

Komplettlösung – Beyond A Steel Sky

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es wie fast immer auch Errungenschaften. Ein Kind wird entführt und Foster will das Kind finden und zurückbringen. Man sollte sich die Gegend immer genau ansehen und mit den Leuten sprechen. Viele Sachen kann man sich einfach so ansehen ohne das sie für das Spiel nötig sind. Es gibt im Spiel verteilt Poster. Wenn man alle 5 Poster angesehen hat, erhält man eine Errungenschaft. Wenn man bestimmte Gegenstände ansieht, dann erscheint kurz die Mitteilung Halo Broschen Design freigeschaltet. Es gibt im Spiel zwei verschiedene Enden (Test bestehen und zu Songbird zurückkehren oder Test nicht bestehen und nicht zu Songbird zurückkehren – Errungenschaft: Zwei Gesichter erhält man, wenn man beide Enden spielt).

Tutorial

- am Anfang wird die Geschichte erzählt und eine Einführung für die Bedienung ins Spiel gegeben
- **zu dem Mädchen bei der Leiche gehen**
- das Mädchen erschreckt sich und ein Kakadu verschwindet mit einem Gerät von dem Mädchen
- das Mädchen geht auch weg
- vor der Leiche sind viele Kakadus
- **den Kuchen aus dem Inventar mit den Kakadus benutzen**
- **dann die Leiche untersuchen**
- **Errungenschaft: Deine Lektionen sind vorbei**
- dem Mädchen nach Union City folgen

Stadtmauer

- durch die Schranke gehen
- ein fliegender Roboter (2CU) begrüßt Foster und erklärt ihm das er sich registrieren muss
- den lila Schildern auf der rechten Seite folgen bis zu einem Terminal
- **das Terminal benutzen und Foster bekommt einen U-Chip**
- die Türsteuerung in der Nähe lässt sich nicht öffnen
- **zum Truckerfahrer gehen und mit ihm über alle Themen sprechen**
- der Truckerfahrer heißt Wendell und er benötigt eine geladene Batterie, damit er weiterfahren kann
- er hat in seinem Truck Mini-Würstchen geladen und die Truckertür lässt sich nur in einer bestimmten Reihenfolge (Ritual) öffnen
- **zum Spielplatz gehen**
- dort das Karussell ansehen
- **am Karussell ist eine Kette befestigt**
- **das Brecheisen aus dem Inventar mit der Kette benutzen**
- ein Kind steigt auf das Karussell

- **jetzt 2x das Karussell anschubsen**
- **dann mit dem Kind sprechen (alle Themen)**
- der Junge heißt Pixel und er hat einen Bruder der Voxel heißt
- Voxel hat ein Monster gesehen und versteckt sich jetzt
- Pixel verrät Foster wo sich Voxel versteckt
- **mit dem Mädchen sprechen**
- es ist das Mädchen, da bei der Leiche war
- sie heißt Ember
- alle Themen mit ihr besprechen
- Ember benötigt ihr Datenübertragungsgerät das der Kakadu mit den lila Federn (Big Steve) hat
- in Richtung der Anmeldung gehen
- dort sind Bänke und da ist das Versteck von Voxel
- **mit Voxel sprechen** (zuerst das Thema vermisstes Kind und dann alle anderen Themen)
- **Foster bekommt von Voxel einen Böller**
- Voxel hat Hunger
- nach dem Gespräch zum Truck gehen
- **den Böller mit den Vögeln benutzen**
- **die Trucktür öffnen** (mit dem Ritual: Stoßstange drücken, Tanz und Türgriff ziehen)
- **Foster nimmt sich ein Päckchen Mini-Würstchen aus dem Truck**
- zum Wasserfall gehen
- den Wasserfall ansehen
- hinter dem Wasserfall ist ein Elektrozaun
- in der Nähe ist Big Steve, der Kakadu mit den lila Federn
- er ist in der Nähe der Brücke (bei den Pollern)
- **Big Steve mit den Würstchen bis zum Wasserfall locken und dann das Würstchen zum Wasserfall werfen**
- **das Gerät von Ember nehmen**
- **dann zu Ember gehen und mit ihr alle Themen besprechen**
- **Forster gibt Ember das Datenübertragungsgerät** und sie wird ihm dafür die ID von Graham (Leiche) geben
- dann zur Werkbank gehen
- **mit Ember sprechen und mit der Werkbank interagieren**
- Foster ist jetzt als Graham registriert
- zur Anmeldung gehen und dort zur Türsteuerung
- **die Türsteuerung benutzen**
- in den Raum gehen
- **den MINOS Scanner und das Sandwich nehmen**
- die kaputte Stromzelle ansehen und die Diagnostiker Konsole
- den Ventilator ausschalten
- **das Poster über der Tür ansehen (Poster 1)**
- den Raum verlassen
- **zu Voxel gehen und ihm das Sandwich geben**
- **Errungenschaft: Spiel mit dem Hunger**
- dann zu dem runden Gebäude in der Mitte gehen
- dort den Automat benutzen und eine Dose Sparkles nehmen
- die Statue von Joey ansehen, den Informationspunkt benutzen und das Terminal

- dann zu den Pollern gehen
- rechts ist ein Helpdisk
- diesen benutzen und mit dem Hologramm sprechen
- **dann den defekten Poller ansehen und reparieren**
- **mit Hobbsworth sprechen** (alle Themen, aber vermisstes Kind zuletzt)
- **die Brückensteuerung untersuchen und benutzen**
- Foster erhält die Mitteilung das seine Firmware veraltet ist
- **zu Ember gehen und mit ihr sprechen**
- sie wegen der Brückensteuerung und der veralteten Firmware fragen
- Ember sagt er braucht einen Hacker
- dafür braucht Ember einen Scanner
- den hat Foster schon und er gibt ihn Ember
- dann braucht er etwas zum Tauschen
- **Foster gibt Ember den Finger**
- **dann zur Werkbank gehen und mit Ember sprechen**
- **Foster bekommt den Hacker (umgebauter Scanner)**
- der Scanner wird mit der rechten Maustaste aktiviert und wenn sich etwas in der Nähe befindet und angezeigt wird, dann kann man die linke Maustaste drücken
- dann muss man Blöcke tauschen
- Ember erklärt es an einem Beispiel (am Getränkeautomat)
- die beiden Blöcke tauschen und oben rechts auf das Menü gehen und dort auf Anwenden
- jetzt kann man Geräte hacken
- **zur Brücke gehen und zur Brückensteuerung (Hacken)**
- rechte Maustaste drücken um den Hacker aufzurufen
- dann die linke Maustaste drücken und man sieht den Aufbau des Programms
- **die beiden Blöcke tauschen und dann ins Menü gehen und auf Anwenden**
- die Brückensteuerung benutzen
- die Brücke wird ausgefahren und die Poller verschwinden
- **über die Brücke gehen**
- wenn man zu nah an das Tor kommt, gibt es Alarm und man sollte schnell vom Tor weggehen
- man kann sich rechts und links umsehen
- auf der rechten Seite gibt es eine Ballenpresse
- dort ist ein Roboter (4YR)
- **mit 4YR sprechen**
- er besitzt eine Stromzelle
- auf die linke Seite gehen
- dort den Entlüfter, das Fließband und die Druckplatte ansehen
- **in der Nähe vom Entlüfter den Hacker benutzen** (rechte Maustaste, dann linke Maustaste)
- es gibt eine Anzeige für den Recycling Ausgang und das Kühlsystem
- **beim Förderband bei der Geschwindigkeit „schnell“ einstellen und dann auf Anwenden gehen**
- der nächste Ballen fliegt vom Fließband und der Roboter 4YR stellt sich auf die Druckplatte und landet am Kran
- **die Stromzelle von 4YR nehmen**
- dann über die Brücke zurückgehen

- zu Wendell gehen und ihm die Stromzelle geben
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Eindringling**
- nun einfach geradeaus gehen bis in die Kugel (Transportfahrzeug)
- es folgt eine Zwischensequenz
- Foster ist jetzt in der Stadt

Stadt – Piazza – Safety Services

- Foster kommt beim Safety Services an
- **das Greta Terminal benutzen und dem Update der Firmware zustimmen**
- dann noch alle Themen durchgehen
- an diesem Platz gibt es ein Cafe, ein Museum, mehrere Terminals und Automaten
- Foster geht aber zurück in das Transportfahrzeug und lässt sich nach Hause bringen

Stadt – Appartement von Graham

- in das Haus gehen
- dort rempelt ihn ein Mädchen an
- mit dem Mädchen sprechen und eine Lieblingsfarbe nennen
- dann geht das Mädchen
- **den Aufzug benutzen**
- vor dem Appartement steht der Butler Chipworth
- es folgt eine Zwischensequenz
- Foster muss jetzt alles über Graham in Erfahrung bringen
- **dazu in allen Räumen umsehen**
- im Wohnraum alle Fotos und Gegenstände ansehen
- **im Bad den medizinischen Scanner benutzen**
- **das Bild Mitarbeiter des Monats ansehen**
- **die Toilette schließen**
- auf dem WC-Deckel ist ein Fußabdruck
- auf den Deckel stellen
- Foster stellt fest das hinter einem Fenster eine Dose ist
- dazu müsste er das Fenster öffnen
- in dem anderen Zimmer (Zimmer von Graham) alles ansehen
- **alle Poster und Gegenstände ansehen = Errungenschaft: Vernünftig oder schlicht verrückt**
- **das Poster an der Tür (Tür schließen) ansehen (Poster 2)**
- das Terminal benutzen und alle Themen ansehen
- das Zimmer verlassen
- Foster sagt er weiß jetzt alles über Graham
- wenn man die Errungenschaft Zwei Gesichter möchte, dann muss man das Spiel zweimal spielen da es zwei verschiedene Varianten gibt

- an dieser Stelle kann sich entscheiden ob man die richtigen Antworten gibt und den Test bestehen oder ob man die falschen Antworten gibt (später im Spiel gibt es nochmal eine Entscheidung und zwar ob man Songbird eine Sammelpuppe gibt oder nicht)
- **ins Schlafzimmer gehen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Alonso stellt Fragen und Foster muss sie beantworten (einige Antworten gibt er auch automatisch)
- **die Antworten lauten: Komfortministerium, A+, B, Zugdepot, Herz und Fotografie**
- nach dem Ende der Befragung gibt es die **Errungenschaft: Heikles Interview**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Foster muss seinen Chip in Ordnung bringen bevor Alonso diesen überprüft
- **mit Chipworth sprechen und ihm sagen er soll die Fenster öffnen**
- **dann schnell ins Bad gehen und auf den WC-Deckel klettern**
- **durch das geöffnete Fenster sehen**
- da sitzt ein Kakadu
- **eine Wurst mit dem Kakadu benutzen und wenn dieser weg ist, die Dose nehmen**
- in der Dose sind Fotos und eine Glaslinse
- **mit Songbird über alle Themen sprechen**
- **ins Schlafzimmer gehen und alle Gegenstände ansehen**
- wenn man Jasmin 6x anwählt (untersuchen), dann singt Foster ein Lied
- **den Bär mit Monitor ansehen und die Plüschtiersammlung**
- **mit Songbird sprechen und nach dem fehlenden Plüschtier fragen und nach Leet**
- **ins Schlafzimmer gehen und Mama Bär einschalten**
- **nach Bartleby suchen**
- das Suchergebnis wird auf dem Monitor von Mama Bär angezeigt, aber der Monitor ist defekt
- **deshalb so hinstellen das man den Holosockel und Mama Bär sieht wenn man die rechte Maustaste für Hacken benutzt**
- **dann die Blöcke tauschen, so das das Ergebnis auf dem Holosockel angezeigt wird**
- **dann den Holosockel ansehen**
- **dort wird als Standort für Bartelby E1594 angegeben**
- jetzt nochmal hacken und alles rückgängig machen
- **mit Chipworth über alle Themen sprechen (Gala, Leet)**
- die Wohnung verlassen und die Treppe nach unten gehen
- **unten mit dem Roboter Tarquin sprechen**
- das Siegel auf dem Boden ansehen
- aus dem Haus gehen
- das Mädchen steht auf einem Absatz am Haus und malt an der Wand
- es folgt eine Zwischensequenz
- **mit dem Mädchen sprechen (alle Themen)**
- wieder ins Haus gehen und nach hinten laufen
- dort sind Waschmaschinen und es gibt einen Wassertank für einen Putzroboter
- **wenn der Putzroboter beim Wassertank ist, dann rechte Maustaste drücken für Hacken**
- **beim Putzroboter einstellen er soll draußen putzen**
- **für die Waschmaschinen das Wasser auf 100 % / 100% stellen**
- **dann in die Wohnung gehen und mit Chipworth sprechen (er soll Wäsche waschen)**

- Chipworth zu den Waschmaschinen folgen und ihn beobachten
- **Errungenschaft: Wirf Chipwort um**
- das Haus verlassen
- zu den Beeten rechts am Haus gehen
- dort ist an der Wand ein Kontrollkästchen
- **das Kontrollkästchen öffnen und benutzen**
- die Pflanzen werden gegossen
- **Errungenschaft: Pflanzen wässern**
- der Putzroboter ist draußen unterwegs und holt immer wieder Wasser aus einem Tank
- **bei dem Tank muss man Hacken und zwar den Wassertank und die Sprengleranlage**
- **beim Tank das Wasser auf 0 stellen**
- **dann mit dem Mädchen sprechen**
- sie soll auf den Putzroboter steigen um herunter zu kommen
- das tut sie dann auch
- Zwischensequenz
- **mit Rachel (Mädchen) und Orana sprechen** (erfahren das es Ausstellung im Museum gibt)
- dann zum Transportfahrzeug gehen und zur Piazza fahren

Stadt – Piazza - Museum

- zum Museum gehen
- ins Museum gehen und dann einmal im Kreis alle Exponate ansehen
- für den Zugang zur alten Ausstellung benötigt man eine Brosche
- **dann in die Mitte gehen und den Arm von Joey ansehen**
- es gibt eine Zwischensequenz
- ein Mann und seine Tochter Cecily stehen jetzt beim Arm
- hier fliegt ein Roboter herum
- **mit Cecily reden (alle Themen)**
- einen Deal mit Cecily machen
- zum Kinderexponat gehen
- dort sind die Toiletten in der Nähe und es fährt ein Putzroboter entlang
- **die rechte Maustaste drücken wenn man das Kinderexponat und den Putzroboter in Reichweite hat**
- **dann Hacken und das aggressiv vom Putzroboter beim Kinderexponat einsetzen**
- jetzt warten bis ein Besucher das Kinderexponat benutzt oder selber benutzen
- das gibt **Errungenschaft: Das Zen des Schreiens**
- jetzt zu dem Asio Exponat gehen
- dort warten bis der Roboter vom Innenkreis in Reichweite ist
- **dann hacken und das verlockend vom Exponat beim Roboter einsetzen**
- **dann muss man den Roboter im inneren Kreis und den Arm hacken und das verlockend auf den Arm setzen**
- jetzt winkt die Hand und der Mann geht näher ran
- wieder zum Kinderexponat gehen
- dort warten bis der Roboter vom inneren Kreis in Reichweite ist

- **dann hacken und das aggressiv vom Kinderexponat auf den Roboter übertragen**
- **anschließend das aggressiv durch hacken auf den Arm übertragen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Foster bekommt von Cecily die Brosche
- **in die alte Ausstellung gehen**
- hier kann man sich alle Exponate ansehen
- **das Poster links am Kühlschrank ansehen (Poster 3)**
- der Kühlschrank hat ein Schloss dran
- **mit dem Wachmann sprechen (alle Themen)**
- am Ende der Ausstellung gibt es eine Tür, aber die ist verschlossen
- zu Joeys Exponat gehen
- **das Exponat benutzen, so das der Informationsroboter kommt**
- **dann Hacken und Information mit Attraktion tauschen**
- Exponat Information noch mal benutzen
- jetzt erwacht Joey zum Leben
- Zwischensequenz
- Foster muss an die Platine kommen
- **das Exponat benutzen, damit der Wachmann kommt und abgelenkt ist**
- **unterdessen zum Kühlschrank gehen und das Brecheisen mit dem Schloss benutzen**
- aus dem Kühlschrank kommt eine Ratte und die Ausstellung wird evakuiert
- Foster hat sich versteckt und kann nun alleine in der Ausstellung herumlaufen
- **zum Exponat von Joey gehen und dort das Brecheisen benutzen**
- **dann die Platine nehmen**
- der Raum am Ende ist jetzt offen
- ein Roboter jagt die Ratte
- in den Raum gehen
- da steht ein Saugroboter
- **die Platine mit dem Saugroboter benutzen und dann mit Joey sprechen**
- im Raum umsehen
- dann zum Exponat mit der Hologrammkarte gehen
- da ist eine Platte an der Seite
- **das Brecheisen mit der Platte benutzen**
- dahinter ist ein Port
- den Port ansehen
- **mit Joey sprechen und fragen ob er E1594 finden kann**
- Joey findet den Ort (ein Recycling Gebäude)
- **mit Joey sprechen (alle Themen und Fliehen)**
- den Fassroboter ansehen und den Interface Port auf der Rückseite
- **mit Joey sprechen wegen Interface Port**
- Joey braucht eine Anleitung für den Fassroboter
- in den Raum gehen zum Terminal
- dort sind Anleitungen auf dem Terminal
- **die Anleitung für den Fassroboter (Barrel Robot) einstellen**
- **wenn der Roboter kommt, der die Ratte jagt, muss man Hacken und die Anleitung für den Fassroboter auf den Roboter übertragen**
- dann zum Hologramm in der Ausstellung gehen

- wenn der Roboter kommt dann Hacken und die Anleitung für den Fassroboter auf das Hologramm übertragen
- die Holoanzeige ansehen und mit Joey sprechen
- sobald Joey etwas erledigt hat, kann Foster das Fass mit dem Brecheisen öffnen und ins Fass klettern
- der Fassroboter bringt Foster zum Toilettenraum
- Zwischensequenz
- die Toilette verlassen
- im Museum ist Alonso und er fragt Foster warum er im Museum ist (Antwort: Ambionstag) und er will den Chip nochmal überprüfen (Antwort: warum)
- Alonso geht
- beim Arm von Joey die 5 Stationen (mit 1-5 nummeriert) ansehen = Errungenschaft: Geschichtsstunde
- das Museum verlassen
- Errungenschaft: Wiedersehen mit einem alten Freund
- vor dem Museum ist ein Stand für die Gestaltung der Broschen
- mit dem Roboter sprechen
- dann die Broschenöffnung benutzen
- man kann ein neues Hologramm für die Brosche aussuchen
- wenn man alle drei Broschen, die zur Auswahl stehen, machen lässt, erhält man die Errungenschaft: Ultimativer Sammler
- zum Transportfahrzeug gehen
- Foster sagt er möchte zum Recycling Center
- dafür benötigt man eine Reisefreigabe
- zu einem Greta Terminal gehen und es benutzen
- da erfährt Foster das er eine Reisefreigabe von einem Wohlergehensbeamten erhält
- nach Orana fragen
- sie ist auf der Ambitionsplattform
- zum Transportfahrzeug gehen und zur Ambitionsplattform fahren

Stadt - Ambitionsplattform

- hier die Treppe nach unten gehen
- ein Roboter (Tee) empfängt Foster und sagt das geputzt werden muss und das er seine Uniform benötigt
- Orana ist im Kontrollraum und darf nicht gestört werden
- Foster geht wieder zum Transportfahrzeug und fährt zur Wohnung
- in die Wohnung gehen und ins Zimmer von Graham
- dort die Uniform anziehen
- dann zurück zur Ambitionsplattform fahren
- Foster trifft wieder Tee und darf jetzt putzen
- die Dreckhaufen rund um den Baum ansehen und Joey sagen er soll sie beseitigen (solange machen bis alles sauber ist)
- Errungenschaft: Sauberkeit kommt gleich nach Joeyness
- zu dem Raum gehen, wo der Aufzug ist
- der Aufzug ist gesperrt

- das Kontrollkästchen an der Wand ansehen und benutzen
- **die Springleranlage hacken und deaktivieren**
- **dann draußen den Kakadu suchen und mit der Wurst anlocken**
- **die Wurst in den Baum werfen**
- **dann die Springleranlage wieder aktivieren**
- Zwischensequenz
- der Kakadu ist weg, aber überall ist viel Dreck
- **den Dreck von Joey beseitigen lassen**
- den gefallenen Wimpel ansehen
- **Joey sagen er soll den Wimpel aufsaugen**
- es gibt einen Zwischenfall und Orana kommt
- **mit Orana sprechen bis Foster eine Reisefreigabe erhält**
- **Errungenschaft: Laxe Sicherheitsstandards**
- **die Platine aus dem Staubsaugerroboter nehmen**
- zum Transportfahrzeug gehen und zum Recycling Center fahren

Stadt – Recycling Center

- das Fahrzeug verlassen und in die Halle gehen
- die Treppe nach unten gehen und dann weiter gehen
- den Schrott ansehen und weiter gehen
- dann findet man Leet
- **mit Leet sprechen**
- der will eine Flasche Schnaps haben und gibt Foster **eine leere grüne Flasche**
- zur Treppe gehen und nach oben und den Gang entlang
- dort kommt eine Tür
- durch die Tür gehen
- ein Roboter bewacht den weiteren Weg
- den Roboter muss man loswerden
- wieder zurückgehen
- nach dem Stand von Leet kommt die Pressensteuerungskonsole
- rechts davon sind Spinde, in denen man sich verstecken kann
- **die Steuerung ausschalten und dann zur Presse gehen**
- **dort das Brecheisen mit der Presse benutzen**
- **die Steuerung wieder einschalten und es gibt Alarm**
- **schnell im Spind verstecken**
- der Roboter kommt und schaltet die Steuerung aus
- **wenn der Roboter sich das verklemmte Brecheisen ansieht, dann schnell den Spind verlassen und die Steuerung wieder einschalten**
- der Roboter steckt nun in der Presse
- **das Brecheisen nehmen** (liegt auf dem Boden)
- dann die Treppe nach oben gehen und den Gang entlang und durch die Tür
- da der Roboter jetzt weg ist, kann Foster nach rechts gehen
- es kommt eine Tür

- die Tür öffnen und in den Raum gehen
- hier ist ein großer Ofen
- die Treppe nach unten gehen
- **die leere Flasche mit dem Hahn benutzen**
- Foster hat jetzt eine Flasche Schnaps
- **zurück zu Leet gehen und ihm die Flasche Schnaps geben**
- **dann nach dem U-Chip fragen**
- Foster soll seine Hand auf das Handterminal legen
- es folgt eine Zwischensequenz
- für eine Errungenschaft erst einmal den Fisch benutzen = **Errungenschaft: Fatale Flosse**
- dann wiederholt sich die Szene
- diesmal die leere Flasche benutzen
- **Errungenschaft: Knockout**
- Foster erfährt das der Typ Jimmy heißt und nicht Leet und das Leet sich in der Nähe vom Ofen versteckt
- **das Beil nehmen und das Einhorn (Sprengstoff)**
- die Treppe nach oben gehen und durch die Tür
- diesmal nach links gehen
- bis zum Ende gehen
- **das Poster hinter der Treppe ansehen (4)**
- die Treppe nach oben gehen
- dann kommt eine Leiter
- erst mal nach rechts gehen
- an der Wand ist ein rostiger Kasten
- **den Kasten mit dem Brecheisen öffnen**
- **dann den Lichtschalter benutzen (ausschalten)**
- weiter gehen
- **das Gassteuerungsventil ansehen und drehen**
- **das Rad geht ab und Foster steckt es ein**
- dann zurückgehen bis zur Leiter
- die Leiter nach oben klettern
- das Anchor Insurance Schild ansehen
- die Befestigung ansehen
- **das Beil mit der Befestigung benutzen**
- der Anker fällt herunter und gegen die Rohre, so das Gas austritt
- die Leiter wieder nach unten klettern
- dann zu den Gasrohren gehen
- dort liegt jetzt der Anker
- über den Rohren ist eine defekte Lampe
- **den Sprengstoff mit der Lampe benutzen**
- **dann zum Kasten mit dem Lichtschalter gehen**
- **den Lichtschalter benutzen (einschalten)**
- es gibt eine Explosion und der Ofen ist aus
- jetzt die Treppen nach unten und den Gang zurück und zur anderen Seite und in den Raum mit dem Ofen
- nach unten gehen und zum Ofen
- dort ist eine Leiter

- **die Leiter im Ofen benutzen und in den Raum gehen**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Der Mann hinter dem eisernen Ofen**
- Foster hat den echten Leet gefunden
- bei Leet ist auch ein Mädchen
- das heißt Polly und sie hat die fehlende Figur von Songbird
- **mit Leet sprechen (alle Themen)**
- Foster kann sich noch im Raum umsehen
- **dann mit Leet sprechen und sagen er ist bereit**
- Foster setzt sich auf den LINC Stuhl und kommt in die Matrix

Matrix

- **die Firewall ansehen**
- hier gibt es überall sich drehende Teile
- wenn man in diese Teil läuft, dann landet man auf anderen Plattformen
- durch das drehende Teil gehen
- **dann auf der anderen Plattform den Feuerlöscher herunterladen und Reparieren herunterladen**
- die verschlüsselten Daten ansehen
- dann wieder zurück
- **den Feuerlöscher mit der Firewall benutzen**
- es erscheint ein Virus
- der Virus muss erst beseitigt werden
- zur Treppe gehen
- **dort die beschädigten Daten reparieren**
- dann nach oben gehen
- hier ist ein drehendes Pferd und eine drehende Scheibe
- über das Pferd landet man beim Virus
- über die Scheibe gehen
- **dann die beschädigten Dateien reparieren**
- **zum Blender gehen**
- **das Blenderprogramm herunterladen**
- dann zurück
- das Auge ansehen
- links und rechts neben dem Auge sind weitere Programme
- man kann aber nicht nach hinten laufen, weil man sonst vom Auge erfasst wird
- **also erst das Blenderprogramm mit dem Auge benutzen**
- **dann zum Zahnrad gehen**
- **die beschädigten Dateien reparieren**
- **Entschlüsseln herunterladen**
- **wieder zurück und auf der anderen Seite vom Auge „Göttlicher Zorn“ herunterladen**
- die Treppe nach unten gehen und auf die Plattform mit den verschlüsselten Daten gehen
- **Entschlüsseln mit den verschlüsselten Daten benutzen**

- **dann zum Virus gehen und dort den Göttlichen Zorn mit dem Virus benutzen**
- zur Firewall gehen
- **den Feuerlöscher mit der Firewall benutzen**
- die Firewall wird abgeschaltet
- **Errungenschaft: 8 Bit Zeichen**
- Zwischensequenz
- jetzt müssen die Daten entfernt werden
- konvertieren
- **Errungenschaft: klassisches Gewand**
- Navigator benutzen (ID Datencenter)
- zu dem Portal gehen
- **mit der KI Greta sprechen**
- es erscheinen die Avatare von Graham und Leet
- auf beiden Avataren liegen Datenblöcke
- diese Datenblöcke lassen sich entfernen und an anderer Stelle wieder hinzufügen
- man muss die Datenblöcke jetzt sortieren vom größten zum kleinsten (von unten nach oben)
- **die Datenblöcke legt man auf der KI Greta ab**
- am Ende liegen keine Daten mehr auf den Avataren sondern alle bei Greta
- Foster landet dann automatisch wieder bei Leet
- Leet hat die Platine von Joeye in einem Roboter verbaut und er hat die Bilby Figur in die Tasche von Foster gesteckt
- **mit Leet sprechen (alle Themen)**
- Foster soll die Bilby Figur in den Ofen werfen (gibt wieder zwei Varianten: Figur in Ofen werfen oder Songbird geben)
- nach dem Gespräch zum Transportfahrzeug gehen und zur Wohnung fahren

Stadt – Appartement von Graham

- in die Wohnung gehen und ins Zimmer von Graham
- **das Terminal benutzen und die Nachrichten alle lesen**
- eine Nachricht hat einen Anhang
- der Anhang wird heruntergeladen
- **dann unter Holosockel die neue Datei (Spezial Bonsai) auswählen**
- **dann in den Wohnbereich gehen und bei dem Holosockel die beschädigte Linse einsetzen**
- es gibt eine geheime Botschaft (soll zur Ambitions gala kommen)
- **Errungenschaft: Kristallklar**
- **zu Songbird gehen und ihr die Bilby Figur geben und mit ihr über das Foto aus dem Inventar sprechen**
- mit Chipworth über alle Themen sprechen (Reginald, Gala, Poesie, Inspiration)
- **das Haus verlassen und mit Tarquin einen Deal machen** (Foster sucht nach Inspiration für ein Gedicht und bekommt Karten für die Gala)
- zur Piazza fahren

Stadt – Piazza - Cafe

- zum Cafe gehen
- in der VIP-Lounge sitzt Reginald
- **draußen in der Nähe vom Cafe ist eine Diagnostikerin die ein tragbares Musikgerät hat**
- wenn sie in der Nähe vom Cafe ist, kann man das **Musikgerät und das Audiosystem der Lounge hacken**
- **die Lounge Musik und das Album Seite B tauschen**
- Reginald kommt aus der Lounge
- **ins Cafe gehen und das Cafe Terminal hacken**
- **hier Getränk bestellen gegen Alarm tauschen**
- **das Cafe Terminal benutzen**
- es wird Alarm ausgelöst und ein Lautsprecher Roboter kommt
- **jetzt kann man den Lautsprecher Roboter und den Laptop von Reginald hacken**
- **das Gala Gedicht gegen Ambitionstag tauschen**
- das Cafe verlassen und **zum Stand mit den Broschen gehen**
- dort warten bis ein Lautsprecher Roboter kommt
- **jetzt hacken und das Gedicht mit dem Hologramm tauschen**
- **die Broschenöffnung benutzen und die Brosche und ein neues Hologramm aussuchen**
- das Gedicht wird auf die Brosche übertragen
- dann zur Wohnung fahren
- **mit Tarquin sprechen (Inspiration) und ihm die Brosche geben**
- Foster soll Partykleidung anziehen
- **Errungenschaft: Party Party**
- in die Wohnung gehen und ins Zimmer von Graham
- **dort den Partyanzug anziehen**
- das Haus verlassen (in der ersten Variante kommt Songbird mit zur Ambitionsgala und in der zweiten nicht)

Ambitionsgala

- die Treppe nach unten gehen und zum VIP Bereich
- dort steht Rachel
- mit ihr sprechen
- dann zum Aufzug gehen
- dort ist Alonso
- mit Alonso sprechen
- der Aufzug kann nicht benutzt werden
- die Sprechanlage für den Kontrollraum benutzen und mit der Technikerin Astrid sprechen
- jetzt noch eine Treppe weiter nach unten gehen
- **auf der unteren Plattform ist auf der linken Seite ein Feuerwerksprojektor**
- wenn Foster das Feuerwerk stören könnte, würde die Technikerin kommen
- **zwischen eine Holowerbung und den Feuerwerksprojektor stellen und dann hacken**
- die Werbung für die Ambitionsgala mit dem Feuerwerk tauschen

- das reicht nicht aus um die Technikerin aus dem Kontrollraum zu locken
- **zu einem Getränkeautomat gehen**
- **diesen hacken und die Getränkeausgabe gegen den Alarm tauschen**
- dann warten bis jemand ein Getränk holt und den Alarm auslöst
- Alonso kommt
- **jetzt kann man eine Holowerbung und Alonso hacken und die Schädlingsbekämpfung auf die Werbung bringen**
- **danach stellt man sich auf die Treppe zur unteren Plattform und zwischen die Werbetafel mit der Anzeige für die Schädlingsbekämpfung oben und der nächsten Anzeige weiter unten**
- **dann hacken und die Schädlingsbekämpfung auf die Anzeige unten bringen**
- **jetzt noch zwischen diese Anzeige und den Feuerwerksprojektor stellen und hacken und die Anzeige für Schädlingsbekämpfung auf den Projektor bringen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- jetzt kommt die Technikerin
- **zum Aufzug gehen und mit dem Aufzug in den Kontrollraum fahren**
- **das Luftschutzgitter mit dem Brecheisen öffnen und in das Luftschachtsystem kriechen**
- dann dem Weg (und den Personen) folgen
- zwischendurch kommt die Ansage für den Gedichtvortrag
- hier kann man stehen bleiben und sich den ganzen Vortrag ansehen
- das gibt die **Errungenschaft: Poetry Slam**
- weiter geht es den Weg entlang und eine Leiter hinunter
- **dann eine Strickleiter hinunter**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Heimlicher Ärger**
- Foster ist außer Gefecht gesetzt
- Joey übernimmt jetzt

Joey

- der Wachposten muss außer Gefecht gesetzt werden
- nach unten fliegen
- in der Mitte ist eine Konsole
- es gibt 5 Räume
- alle Räume ansehen
- in den Räumen liegen die Kinder auf Stühlen
- im Raum 5 ist Milo
- im Raum 3 sind Foster und Amber
- es gibt immer leere Stühle in den Räumen
- **hinter die Stühle fliegen**
- **es gibt einen Knopf an jedem Stuhl der mit einem Kraftfeld gesichert ist**
- zur Konsole vor den Räumen fliegen
- **die Konsole benutzen und die leeren Stühle in Raum 3 ausschalten**
- **dann schnell in Raum 3 fliegen (bevor der Wachroboter kommt) und dort hinter den leeren Stühlen die Knöpfe drücken**

- **der Wachroboter kommt und klettert auf das Geländer, um hinter die Stühle zu kommen**
- **jetzt den Roboter schubsen und er fällt runter**
- wieder zur Konsole fliegen und Orana kommt
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Hier kommt Joey**
- Foster und Ember werden befreit
- es geht mit Foster weiter
- **in Raum 5 zu Milo gehen**
- Zwischensequenz
- Foster muss zu Leet
- **im Raum bei der Konsole die Treppe nach oben gehen und dann geradeaus und immer den Gang entlang**
- **durch die Fenster sehen**
- Foster sieht Alonso
- **Errungenschaft: Freiheit**
- Foster fährt automatisch zum Recycling Center

Recycling Center

- **zum Ofen gehen und die Leiter nach oben zum Raum von Leet**
- Zwischensequenz
- Leet ist tot
- **mit Poppy sprechen**
- **dann den LINC Stuhl benutzen**
- Foster ist wieder in der Matrix
- zum Steuerrad gehen und **den Navigator benutzen**
- **dann durch das Portal gehen**
- **mit dem Avatar von Leet sprechen**
- dann umsehen
- es gibt 6 Podeste
- vor den Podesten gibt es jeweils ein Operand Modul und ein Rechensymbol Modul
- außerdem gibt es einen Qdos Zähler und eine Bürgertyp Angabe
- **bei allen 6 Podesten den Operand und das Rechensymbol entfernen**
- **dann das Podest „Alle Bürger“ suchen**
- **dort bei Operand „0“ einsetzen und bei Rechensymbol „Division“ einsetzen**
- jetzt haben alle Bürger unendlich viele Qdos
- **Errungenschaft: Gleichheit für alle**
- dann versucht Foster zum Transportfahrzeug zu gehen, aber es tauchen schwarze Roboter auf
- zurück zum Raum von Leet gehen
- **dort den Roboter auf dem Bett ansehen und Joeys Platine in den Roboter einsetzen**
- Joey hat jetzt eine Waffe
- **den Raum verlassen und dann den Hahn für den Schwarzgebrannten öffnen**
- **mit Joey sprechen und fragen ob er den Schnaps anzünden kann**

- es folgt eine Zwischensequenz
- Poppy hat sich in einem Spind versteckt
- Zwischensequenz
- **Orana folgen**
- Foster muss die Tore öffnen
- **zum Aufzug gehen und diesen hacken**
- **dann den Aufzug benutzen und durch die Außentür gehen**

Die Tore

- die Treppe nach unten gehen
- Foster kommt zu einem Büro und sieht Alonso mit Songbird
- **dann so hinstellen das man bei Hacken den Windmesser, die Sturmfensterläden und die Waffensteuerung sieht**
- **dann rot + Grün tauschen und Alarm und manueller Betrieb**
- es folgt eine Zwischensequenz
- in das Büro gehen
- in einer Ecke steht ein Toaster
- bei den Fenstern gibt es vier Monitore
- die Monitore ansehen
- links bei den Fenstern ist ein Satellit
- die Fensterläden müssten geöffnet werden
- **das Büro verlassen und dann Windmesser ,Waffensteuerung und Sturmfensterläden hacken**
- **Alarm und manueller Betrieb tauschen und rot und grün tauschen (alles zurücksetzen)**
- die Fensterläden öffnen sich
- wieder ins Büro gehen
- **dort so hinstellen das man beim Monitor ganz rechts steht und das Signalsystem hacken kann**
- **Landzug Tor und Haupttor tauschen**
- **dann muss man den Toaster und die Satellitenschüssel hacken**
- **Landzugflotte und Erhitzen tauschen**
- **dann den Hebel vom Toaster drücken**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Zeit von hier zu verschwinden**
- **Errungenschaft: Zwei Gesichter** (dazu muss man das Spiel in beiden Varianten gespielt haben, Fragen richtig beantworten bei Alonso und die fehlende Figur Songbird geben oder Fragen falsch beantworten und die Figur in den Ofen werfen)
- der Rat muss gestürzt werden
- Foster und Orana fahren zur Zitadelle

Zitadelle

- geradeaus gehen und nach rechts

- **das Staubsaugergehäuse ansehen**
- der Rat erscheint
- Foster fragt nach den Kindern
- Joey erscheint
- dann folgt eine Zwischensequenz
- 2 Stalker stürmen auf Foster und Orana zu
- **den Scanner aktivieren und die beiden Stalker hacken**
- **als Ziel für die Geschütze die Androiden eingeben** (Feinde, Reflexions Proband, Androiden eingeben von links nach rechts)
- nach einer weiteren Zwischensequenz kommt Foster zum Overman Stuhl
- **Errungenschaft: Wo die Geister sich scheiden**
- durch die Tür gehen und in dem Raum umsehen
- an der Wand hängt ein Porträt
- die andere Tür im Raum ansehen
- dort ist ein Monitor und darunter ist ein Poster
- **das Poster ansehen (5)**
- **Errungenschaft: Filmfan** (wenn man alle 5 Poster angesehen hat)
- **auf den Stuhl setzen**
- Zwischensequenz
- Joey und der Rat haben sich um Foster versammelt
- jeder Rat wird erklären warum er wichtig und richtig ist (das wird mit Bildern auf einem Würfel angezeigt) und Foster wird sagen was falsch ist (sein Bild erscheint auf dem Würfel)
- dann verdreht sich der Würfel und **Foster muss die Segmente A, B und manchmal auch C so lange drehen bis sein Bild erscheint**
- **sobald sein Bild erscheint verschwindet der jeweilige Rat**
- wenn alle 5 Räte verschwunden sind, wird auch Joey verschwinden
- **Errungenschaft: Das Licht auslöschen**
- **Errungenschaft: Gehirn so groß wie ein Planet** (wenn man keine Hilfe im Spiel in Anspruch genommen hat)
- **Errungenschaft: Abschließer** (wenn man das Spiel beendet an)
- es läuft der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 07.02.2024

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>