren um 2 Positionen weiter dreht; der mittlere Kreis bewegt alle 3 und zwar den linken um 2 Schritte, sich selbst um 3 Schritte und den rechten um 1 Schritt; der rechte Kreis bewegt den mittleren um 1 Schritt und den rechten um 2 Schritte. So ergibt sich als Lösung: die rechte Scheibe 3x und die mittlere 7x drücken.

Jetzt den ganzen Weg zurück und schließlich an der Leiter die planks benutzen., um wieder nach oben zu kommen. Hier erwartet uns allerdings dann eine Riesenspinne und unsere Heldin benutzt dann die Ölflasche auf dem Boden rechts vom einem Spinnenbein. Danach landen wir wieder in unserem Büro, gehen zum Hacker (Dolphin /Rotlichtviertel) und erfahren mehr über Korruption und die Verbindung mit der Marskolonie. Unsere Heldin kehrt dorthin zurück.

Softwareservice Ludwig Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Mars-Kolonie das 2. Mal

Hotel: Mit dem Empfangsroboter 2x reden über das Zimmer und über das Bild des vermissten Touristen draußen. Nach oben gehen und versuchen, das Fenster zu öffnen. Es klemmt, also runter und es dem Empfangsroboter melden, der es schnellstens reparieren lassen will. Jetzt in das

Mars Police Department: Hier mit dem Marshal reden, wie man auf die Marsoberfläche kommen kann, alleine. Es bestünde die Möglichkeit, evtl. mit einem Raumanzug und da man ihn nicht kaufen kann, könnte man vielleicht einen von einem Minenarbeiter ergattern. Sieh auch alles Andere beim Marshal an. Jetzt zu den Sitzbänken beim

Baum: Hier einen Flyer vom Hotel Afrodita finden und dann zur Bar, die momentan leider geschlossen ist, aber jetzt geht es rechts weiter zum

Hotel Afrodita: In das Hotel und das Flugblatt am Empfang lesen. Mit dem Pförtner reden. Links die Stufen hoch in Richtung hallway und dann unter einem Marsposter links an der Wand einen Artikel über „missing people“ finden. In das Zimmer vorne links gehen und mit dem Mann reden, der eine Hand verloren hat. Hier erfährt unsere Heldin mehr über die Kobaltmine und fragt auch nach der Corporation, die alles finanziert. Weiterhin erfährt sie, dass der gute Alte in seinem Zimmer Dynamite lagert. Zurück zum

Miner's Roopa: Es ist jetzt offen und wir reden mit dem Barkeeper und erfahren, dass der Mineneingang unten in der Maglev station ist. Also dorthin.

Miner's entrance: Unten neben der Treppe in den Korridor rechts gehen, den wir vielleicht schon entdeckt hatten. Mit der Roboterwache reden und auch den Mineneingang inspizieren und feststellen, dass man einen hand print braucht oder eine identification card. Da nicht vorhanden, muss wohl eines davon besorgt werden. Also zurück in

Miner's Roopa: Den Barkeeper ansprechen, der uns erzählt, dass uns John, der Mann am Tisch, weiterhelfen könnte. Ihn ansprechen und erfahren, dass er ein Fruchtvodka möchte und dann weiterhilft; doch wo soll unsere Heldin das herbekommen. An der Bar kann sie es nicht kaufen, also muss Eigeninitiative her. Beim Marshal hatten wir Getränke in der Vitrine gesehen und am Baum hängt eine Frucht. Beides kombiniert – machen wir uns an die Arbeit und gehen erst mal in

Al Azif's Shop - Eine **spray can** und **water** kaufen. Zurück ins eigene Zimmer! Kann man den Marshal aus seiner Polizeistation locken und so 3 Fliegen mit einer Klappe schlagen: die Kamera lahm legen, die Frucht ergattern und beim Marshall Vodka klauen?

Hotel room: Das Fenster öffnen, das jetzt repariert ist und das Spray auf die Kamera anwenden. Nach unten gehen, den Marshal treffen, der sich wundert (mit ihm reden!), dass die Kamera kein Bild mehr zeigt, nach draußen gehen und die Frucht nehmen. Dann eine Wasserflasche auf Ren anwenden und sie so leertrinken.

Jetzt zum Marshalbüro und dort die leere Wasserflasche nach Öffnen des Schrankes auf die Vodkaflasche anwenden und dann noch die volle Wasserflasche auf die leere Vodkaflasche. Benutzt man dann noch die Blue Tooth-Frucht auf den Vodka, hat man den **Fruchtvodka**, den man braucht.

Zur Miners Roopa und am Platz wo John saß die Nachricht finden, dass er zu finden ist im

Hotel Afrodita: Mit dem doorman reden und nach dem betrunkenen John fragen. Die Treppen nach oben und dann links weiter zur hallway. Ihm im Raum ganz vorne links finden, mit ihm reden und so den Handel perfekt machen, aber das **Scanner Jammer** enthält keine Batterien. Erinnern wir uns und gehen in unser Hotelzimmer. .

Hotel room 17: Hier den Tisch mit dem Computer ansehen, das **Klebeband / duct tape** nehmen, rechts auf den Computerschalter klicken und mit dem Messer das battery storage öffnen und die **Batterien** entnehmen. Diese dann in den Scanner Jammer einsetzen, so dass er aufgeladen ist (**charged SJ**). Nun wieder zum Mineneingang.

Miner's entrance: Das charged SJ auf das panel links von der Tür benutzen und damit reinkommen.

Warehouse: Im Lagerhaus neben den dynamite boxes einen **Elektrobohrer/drill** nehmen. Die Treppenstufen hoch und rechts das **Brecheisen / crowbar** nehmen. Runtergehen und links in den locker room.

Locker room: Rechts auf dem Bildschirm sehen, dass Karen Harris dienstfrei hat. Also deren Spind / locker suchen (ganz vorne rechts), ihn mit dem Brecheisen aufbrechen und so das **space suit** ergattern. Jetzt zum Eingang der Marsoberfläche.

Mars Surface entrance: Zum Wächterroboter gehen und auf die Tür klicken. Ren zieht sich automatisch um, aber wenn wir auf die Ausgangstür klicken, wird unsere Heldin zurückgerufen und man bekommt mitgeteilt, dass wohl der Marshall in die Korruption verstrickt ist. Ren soll sich um den Safe vom Marshall kümmern und es gibt eine Verbindung von Miner's Roopa zum Marshal's place. Hhmmtttt – der Safe des Marshal's????? Muss er vielleicht gesprengt werden???? Eine Bohrmaschine haben wir ja schon und der einhändige Miner hatte ja erzählt, dass in seinem Zimmer Dynamite ist. Als zu dessen Zimmer im

Hotel Afrodita: Aus einer Schublade beim Fenster dann das **Dynamite** klauen.

Marshal's place: Das Hotel verlassen und genau gegenüber am unteren Bildschirmrand ist eine dark alley. Vorgehen bis zum Hof und dann weiter und schließlich zur Eingangstür vom Marshal.

Hier trifft unsere Heldin Mary, redet mit ihr und setzt sie dann mit dem Klebeband / duct tape außer Gefecht. Sie nimmt die **Streichhölzer / matches**, geht links in das Schlafzimmer, benutzt ihr Messer auf das Bild des Marshals, bohrt den Safe an, steckt das Dynamite rein und zündet es an. Ein Dokument vom December 3, 2131 lesen. Es ist an die Wachen gerichtet und man erfährt, dass mehr Leute in die Mine sollten, weil der Plan bald sich dem Ende nähert. Leider schnappt uns der Sheriff und wir landen auf einem Gefangenentransport, dem

Cargo Ship

Das Schiff wird in einem Meteoritensturm beschädigt und unsere Heldin befindet sich schließlich in einem Lagerraum.

Lagerraum / Storage: Aus der Box im Vordergrund rechts einen **Baseballschläger und einen Handschuh** nehmen. Aus der Box links eine **Flasche liquid nitrogen** nehmen und dieses dann auf die Tür anwenden, danach sie mit dem Baseballschläger zertrümmern.

Durch die Tür gehen und an der Wand den Monitor anklicken. Der Computer scheint beschädigt zu sein. Weiter vorgehen und eine durch Laserstrahlen blockierten Durchgang finden. Rechts an der Wand ist ein Kistenschiebepuzzle (mit den Pfeiltasten den Roboter bewegen!). Hat man die 3 Kisten von links auf den linken Abstellplatz und die 3 Kisten von rechts auf den rechten Abstellplatz gebracht, dann sind die Laserschranken ausgeschaltet.



Vor und an der Kreuzung rechts. Wieder blockieren Laser den Weg und unsere Heldin muss den Monitor suchen, wo man auch diese ausschalten kann. Dies wird schwierig. Ren geht zurück zu Kreuzung, dann zum unteren Bildschirmrand. Nach unten weiter und eine doppelte Laserschranke blockiert den Weg. Hier ist aber gleich rechts auf dem Monitor das zugehörige

Puzzle. Bei diesem Puzzle müssen die Verbindungslinien waagrecht stehen. Die Kreise werden durch die 8 Pfeile unten gesteuert. 2 oder mehr Kreise werden durch einen Pfeil bewegt. Ausprobieren! Letztendlich kommt man, wenn man die Pfeilpaare von links nach rechts mit 1 – 4 nummeriert, auf die Lösung: Nr. 1 rechten Pfeil 1x drücken, Nr. 2 linken Pfeil 1x drücken, Nr. 3 linken Pfeil 1x drücken, Nr. 4 rechten Pfeil 1x und linken Pfeil 2x drücken.

Jetzt in den Gang links gehen und von dort den **Schraubenschlüssel / wrench** mitnehmen. Zurück und jetzt nach rechts und durch die Tür in die command bridge. Hier links den **flightstick** nehmen. Klickt Ren nun den Monitor an, erwartet uns ein Rohrverlepuzzle. Hier müssen die Rohrstücke so gedreht werden, dass eine Verbindung von links nach rechts entsteht.



Wieder diesen Ort verlassen und die Gänge entlang zurück zur Kreuzung, wo wir auf eine Tafel und ein control panel an der Ecke blicken. Sich dort nach rechts wenden und den screen rechts mit dem Schraubenschlüssel einschlagen. Vorgehen zur

Shuttle bay: Ein Shuttle scheint abflugbereit da zu stehen. Zunächst sich aber nach links wenden in Richtung platform und dann weiter in den command room. Sich die Kontrollgeräte ansehen und mit dem Handschuh den Hebel / stock umlegen. Dieser Hebel kontrolliert das Tor zur Abflug. Zurück in Richtung platform und an der Kreuzung die Leiter nach unten. 1x in Richtung shuttle gehen und die Konsole bemerken. Dann weiter in Richtung shuttle bay und das shuttle vorne an der Spitze betreten.

Shuttle: Der flightstick kann neben dem linken Pilotensitz platziert werden. Dann zum Start den Screen vorne anklicken, doch das Gefährt muss wohl noch aufgetankt werden. Wieder

nach draußen zur Konsole, das wire vom PDA auf diese anwenden. Es wird aufgetankt, danach dann wieder ins shuttle, den screen anklicken und wir sollten zum Asteroiden starten.

Asteroid Pallas 2138

Wasteland: Sich nach rechts wenden und zum Vehicle. Hier die Ölflasche nehmen und dann 2 - 3 Bilder nach links. Am kleinen Krater den unteren Bildschirmrand anklicken. Vor zum Hill und dann runter zur base. Da am Haupteingang /Entrance nichts zu erreichen ist, zum

Hangar: Zur backdoor an der rechten Seite des Gebäudes. Das Öl auf die Drehräder /Valve benutzen, dann den Schraubenschlüssel/wrench darauf anwenden, um eine Ventilationsröhre zu öffnen. Durch die Öffnung hinein, den Schalter neben dem Storage-Fach betätigen und unten eine Karte finden. Weiter nach vorne und im nächsten Bereich in die Röhre /pipe.

Ventilation system: Nach vorne gehen und von da an 5x immer links klicken. Nun vorgehen bis zur Leiter. Die Leiter rauf und oben versuchen, die Drahtschere / wire cutters zu nehmen, was wegen des Dampfes nicht geht. Wieder runter und den Schraubenschlüssel auf das Drehrad / vent anwenden. Wieder hoch und jetzt kann die Drahtschere genommen werden. Unsere Heldin wechselt wieder das Stockwerk, geht nach hinten und steht vor einer vergitterten ventilation. Hierauf die Drahtschere anwenden. In das entstandene Loch / hole kriechen. Ren geht in Richtung

Platform: Hier sieht man sie jetzt von oben. Außerdem erblickt sie eine Roboter-Wache und hinter ihr liegt ein Felsblock /rock. Den Felsblock nehmen und damit den Wachroboter erledigen. Die Stufen / floor links runter. Wir landen in der

Hall: Hier jetzt zum erschlagenen Wächter, die **keycard** nehmen und dann auf das wire vom PDA auf den locker links neben der Tür anwenden. Es geht zum

Office: Drinnen 2 Dokumente vom Schreibtisch nehmen und lesen. Es gibt keine Menschen hier, nur die Roboter; außerdem werden hier invincible soldiers hergestellt. Rechts zum Safe gehen, die keycard darauf anwenden und drinnen die **Karte mit Foto** ins Inventar befördern. Das Büro verlassen und unten links in Richtung Aufzug / elevator gehen. Den Aufzug benutzen und wir landen vor einem

Tunnel: Geht man vor, dann ist der Weg versperrt. Zurück und dann links die Leiter hoch zum metal structure. Das wire auf die Konsole benutzen und so wird unten der Weg frei. Auf dem Weg nach hinten in den Tunnel das drill anklicken und weiter vor zur Wand und auch diese anklicken. So wird unsere Heldin schließlich das Gefährt benutzen und sich den Weg durch die Wand bahnen. Sie findet Ted und die Clones und zerstört nach ihrem Start diese Basis. Es geht zurück.

Earth

Hacker: Wir reden mit Hacker und erfahren, dass die JB Corporation hinter den Clones steht und dass Borisov der Kopf sein könnte. Nun mit dem Taxi zu

Abandoned State Prison: Ganz durchgehen bis zu gunman. Mit ihm reden (2x). Unsere Heldin möchte eine Waffe, aber gunman schließt einen Handel mit ihr ab. Ben White, der Sicherheits Chef der JB Corporation schuldet gunman noch Geld und daran soll ihn unsere Heldin erinnern, dann soll sie die Crogun bekommen. Nun zum

JB Institute: Zum Gebäude oben links auf der Karte. Den Monitor vor dem Gebäude anklicken. Dort oben Suppl. wählen, dann Security und sehen, dass Bhen White der 3. der Liste ist. Seinen Namen anklicken und mit ihm über den Monitor Kontakt aufnehmen. Nach dem Gespräch zurück zum

State Prison: Bei der Ankunft bemerken, dass ein anderes Auto den Landeplatz gerade verlässt. Was ist passiert? In das Gebäude und zu Gunman, der aber ermordet wurde. Das kann eigentlich nur einer gewesen sein Den **cabinet key** neben dem Toten mitnehmen und dann am unteren Bildschirmrand zu den Gefängniszellen. In die offene Zelle links gehen und dann den cabinet key auf den Schrank anwenden. Die Keycard herausnehmen, zurück und an einer Biegung den Zugang zum Warehouse finden. Die Keycard dann auf den locker links von der Warehouse-Tür anwenden, hineingehen und die **Crogun** nehmen. Zurück zur

JB Corporation: In das Gebäude hinein und rechts neben dem Aufzug über die hallway wieder zu einem Warehouse. Den **Overall** nehmen und zum Aufzug. Hochfahren zu

JB's Office: Seine Bürotür ist bewacht. Haben wir wirklich die Crogun bei uns? Dann nieten wir einfach mal den Wachroboter um. Jetzt in das Büro und mit der Dame im blauen Kleid reden. Hier ist vorerst nichts zu erfahren, also mal auf den Tisch sehen und auf dem Dokument unten das Wort STALINGRAD finden. Nochmals mit der Sekretärin reden und sie wird gesprächiger. Das Dokument von Jevgenji's Diary lesen. Hier ist wichtig, dass die Schlafräume der Army in einer alten Militärbasis in Russland sind. Ist Borisov dort? Unsere Heldin macht sich auf den Weg.

Stalingrad Military Base 2138

Zur Militärbasis nach hinten gehen. Wir erreichen den

Yard: Hier blockieren Fässer den weiteren Weg. Rechts ist ein Fass offen. Kann unsere Heldin hier was wegsprengen??? Zu den Lastwagen.

Trucks: Beim rechten Lastwagen den Türgriff /handle anklicken und unter dem Sitz dann eine **Granate/grenade** finden. Dann sich den linken Lastwagen ansehen, ein Fach neben dem Tank öffnen und den **Haken / hook** ins Inventar befördern. Damit kann man aber nichts sprengen, also kümmern wir uns mal um das Minenfeld

Mine field: Ren geht zum Zaun und kann hinter dem Zaun rechts ein Loch graben. Nun arbeitet sie sich systematisch vor und kann so **3 scharfe Minen** ergattern. Zurück zum

Yard: Hier jetzt in das offene Fass die 3 Minen legen und die Granate obendrauf. Der Eingang wird freigesprengt.

Tunnel: Im Tunnel rechts zum 2. LKW vorgehen und dort vorne ein Seil finden, das im Inventar mit dem Haken kombiniert wird. Vorgehen zu einer Spalte im Boden. Hier die **Haken-Seilkombination /Grapppling Hook** auf das metal structure über der Spalte anwenden und sich so auf die andere Seite schwingen. Den Jeep anklicken und das H-E-Gebilde ins Inventar aufnehmen. Das Tor ansehen. Mit dem Messer das Gitter vom hole links entfernen, das H-E-Gebilde dann auf das Loch anwenden und die Endsequenz folgt.

Softwareservice Ludwig Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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!