

The Moment of Silence – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Peter Wright sieht wie der Mann der Nachbarin von der Polizei abgeholt wird. Er will ihr helfen ihren Mann wiederzufinden. Bei Gesprächen sollte man alle Themen durchsprechen.

Kapitel 1: 29.September 2044

Brooklyn – Im Haus:

- den Teddy aufheben und mitnehmen
- das Türschild der Nachbarn ansehen
- die Familie heißt Oswald
- die Tür ansehen und in die Wohnung gehen
- an die Tür klopfen
- es meldet sich aber niemand
- Peter geht in seine Wohnung
- die Türen zu Küche und Bad ansehen
- den Schrank ansehen
- in den Nebenraum gehen
- den Nachttisch ansehen und den Messenger aus dem Nachttisch nehmen
- zum Schreibtisch gehen und den PC ansehen
- es gibt eine Chat Nachricht
- die Chat Nachricht anklicken
- es meldet sich eine Christine und Peter unterhält sich mit ihr
- er erzählt ihr von der Nachbarin und das er sich überlegt zu ihr zu gehen
- aber Christine rät ihm davon ab
- das Gespräch beenden
- die obere Schublade des Schreibtisches öffnen und ansehen
- eine Visitenkarte nehmen
- die Flasche Whisky ansehen und den Fernseher auch
- aus dem Fenster sehen (da ist alles in Ordnung)
- den Messenger benutzen
- die linke Taste drücken (Info-Center) und dann die grüne Taste drücken
- es meldet sich der Info Service und Peter fragt nach der Telefonnummer der Familie Oswald
- die Telefonnummer erscheint dann im Messenger
- nach dem Gespräch mit dem Info Service mit der linken Taste die Telefonnummer der Familie Oswald einstellen
- dann die grüne Taste drücken und Peter spricht mit der Nachbarin
- er fragt sie wie es ihr geht
- sie möchte in Ruhe gelassen werden, aber Peter sagt da wäre noch etwas (ich habe den Teddy von Ihrem Sohn)
- er darf den Teddy bringen
- die rote Taste auf dem Messenger drücken

Brooklyn – Wohnung Oswald:

- also geht Peter zur Nachbarin und klopft an die Tür
- er spricht mit ihr und gibt ihr den Teddy
- der Mann der Nachbarin wurde von der Polizei geholt, aber die Polizei weiß von nichts
- Peter verspricht sich auch zu erkundigen

Brooklyn – Peters Appartement:

- er geht in seine Wohnung
- dort benutzt er den Messenger und ruft das Info Center an
- er fragt nach der Telefonnummer des New York Police Department
- nach dem Gespräch das Police Department anrufen und sagen er möchte eine Auskunft
- der Polizist kann keine Auskunft geben, aber er sagt das es in der Tillary Street keinen Einsatz gegeben hat
- nach dem Gespräch noch einmal mit Frau Oswald (Deborah) telefonieren
- Peter geht dann schlafen

Kapitel 2: 30.September 2044

Brooklyn – Peters Appartement:

- den PC ansehen und das Chat Symbol anklicken
- mit Christine sprechen (sie fragen wie alt sie ist und ob ihr Avatar echt ist)
- Peter sagt das sein Avatar echt ist, aber Christine sagt der Avatar sieht aus wie ein Gorilla und Peter weiß nun das sein Kollege Brian, der sich gern in andere Computer hackt, seinen Avatar geändert hat
- das Gespräch beenden und die Wohnung verlassen

Brooklyn – Wohnung Oswald:

- zu Frau Oswald gehen
- es ist schon eine neue Tür eingebaut
- er klingelt an der Tür
- in der Wohnung mit Frau Oswald (Deborah) sprechen (was hat ihr Mann für einen Beruf, gibt es ein Foto von ihm (wichtige Frage) und darf ich mit Tommy, dem Sohn, sprechen
- Peter spricht mit Tommy
- er fragt ihn nach dem Foto von Graham und auch alle anderen Themen
- Tommy hat eine Alienpuppe, die er gegen eine andere Puppe tauschen würde
- das Gespräch beenden und die Wohnung verlassen

Brooklyn – Peters Appartement:

- noch mal in die eigene Wohnung gehen
- zum Schrank gehen
- außer den beiden Türen gibt es ganz unten noch rechts und links eine Schublade
- die Schublade unten links öffnen
- die Actionfigur nehmen und die Wohnung verlassen

Brooklyn – Wohnung Oswald:

- wieder zu den Oswalds gehen
- mit Tommy sprechen und ihm nach dem Foto von seinem Vater fragen (wichtig)
- wenn Peter das Foto hat gibt er Tommy die Actionfigur und bekommt dafür die Alienpuppe
- Tommy geht mit der Actionfigur in sein Zimmer
- den PC von Graham ansehen
- er ist mit einem Passwort geschützt
- die Wohnung verlassen
- im Inventar das Foto ansehen und die Alienpuppe
- zum Lift gehen
- den Taster benutzen und der Lift kommt
- nach unten fahren und das Haus verlassen

Brooklyn – Bobs Kiosk:

- nach vorn gehen zu Bobs Kiosk
- mit Bob sprechen (alle Themen)
- dann zeigt Peter Bob die Alienpuppe
- der sagt das die Alienpuppe so aussieht wie auf den Plakaten vom Alien Attack Club und der ist in der Essex Street (Lower Eastside)

Brooklyn – Park:

- in den Brooklyn Park gehen
- zum Parkende gehen
- die Schlafstelle ansehen und den Draht nehmen
- mit dem Guru sprechen (aber der hält nur einen Monolog)
- zum Gitarrenspieler gehen und mit ihm sprechen
- der Gitarrenspieler ist taub und liest von den Lippen ab
- er möchte was zu rauchen, aber Peter hat nichts
- das nächste Mal soll er etwas mitbringen aus dem Nuclear Cafe
- nach dem Gespräch zum Parkeingang gehen und dann zur Tillary Street gehen
- hier stehen gelbe Sat Car
- ein Sat Car benutzen
- die Zieleingabe benutzen
- als Ziel Downtown Manhattan eingeben (dort ist das Büro von Peter)

Downtown Manhattan:

- zum Gebäude gehen (die Treppe nach oben)
- hier ist ein Terminal (ansehen und benutzen)
- den Messenger mit dem Terminal benutzen und Peter kann in das Gebäude
- die Gebäudeinformation ansehen
- mit Claire sprechen (der Computer in der Mitte)
- sie will das sich Peter identifiziert
- er nennt seinen Namen (Peter Wright)
- nun will Claire aber auch noch das Passwort für den Fahrstuhl

- das kennt Peter aber nicht, weil es immer geändert wird und er 14 Tage nicht da war
- er sagt verflücht..., weil er das Passwort nicht kennt
- mit Claire sprechen bis sie eine audiovisuelle Überprüfung vorschlägt
- dem zustimmen
- Peter kann mit Mr. Greenberg, seinem Chef sprechen und er bekommt ein neues Passwort (pl56f9olp4r)
- wieder mit Claire sprechen
- erst den Namen nennen und dann das Passwort
- nun zu den Aufzügen gehen und den Aufzugsknopf betätigen
- Peter ist in der Büroetage
- in den Raum gehen und zu Brian
- mit ihm sprechen (alle Themen und dann nach privater Sache fragen)
- die beiden gehen in die Küche und dort erzählt Peter von dem Polizeieinsatz und von seinem Chat
- nach dem Gespräch (alle Themen) an dem leeren Büroplatz die Magnettafel ansehen und den Magnet nehmen
- die Treppe nach oben zur Chefetage gehen
- mit Mr. Greenberg sprechen (alle Themen)
- die Chefetage verlassen
- weiter nach hinten in dem Raum gehen
- hier ist Peters Arbeitsplatz
- das Uploadterminal ansehen
- hier steht Bill
- mit Bill sprechen (alle Themen)
- Peter würde gern an das Uploadterminal gehen, aber Bill sagt das er zu viel daran zu tun hat und das Peter an das Terminal kann wenn er Mittagspause hat
- Bill erzählt auch das er abgenommen hat und Peter soll ihm ein Litelife Mikrowellengericht mitbringen
- zur Chefetage gehen
- mit Mr. Greenberg sprechen und nach Urlaub fragen (Peter bekommt bis Donnerstag frei, aber unbezahlt)
- das Büro und das Gebäude verlassen
- zum Sat Car gehen

Brooklyn – Bobs Kiosk:

- zu Bob gehen und mit ihm über alles sprechen
- für Bill ein Litelife Menü kaufen
- dann wieder zum Sat Car gehen

Lower East Side – Auf der Straße:

- zur Lower East Side fahren
- dort das Schild „Essex Street“ ansehen
- den Messenger benutzen und Deborah anrufen
- in Richtung Essex Street gehen
- das Schrottauto ansehen
- hier sind Juan und Mike
- mit den beiden sprechen, aber das hat so nicht viel Zweck

- dann droht Peter mit der Polizei, aber bevor er sie anrufen kann nimmt Juan den Messenger und verschwindet damit
- mit Mike sprechen
- dann die Straße nach unten gehen zu dem bunten Haus
- da kommt Juan aus dem Haus mit einer Spielkonsole unterm Arm
- Juan und Mike verschwinden
- das Haus ansehen (Nuclear Cafe)
- an der Tür klopfen
- es öffnet niemand
- auf der anderen Straßenseite steht Rita
- mit Rita sprechen (alle Themen und auch Nuclear Cafe und Juan)
- nach einer Weile erfährt Peter auch das Klopfzeichen für das Nuclear Cafe (3x kurz und 2x lang)
- zum Nuclear Cafe gehen und dort an die Tür klopfen
- jetzt kommt Peter rein

Lower Eastside – Nuclear Café:

- den Typen, der dort steht (Lou) ansprechen und nach dem Messenger fragen
- auch sonst alle Themen ansprechen
- nach dem Gespräch den Messenger vom Tisch rechts nehmen
- dann das Foto von Graham Lou zeigen
- der meint das Cypher ihm sagen kann wo das Foto aufgenommen wurden ist
- Peter darf zu Cypher ins Hinterzimmer (nach rechts gehen und dann den Gang lang)
- mit Cypher sprechen (alle Themen)
- nach dem Foto fragen
- dafür soll Peter ihm einen Gefallen tun und eine Disc mitnehmen und sie mit dem Uploadterminal seiner Firma benutzen
- da Peter keine andere Wahl hat sagt er zu
- das Nuclear Cafe verlassen und zum Sat Car gehen

Downtown Manhattan

- die Treppe nach oben gehen
- dann zum Terminal gehen und es benutzen
- den Messenger mit dem Terminal benutzen
- mit Claire sprechen
- den Namen nennen und das Passwort (pl56f9olp4r)
- den Aufzug benutzen
- beim Begrüßungscouter den Sicherungskasten an der Wand ansehen
- den Sicherungskasten öffnen und den FI Schalter betätigen (so das er auf On steht)
- in die Küche gehen
- den Stromstecker ansehen und mit der Steckdose benutzen
- das Litelife Menü im Inventar ansehen (2 Minuten in die Mikrowelle)
- die Mikrowelle ansehen und das Litelife Menü mit der Mikrowelle benutzen
- dann 2 Minuten einstellen und Start drücken
- die Küche verlassen und zu Bill gehen
- mit ihm sprechen und sagen das sein Essen fertig ist
- Bill sagt er macht jetzt Pause und dann geht er in die Küche

- das Uploadterminal ansehen
- die Disc mit dem Discschlitz benutzen und der Upload erfolgt
- das Uploadterminal verlassen
- da kommt auch schon Bill und Peter verlässt das Büro und das Gebäude
- er geht zum Sat Car

Lower East Side – Nuclear Café:

- ins Nuclear Café gehen
- zu Cypher gehen und mit ihm sprechen
- ihm sagen das der Upload gelaufen ist
- ihn nach dem Foto fragen
- er sagt das im Hintergrund der Parabolspiegel von SETI zu sehen ist
- das Nuclear Cafe verlassen
- auf dem Messenger Deborah anrufen und ihr die Neuigkeiten erzählen
- sie sagt das Flüge vom Terminal B im Flughafengebäude nach Puerto Rico abfliegen
- nach dem Gespräch geht Peter noch einmal zu Rita und spricht mit ihr
- sie gibt ihm ihre Visitenkarte

Downtown Manhattan:

- den Messenger mit dem Terminal benutzen
- mit Claire sprechen (identifizieren und das Passwort (pl56f90lp4r) nennen)
- zur Chefetage gehen
- Mr. Greenberg ist nicht da
- seinen Schreibtisch ansehen und die Schublade
- die ist abgeschlossen
- zu Brian gehen und mit ihm sprechen (privates Gespräch)
- in der Küche Brian fragen ob er Geld für ein Flugticket leihen kann
- Brian hat auch kein Geld, aber der Chef hat gerade ein neues Scheckheft mit Freiflügen bekommen und der Schlüssel zu seiner Schublade liegt unter der Matte
- nach dem Gespräch geht Peter wieder zum Schreibtisch vom Chef
- rechts auf dem Schreibtisch den hervorstehenden Gummistreifen benutzen
- jetzt hat Peter den Schlüssel und er kann damit die Schublade öffnen
- das Flugscheckheft nehmen und im Inventar ansehen
- den Schreibtisch verlassen (Schlüssel noch mitnehmen)
- dann das Gebäude verlassen

JFK-Airport:

- zum Eingang gehen
- die Treppe nach oben gehen
- Terminal B ansehen
- nach links gehen
- hier ist Terminal C für die Zeppeline
- ganz rechts ist Terminal A (für den Space Elevator)
- es gibt noch eine Air Lounge und ein Informationszentrum
- im Informationszentrum mit Mrs. Evans sprechen (Space Elevator)
- dann zum Terminal B gehen

- das Freiflugscheckheft mit dem Check In benutzen
- Peter besteigt das Flugzeug und kommt dann beim SETI an

Kapitel 3: 1.Oktober 2044

SETI Institut:

- in das Research Center gehen
- mit Dr. Price sprechen
- im Gespräch auch nach einem Gast (Oswald) fragen
- Peter erfährt das er seine Tasche liegen lassen hat und diese im Souvenirladen aufbewahrt wird
- nach dem Gespräch nach links gehen und durch den Raum bis zu einem Ausgang
- zum Ausgang gehen
- den Parabolspiegel ansehen und das Radioteleskop
- die Stahltür ansehen
- weiter nach links gehen
- hier kommt ein Souvenirgeschäft
- noch etwas weiter kommt das Observatorium
- ins Observatorium gehen
- auf den Bildern an der Wand stehen Zahlen
- diese Zahlen kann man an einem virtuellen Teleskop eingeben
- dann sieht man durch das Okular
- wenn man diese Ansicht verlässt, kann man dann noch Print drücken und bekommt ein Foto
- da Peter aber keine Zahlen hat, die ihm weiterhelfen würden, verlässt er das Observatorium
- zum Souvenirgeschäft gehen
- zur Tür gehen und Peter bekommt die Tasche von Graham vor die Tür geworfen
- die Tasche nehmen
- im Inventar die Tasche ansehen
- in der Tasche befinden sich eine Nadel, ein Faden, ein Messer und eine Videokamera
- alle Gegenstände im Inventar genauer ansehen
- Peter kommt der Faden bekannt vor (wichtig den Faden ansehen)
- das SETI Institut verlassen und zum Sat Car gehen
- Peter landet automatisch auf dem Flughafen
- Flughafengebäude verlassen und zum Sat Car gehen

Brooklyn- Wohnung Oswald:

- Peter geht zu Deborah
- er spricht mit ihr (Videokamera, Flughafen usw.)
- Deborah sagt das Graham einen Schließfachschlüssel für ein Schließfach am Flughafen hat
- Peter fragt ob er sich nach dem Schlüssel umsehen darf
- nach dem Gespräch sieht sich Peter um
- auf dem Schrank gegenüber vom PC liegt der Schließfachschlüssel
- den Schlüssel nehmen
- mit Tommy sprechen (Teddy)
- Peter bekommt den Teddy und benutzt im Inventar das Messer mit dem Teddy

- im Teddy war eine Kassette
- er fragt Deborah danach, aber sie weiß nichts davon
- Peter braucht ein Abspielgerät für die Kassette und er verabschiedet sich von Deborah

Brooklyn - Peters Appartement:

- an den PC gehen und den Chat anwählen
- mit Christine sprechen und dann die Wohnung verlassen

Downtown Manhattan:

- ins Büro gehen
- hier mit Bill sprechen
- er kennt einen Laden in Greenwich Village, der noch alte Geräte zum Abspielen der Videokassette haben könnte
- der Besitzer heißt Huntington
- das Büro verlassen

Greenwich Village:

- zum Eingang auf der rechten Seite gehen
- das Geschäft ist geschlossen
- den Eingang näher ansehen und den Türgriff benutzen (ist verschlossen)
- das Türfenster genauer ansehen
- im Laden liegt ein Schild
- im Inventar den Draht mit dem Faden benutzen (ergibt eine Angel)
- die Angel mit dem Magnet benutzen
- nun die Konstruktion (Angel mit Magnet) mit dem Briefkasten benutzen
- so holt Peter das Schild heraus
- auf dem Schild steht eine Messengernummer
- die Nummer ist automatisch gespeichert im Messenger
- den Messenger benutzen und Mr. Huntington anrufen
- der öffnet den Laden für Peter
- im Laden umsehen (Globus, Taubenkäfig, Registrierkasse, Bücherregal)
- rechts von der Ladentheke findet Peter bei den Elektroniksachen auch einen Videorekorder
- mit Mr. Huntington sprechen (alle Themen)
- nach dem Gespräch den Videorekorder nehmen
- bei dem Bücherregal findet Peter ein Hörspiel
- das Hörspiel nehmen und den Laden verlassen
- zum Sat Car

Lower East Side - Nuklear Cafe

- ins Nuklear Cafe gehen und dort ins Hinterzimmer
- den Lötisch ansehen
- darauf liegt ein Videokabel
- mit Cypher sprechen (Videokabel; er möchte was im Tausch)
- Peter gibt Cypher das Hörspiel
- dann nimmt er sich das Videokabel vom Lötisch

- das Nuklear Cafe verlassen

Brooklyn - Peters Appartement

- den Videorekorder mit dem Couchtisch benutzen
- das Videokabel mit dem Telescreen benutzen
- die Videokassette mit dem Videorekorder benutzen
- viel gibt es ja nicht zu sehen
- die beiden Zahlenkombinationen notieren (8227.9347 und 2234.6621)
- sonst ist noch eine Zeit (1:46) zu sehen
- die Wohnung verlassen

JFK-Airport:

- zum Terminal B gehen
- das Freiflugscheckheft mit dem Check In benutzen

SETI Institut:

- zum Observatorium gehen
- ein virtuelles Teleskop benutzen
- die Zahlen 8227.9347 eingeben, Enter drücken und dann durch das Okular sehen
- die Ansicht verlassen und dann auf Print drücken
- ein Foto wird ausgedruckt
- das Foto nehmen
- dann die Zahlen 2234.6621 eingeben, Enter drücken und auch hier ein Foto ausdrucken und mitnehmen
- im Inventar die Fotos ansehen
- das Observatorium verlassen und zurück zum Flughafen

JFK-Airport:

- zum Informationszentrum gehen
- hier aus dem Fenster sehen
- da sind Obdachlose und die Dame hinter dem Schalter geht nach draußen
- hinter die Theke gehen
- das Überwachungssystem ansehen
- Peter sagt das die Zahlenkombination 2543 lautet
- das Informationszentrum verlassen
- zu den Schließfächern gehen (zwischen Terminal B und Terminal C)
- die Schließfächer lassen sich näher ansehen (erscheint eine Lupe)
- beim Schließfach 2367 den Schließfachs Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen
- dann die Zahlen 2543 eingeben
- das Schließfach öffnet sich
- im Fach liegt ein Tagebuch
- das Tagebuch nehmen und im Inventar ansehen und lesen
- im Tagebuch steht ein Code: OR MUR U – UL UUR
- den Flughafen verlassen

Brooklyn – Wohnung Oswald:

- mit Deborah sprechen über das Tagebuch
- dann die Wohnung wieder verlassen

Lower Eastside – Nuklear Cafe:

- zu Cypher ins Hinterzimmer gehen
- ihm die Fotos zeigen und über SETI unterhalten
- Cypher sagt das auf den Fotos Satelliten sind
- er meint das Kommunikationssatelliten abgehört werden mit SETI

Greenwich Village:

- auf dem Messenger Mr. Huntington anrufen, damit er den Laden öffnet
- mit Mr. Huntington sprechen (über die Fotos)
- er bittet Peter ins Hinterzimmer
- ins Hinterzimmer gehen
- hier umsehen
- bei den Regalen gibt es Zeitungsartikel, die man näher ansehen kann (Lupe)
- den Lichtschalter betätigen und alle Artikel ansehen (gibt auch einen mysteriösen Artikel)
- dann mit Mr. Huntington sprechen
- Peter soll eine Brieftaube mitnehmen
- Peter verlässt das Hinterzimmer und geht in den Laden
- aus dem Taubenkäfig eine Taube mitnehmen
- den Laden verlassen und zum Sat Car gehen
- dann fährt Peter automatisch nach Hause

Brooklyn – Peters Appartement:

- Peter schläft und hat dann eine unheimliche Begegnung

Kapitel 4: 2.Oktober 2044:

Brooklyn – Peters Appartement:

- den PC ansehen
- den Chat anwählen und mit Christine sprechen
- Peter ist etwas verärgert und beendet das Gespräch
- noch einmal den PC ansehen und am PC den Chat anwählen
- mit Christine sprechen
- erst einmal entschuldigt sich Peter
- nach dem Gespräch klingelt es an der Tür
- vor der Tür steht ein Bote mit einem Ticket für Lunar 5
- das Ticket nehmen und noch mal mit Christine sprechen
- sie hat für Peter gespielt und freut sich über den Gewinn

JFK-Airport:

- im Flughafengebäude zum Terminal A gehen

- das Ticket mit dem Check-In benutzen

Kapitel 5: 3.Oktober 2044:

Lunar 5 Eingangsbereich:

- mit Hostess Linda sprechen
- Peter bekommt einen Cocktail

Lunar 5 Peters Kabine:

- in der Kabine umsehen
- in der Waschecke den Becher und das Handtuch nehmen
- neben der Kabinentür sind 3 Schalter
- alle 3 Schalter mal ausprobieren
- über der Tür ist ein Luftschacht
- die Kabine verlassen
- nach vorn gehen und dann zum Eingangsbereich

Lunar 5 Eingangsbereich:

- nach rechts gehen
- da ist eine Tür zum Maschinenraum
- neben der Tür ist eine Verdeckplatte
- die Verdeckplatte ansehen
- über die Brücke gehen
- weiter gehen zum Erholungsbereich

Lunar 5 Erholungsbereich:

- auf der linken Seite des Wasserbeckens steht Mrs. Winter
- mit ihr sprechen
- dann weiter nach oben gehen zur Bar
- ganz links steht Mr. Stiller
- mit ihm sprechen
- zur Bar gehen und das Tablett auf der Theke ansehen
- einen Cocktail nehmen
- rechts an der Bar sitzt Dr. Jenkins
- den Erholungsbereich verlassen und zu Linda gehen
- mit ihr über alle Themen sprechen
- dabei erfährt Peter das Dr. Jenkins einen Notfallschlüssel für den Maschinenraum hat
- zur Kabine gehen

Lunar 5 Peters Kabine:

- zu Kabine 28 gehen und den Handscanner benutzen
- im Inventar den Cocktail ansehen
- den Tisch ansehen (Nahansicht)
- den Becher auf den Tisch stellen
- das Handtuch mit dem Becher benutzen

- den Cocktail mit dem Handtuch benutzen
- im Handtuch liegen jetzt 2 Kapseln
- die Kapseln nehmen
- das Handtuch und den Becher nehmen
- die Taste 3 an der Wand drücken
- dann das Handtuch mit dem Luftschacht über der Tür benutzen
- wieder die Taste 3 drücken (21% Sauerstoff, 1% Kohlendioxid und 78% Stickstoff)
- das Handtuch nehmen und die Kabine verlassen

Lunar 5 Erholungsbereich:

- Dr. Jenkins steht am Anfang des Erholungsbereiches
- mit ihm sprechen
- zur Bar gehen
- hier steht eine Tasse Kaffee auf Dr. Jenkins Platz
- im Inventar das Messer mit den Kapseln benutzen
- den Inhalt der Kapseln mit der Kaffeetasse benutzen
- dann den Erholungsbereich kurz verlassen und wieder hingehen
- Dr. Jenkins ist wieder an der Bar
- an die Bar gehen
- Dr. Jenkins trinkt seinen Kaffee und legt sich dann hin weil ihm schlecht ist
- den Platz von Dr. Jenkins ansehen
- den Funksender nehmen und im Inventar ansehen
- zum Eingangsbereich gehen

Lunar 5 Eingangsbereich:

- im Eingangsbereich zu der Tür für den Maschinenraum gehen
- den Funksender mit der Verdeckplatte benutzen
- die Verdeckplatte öffnet sich
- den Taster betätigen und die Tür öffnet sich

Lunar 5 Maschinenraum:

- den Lastkran und die Leitungen ansehen
- das Schott ansehen und die Anzeigetafel
- an der Anzeigetafel die Werte 21%, 1% und 78% einstellen und zwar so:
oben links: 78
oben rechts: 1
unten links: 21
- ganz unten steht dann 100
- der Taster leuchtet grün
- den Taster betätigen
- der Fahrstuhl kommt
- den Fahrstuhl benutzen
- das Laufband ansehen
- den Weg entlang gehen
- das ausrangierte Objekt ansehen
- das Werkzeug nehmen und den Energy Stick
- auf der anderen Seite kommen immer abflugbereite Objekte an

- bei A22 hinstellen und dann den Energy Stick mit einem Objekt benutzen, sobald eins kommt (kann man solange versuchen bis es klappt)
- wenn Peter schnell genug den Energy Stick mit dem Objekt benutzt hat, tauscht er den alten Energy Stick gegen einen neuen aus
- zum Fahrstuhl gehen und den Maschinenraum verlassen
- in den Eingangsbereich zu Linda gehen
- die Station muss evakuiert werden

Kapitel 6: 4.Oktober 2044:

JFK-Airport:

- gegenüber der Air Lounge steht Lou
- mit Lou sprechen
- in die Air Lounge gehen
- mit Gerald sprechen
- er ist Service Techniker und fliegt mit einem Zeppelin
- er hat seinen Ausweis bei einer Prostituierten (Rita ?) verloren
- nun wartet er auf einen neuen Ausweis damit er seinen Job machen kann
- den Flughafen verlassen

Lower East Side:

- zu Rita gehen und mit ihr sprechen
- nach Gerald fragen
- Peter bekommt den Sicherheitsausweis von Gerald
- zurück zum Flughafen

JFK-Airport:

- den Ausweis von Gerald mit dem Check-In von Terminal C benutzen
- Peter meint es wäre besser seine Sachen sicher zu deponieren
- zu den Schließfächern gehen
- die Schließfächer anklicken
- Peter legt sein Inventar in das Schließfach
- dann im Inventar den Schließfachschlüssel mit der Taube benutzen
- den Flughafen kurz verlassen
- Peter lässt die Taube fliegen
- zu Terminal C gehen und den Ausweis von Gerald mit dem Check-In benutzen
- Peter fliegt mit dem Zeppelin

Kapitel 7: 5.Oktober 2044:

Bermuda Plattform:

- die Zwillingsskanonen ansehen
- den Steuerungsraum ansehen
- weiter hinten den Aufzug ansehen
- noch weiter hinten ist ein weiterer Aufzug
- aber beide Aufzüge funktionieren nicht

- an der Steuereinheit vom Aufzug muss erst der richtige Code eingegeben werden
- im Tagebuch steht der Code OR M UR U – UL U UR
- das heißt oben rechts (OR), Mitte (M), unten rechts (UR) – unten (U), unten links (UL), unten rechts (UR)
- bei dem Aufzug in der Mitte die Steuereinheit ansehen
- den Taster drücken
- auf beiden Anzeigen steht eine 8
- mit den Pfeiltasten hoch und runter kann man nun den Code einstellen
- auf der linken Anzeige muss dann ein Strich oben rechts, einer in der Mitte, einer unten rechts und einer unten angezeigt werden (wie eine drei aber ohne Querstrich oben)
- auf der rechten Anzeige muss ein Strich unten, einer unten, einer unten links und unten rechts angezeigt werden (sieht aus wie ein u)
- ist alles richtig eingegeben, dann den gelben Regler oben links betätigen
- den Fahrstuhl benutzen und Peter fährt nach oben
- hier ist eine Tür die sich nicht öffnen lässt
- also wieder nach unten fahren
- zu dem Fahrstuhl weiter hinten gehen
- auch hier den Code eingeben
- in den Fahrstuhl steigen und drinnen den gelben Knopf betätigen
- mit dem Fahrstuhl nach unten fahren
- den Fahrstuhl verlassen und den Code wieder eingeben
- diesmal nicht in den Fahrstuhl steigen, sondern von außen den gelben Knopf betätigen
- der Fahrstuhl fährt hoch und gibt dann den Fahrstuhlschacht frei
- in den Fahrstuhlschacht gehen
- die Nische links ansehen
- den Taucheranzug nehmen
- den Schacht verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- hier ist ein Boot
- in das Boot steigen
- mit dem Boot zum rechten Pfeiler fahren
- den Pfeiler ansehen
- das Hinweisschild ansehen
- in der Nähe gibt es den Hinweis „Tauchfahrt“ (auf dem Wasser)
- die Taucherausrüstung mit Peter benutzen
- dann auf Tauchgang gehen
- den Schaltkasten am Pfeiler ansehen
- die Klappe öffnen und den Schalter benutzen
- zur Oberfläche schwimmen
- mit dem Boot zu dem Pfeiler links fahren
- dort ist eine Mine im Wasser
- die Mine nehmen und mit dem Boot zur Anlegestelle fahren
- Peter fährt automatisch mit dem Fahrstuhl nach oben und legt die Mine auf der Plattform ab
- der Generator läuft jetzt
- mit dem Fahrstuhl in der Mitte nach oben fahren
- die Tür lässt sich jetzt öffnen
- neben der Tür liegt ein Seil
- das Seil nehmen

- die Displays ansehen und die Kabeltrommel
- das Koordinatendisplay ansehen (N-50023° SEL 2 M 1 3)
- die Koordinaten mit der rechten Maustaste anklicken, dann sagt Peter er sollte sich die Zahlen merken (ist wichtig)
- den Raum verlassen
- nach unten fahren
- das Seil mit der Mine benutzen und das andere Ende vom Seil mit dem Zeppelin benutzen
- Peter klettert in den Zeppelin und fliegt ab
- die Plattform explodiert
- im Zeppelin nach hinten gehen
- es gibt oben in der Decke eine Klappe
- die Klappe öffnen
- Peter versteckt sich dort
- es folgt eine Zwischensequenz
- Peter flieht erst nach Hause und dann nach Greenwich Village

Kapitel 8: 6.Oktober 2044:

Greenwich Village:

- Peter geht zum Laden von Mr. Huntington
- der wird gerade festgenommen
- auch Peter wird festgenommen und er kommt ins Gefängnis

Governors Island:

- Peter bekommt eine Einweisung
- später folgt noch eine Einweisung
- Zwischensequenz
- dann kommt jemand, der die Zelle inspiziert
- der Typ legt seine Mütze auf die Pritsche
- die Mütze ansehen
- die Zelle verlassen
- den Gang entlang gehen und mit Brett in Zelle 114 sprechen
- nach dem Gespräch zum Ende des Ganges gehen und zum Hof
- den Vogel ansehen
- der fliegt weg
- den Wachturm und die Mauer ansehen
- ganz links steht ein Baum
- den Baum ansehen
- zurück in den Zellentrakt gehen
- an Peters Zelle vorbeilaufen nach ganz hinten
- hier ist eine verschlossene Gittertür
- Officer Smith steht hier und Peter spricht mit ihm
- noch mal mit Officer Smith sprechen
- Peter geht in seine Zelle und nimmt das Brot
- die Pritsche benutzen und Peter schläft
- Officer Burton steht vor der Tür

- mit ihm sprechen
- nach dem Gespräch kommt Officer Smith und sieht sich die Zelle an
- die Zelle verlassen
- zu Zelle 114 gehen
- Brett ist nicht da
- in seine Zelle gehen
- den Tisch ansehen und den Ketchup nehmen
- Peter geht in seine Zelle und benutzt die Pritsche
- Peter schläft
- sobald Officer Smith seine Mütze auf die Pritsche legt, benutzt Peter den Ketchup mit der Mütze
- Smith denkt es ist Blut und er kippt um
- Peter durchsucht Smith und nimmt sich den Schlüssel
- zum Gittertor gehen und den Schlüssel benutzen
- in den Wachraum gehen
- die Puppe am Fenster ansehen und mitnehmen
- im Inventar ist jetzt die Puppe und ein Faden
- den Wachraum verlassen
- das Gittertor wieder schließen
- den Schlüssel mit Officer Smith benutzen und in die Zelle gehen
- Smith geht in den Wachraum
- die Pritsche benutzen und Peter schläft
- jetzt den Faden mit dem Gitter der Zellentür benutzen, bevor sie geöffnet wird
- das andere Ende des Fadens benutzt Peter mit seinem Zahn
- die Tür geht auf und der Zahn fällt raus
- Peter steckt den Zahn ein
- im Inventar den Zahn ansehen
- es ist ein Peilsender im Zahn
- die Zelle verlassen und in den Hof gehen
- es ist Nacht (wenn nicht, dann erst noch mal in die Zelle gehen und mit Burton sprechen; nach Smith fragen und dann in den Hof gehen)
- das Brot mit dem Vogel benutzen
- im Inventar den Zahn mit dem Vogel benutzen
- dann den Vogel mit dem Nachthimmel benutzen
- der Vogel fliegt weg
- schnell zu dem Baum links gehen und den Ast daran benutzen
- Peter haut ab

Kapitel 9: 8.Oktober 2044:

Brooklyn:

- Peter ist in Brooklyn
- er geht zu Bob an den Kiosk
- mit Bob sprechen
- Peter bekommt eine Karte für die Magnetbahn (die ist hinter den Sat Cars)
- die Karte mit der Magnetbahn benutzen und Peter fährt nach Greenwich Village

Greenwich Village:

- Peter geht in den Antiquitätenladen

- den Kristalleuchter in der Nähe des Taubenkäfigs ansehen
- hier ist der Schlüssel für das Schließfach versteckt
- Peter nimmt den Schlüssel und verlässt den Laden

JFK-Airport:

- im Flughafengebäude zu den Schließfächern gehen
- den Schlüssel mit dem Schließfach benutzen
- nun hat Peter sein Inventar wieder
- im Inventar den Messenger ansehen
- es ist eine Nachricht darauf, aber Peter kann sie nicht verstehen
- den Flughafen verlassen
- mit dem Sat Car nach Brooklyn fahren

Brooklyn:

- zum Park gehen
- der Gitarrenspieler sitzt auf der Parkbank
- den Messenger mit dem Gitarrenspieler benutzen
- der sagt ihm das die Nachricht lautet: er soll den Messenger wegwerfen, weil er damit geordert werden kann
- die Warnung kam etwas spät
- der Gitarrenspieler wird erschossen und Peter flüchtet in die Kanalisation

Kapitel 10: 9.Oktober 2044:

Kanalisation:

- zum Durchgang gehen
- vor der Röhre über die Brücke gehen
- zum Durchgang gehen
- immer den Gang entlang gehen (nicht abzweigen) bis zum Ende und zum Durchgang
- dann nach unten gehen zu einer Tür
- die Tür öffnen
- neben der Tür ist ein Lichtschalter
- den Lichtschalter betätigen
- Peter ist in einem alten Bahnhof einer U-Bahn
- fast bis zum Ende des Bahnsteigs laufen
- hier ist ein Schaukasten an der Wand
- den Schaukasten ansehen und den Subway Plan nehmen
- wieder zurück zur Tür gehen
- dann den Weg zurück gehen bis zur Brücke und nach links gehen
- nun den Durchgang nehmen
- im Gang findet Peter einen alten Schuh
- den Schuh einstecken und im Inventar ansehen
- immer den Gang entlang gehen und die Treppe nach unten
- hier ist eine Tür
- durch die Tür gehen
- hier ist auch eine alte U-Bahnstation
- den Bahnsteig entlang gehen

- mit Charlie sprechen, aber der will nicht reden
- in die U-Bahn gehen
- zweimal mit dem Professor über alle Themen sprechen
- zum Wagendurchgang gehen
- hier liegt Graham Oswald und er ist schwer verletzt
- mit Graham sprechen
- er hat auf seinem PC Koordinaten gespeichert und ein Privatjet steht bereit
- die U-Bahn verlassen
- mit Charlie sprechen
- zum Ende des Bahnsteigs gehen
- hier ist Juri
- mit Juri sprechen
- wieder zum Professor gehen und mit ihm über Juri sprechen
- Juri kann Peter einen Weg zu seinem Wohnhaus zeigen, aber er hat seinen Schuh verloren
- im Inventar den Faden mit dem Schuh benutzen, weil er kaputt ist
- den reparierten Schuh Juri geben
- er zeigt Peter den Weg
- den Lüftungsschacht an der Decke ansehen
- ein Brett nehmen das an der Wand steht
- Peter legt das Brett auf das Treppengeländer
- auf das Brett steigen und den Lüftungsschacht öffnen
- durch den Lüftungsschacht klettern
- Peter ist im Etagenlo angekommen
- die Tür benutzen
- Peter öffnet die Tür einen Spalt und sieht Tommy auf dem Flur mit dem Roller fahren
- Peter spricht mit Tommy und Tommy geht in die Wohnung und erzählt seiner Mutter was Peter ihm gesagt hat
- jetzt steuert man Deborah
- mit dem Agenten sprechen
- ins Kinderzimmer gehen
- auf einer Kiste liegen Gummibärchen
- die Gummibärchen nehmen
- in den Wohnbereich gehen
- den PC benutzen
- Deborah hat den Ausdruck von den Koordinaten
- jetzt muss sie noch aus der Wohnung kommen
- sie geht ins Bad
- dort benutzt sie die Gummibärchen mit der Toilette
- die Spülung benutzen, aber Deborah sagt das die Gummibärchen noch nicht aufgequollen sind
- kurz warten und dann wieder die Spülung betätigen
- die Toilette läuft über
- in den Wohnraum gehen
- mit dem Agenten sprechen und sagen das es ein Problem mit der Toilette gibt und das sie mit Tommy das Etagen WC benutzen möchte
- zum Flur gehen
- Deborah und Tommy gehen zum Etagen WC und Peter bringt sie zu Graham in die U-Bahn
- Deborah spricht noch mit Graham und dann stirbt er

- der Professor will Deborah und Tommy helfen
- Peter macht sich auf den Weg zum Flughafen
- er fliegt mit dem Privatjet los

Kapitel 11: 10.Oktober 2044:

Alaska –Landeplatz:

- Peter landet in Alaska
- das Eisloch ansehen
- jemand angelt hier
- über die Brücke gehen und den Weg entlang
- hier ist die Polarstation
- rechts bei den Bäumen sind Bretterstapel
- den Bretterstapel ansehen und die Bretter benutzen
- Peter wirft ein Brett ins Wasser
- das Brett kommt an die Angel und jemand rennt zum Eisloch
- zur Polarstation gehen
- davor steht ein Jet-Ski
- in das Haus gehen
- hier erst einmal umsehen
- hinter der Theke ist ein Schlüsselkasten
- den Schlüsselkasten öffnen und den Schlüssel für den Jet-Ski nehmen
- das Haus verlassen
- den Schlüssel mit dem Jet-Ski benutzen
- Peter fährt zum Pentanet Gebäude
- die Jet-Ski ansehen
- die Abdeckung öffnen
- den Benzinkanister und den Lappen nehmen
- um das Gebäude zum Eingang gehen
- vor dem Eingang liegt zuviel Schnee
- den Benzinkanister mit der Schneefläche benutzen
- dann den Lappen mit dem Benzinkanister benutzen
- und nun noch das Feuerzeug mit dem Lappen im Benzinkanister benutzen
- der Eingang ist frei
- neben der Tür ist eine Kamera
- die Kamera ansehen
- die Kameraansicht verlassen und die Tür öffnet sich
- in den Gang gehen
- den Gang entlang gehen
- auf der rechten Seite liegt eine Leiche
- die Leiche ansehen
- die CD nehmen und auch den Zettel (in der Tasche vom Pullover)
- im Inventar den Zettel ansehen
- er sieht leer aus
- das Feuerzeug mit dem Zettel benutzen
- nun kann Peter am oberen Rand folgendes lesen:

NA-EU-AF-AU-SA

- dort wo die Leiche liegt ist das Evakuierungsschott

- es ist aber verschlossen
- auf der gegenüberliegenden Seite ist ebenfalls ein Schott
- auf dem Schott ist eine Schalttafel
- hier sind die Kontinente abgebildet und jeder Kontinent ist ein Taster
- die Abkürzungen auf dem Zettel bedeuten:

Nordamerika – Europa – Afrika – Australien – Südamerika

- wenn man die Kontinente in diese Reihenfolge drückt, dann öffnet sich das Schott
- hier steht eine Sattelenschüssel
- das Kuppeldach ansehen und den Antennensockel
- das Schalterpult ansehen
- dann erst einmal den Raum verlassen
- zu dem Schott ganz hinten gehen
- hinter dem Schott ist die Schaltzentrale
- überall sind Monitore
- die Treppe nach unten gehen
- hier ist ein Computer
- mit dem Computer sprechen
- nach dem Gespräch wieder in den Raum mit der Sattelenschüssel gehen
- jetzt wird es etwas langwierig und ziemlich viel Lauferei
- an der Wand steht eine Zahl (1)
- das Schalterpult ansehen, da steht die Zahl 036
- jetzt die Treppe links hinunter gehen und den Gang entlang
- an der Wand ist ein Display
- es zeigt Australien
- den Gang weiter gehen und die Treppe rechts nach oben
- jetzt steht an der Wand eine 4
- auf dem Schalterpult steht die Zahl 252
- wieder die Treppe links nach unten gehen
- am Display ist Afrika markiert
- dann geht es wieder rechts die Treppe nach oben
- da man herausfinden muss, welche Sattelenschüssel auf welchen Kontinenten ausgerichtet ist, muss man die oben beschriebene Runde solange machen, bis man alle Daten hat
- am Ende sollte man folgendes herausgefunden haben:

Spiegel Nr. 1 Schalterpult steht auf 036

das Display steht auf Australien

Spiegel Nr. 4 Schalterpult steht auf 252

das Display steht auf Afrika

Spiegel Nr. 2 Schalterpult steht auf 108

das Display steht auf Südamerika

Spiegel Nr. 5 Schalterpult steht auf 324

das Display steht auf Europa

Spiegel Nr. 3 Schalterpult steht auf 180

das Display steht auf Nordamerika

- an dem Schalterpult kann man die Sattelenschüsseln verstellen (durch die Tasten rechts und links)

- wenn die Schüsseln in einer bestimmten Stellung stehen, dann zeigt das Display an der Wand nicht nur einen sondern zwei Kontinente an
- irgendwie muss Peter es schaffen alle Kontinente abzudecken
- es ergibt sich dann folgendes (man sollte mit Spiegel 4 anfangen, sonst lässt sich Spiegel 1 nicht auf 000 stellen):

Spiegel Nr. 4 Display auf 270 einstellen

Treppe links nach unten, Gang durchlaufen, Treppe rechts wieder hoch

Spiegel Nr. 2 Display auf 108 einstellen

Treppe links nach unten, Gang durchlaufen, Treppe rechts wieder hoch

Spiegel Nr. 5 Display auf 306 einstellen

Treppe links nach unten, Gang durchlaufen, Treppe rechts wieder hoch

Spiegel Nr. 3 Display auf 216 einstellen

Treppe links nach unten, Gang durchlaufen, Treppe rechts wieder hoch

Spiegel Nr. 1 Display auf 000 einstellen

- war alles richtig dann gibt es Alarm
- Peter geht in den Raum mit dem Computer
- hier gehen alle Monitore aus
- Peter muss nun schnell zum Evakuierungsschott, das jetzt offen ist
- immer den Gang entlang gehen
- vorbei an den Silos und bis zur Evakuierungskapsel Nr. 3
- den Hebel vor der Kapsel benutzen
- die Kapsel öffnet sich
- in die Kapsel steigen
- die Raketensteuerung ansehen
- die Disc mit der Steuerung benutzen
- die Raketen werden auf ein neues Ziel programmiert
- dann den Hebel in der Kapsel betätigen und den Taster
- Peter rettet sich und die Raketen schlagen nicht in New York, sondern in der Station ein, womit der Computer auch hin ist
- die Welt ist gerettet

Ende !!!!

geschrieben am 15.10.2007 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

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

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

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