

# Beneath a Steel Sky Komplettlösung

Hinweis: Sprechen Sie mit allen Leuten.

Achtung: Stehen wir im Weg, werden Aktionen blockiert und müssen nochmals Beauftrag werden.

Links die Eisenstange nehmen und damit rechts die Türe öffnen. Nach der Sequenz zurück durch die Tür, die Treppe runter und dem Raum rechts betreten. Die Hauptplatine im Inventar benutzen wir mit dem Teil mit den Kettenrädern in der Mitte des Abfallhaufens. Jetzt Versuchen wir den Transporter zu aktivieren, da wir keinen offensichtlichen Fehler entdecken gehen wir in dem Raum rechts und reden mit Hobbins. Zurück in den Raum links und den Lift betreten. Sobald Hobbins kommt, gehen wir nach rechts und räumen seinen Schrank das belegte Brot und den Schraubenschlüssel mit. Wenn die Zeit nicht reicht, nochmals auf den Lift stehen. Nun sprechen wir mit Joey, und er startet den Transporter. Sobald der Lift nach unten fährt, durch das Loch nach unten klettern. Wir schauen das Schloss neben der Tür an und warten auf Joey. Wir sprechen mit Joey, damit er uns die Tür öffnet. Wir durchsuchen die Leiche und verlassen den Raum. Anita wird versetzt.

Wir gehen nach rechts und nach dem Lift durch den Ausgang. Hier reden wir mit der Frau. Wir gehen nach rechts weiter, und Versuchen den Raum links zu betreten. Geht nicht, also reden wir mit Joey, dass er den Lagerraum durchsucht. Wenn er wieder rauskommt, sprechen wir Joey nochmals an. Jetzt stecken wir den Schraubenschlüssel hinten in die Zahnräder. Sobald alles still steht, nehmen wir den Schraubenschlüssel wieder mit. Nach Links zurück zum Schweissroboter. Wir öffnen den Roboter mit dem Schraubenschlüssel und fragen Joey, ob er eine neue Hülle will. Wieder nach rechts und Joey erneut in den Lagerraum senden um die Sicherung heraus zu nehmen. Nun können wir den Lagerraum betreten. Am Boden klappen wir die Gangway aus und nehmen das WD 40 sowie den Schlüssel an uns. Am Boden, wo zuvor die Gangway lag, ist ein Stück Wachs, welches wir aufnehmen. Wir verlassen den Raum und uns wir die Sonnenbrille, das WD40, der Schlüssel und das Sandwich abgenommen. Jetzt geben wir das Wachs an Joey um es zu analysieren. Wir verlassen die Fabrik und gehen ganz nach Links. Rechts vom Mann auf dem Stuhl gibt es eine Maschine mit zwei Knöpfen. Wenn wir einen davon drücken passiert nichts. Mit dem Schraubenschlüssel lösen wir die Sicherung an beiden Knöpfen. Nun reden wir mit Joey und fragen ihn, ob er den rechten Knopf drücken kann. Wenn er es tut, drücken wir gleichzeitig den Linken. Wenn der Mann weg ist, drücken wir links an der Apparatur den Schalter und nehmen die Glühbirne aus der Fassung. Anschliessend stecken wir den Plastiksprengstoff (Wachs) in die Fassung. Nun drücken wir erneut den Schalter. In dem nun geöffneten Fach den rechten Schalter umlegen. Rechts schauen wir uns das rote Kabel an und fragen Joey, ob er Lust auf Schweissen hat, er soll das Kabel durchschneiden. Wir gehen nun zum Lift und rufen ihn mit dem Ausweis. Den Lift betreten und darauf achten, dass Joey auch mitkommt!

Wenn wir den Lift verlassen haben, nehmen wir das Kabel rechts und gehen dann nach Links und dann nach Hinten. Die linke Tür öffnen wir mit dem Ausweis. Wir betreten Reichs Raum und schieben das Kopfkissen zur Seite und nehmen die Zeitschrift an uns. Das Zimmer verlassen und draussen auf Lamp warten. Wir sprechen ihn an und fragen, wer den Lift repariert hat. Wir gehen raus auf den Steg und ganz nach rechts in das Reisebüro TravelCo. Wir reden mit dem Verkäufer und sprechen ihn auf Tickets an. Er will sie uns nicht geben, also tauschen wir Sie gegen das Biker Magazin und nehmen das Ticket vom Tisch. Wir fahren mit dem Lift nach oben, passen Lamb ab und geben ihm das Ticket. Wir gehen gleich in seine Fabrik. Nach der Tour gehen wir gleich weiter nach rechts und treffen wieder auf Anita. Wir sprechen mit ihr, bis uns ihren Jammer geben will. Wir geben ihr unsere Ausweisskarte und wir bekommen den Jammer auf die Karte geladen. Wir sprechen nochmals mit Anita um alles über einen Schriebmann-Port zu erfahren. Wir verlassen die Fabrik und benutzen die Ausweisskarte mit dem Linc terminal rechts neben dem Lift. Wir Loggen uns in den Bereich 4 ein und wählen dann Option 2. Gehen auf 1 für Datenänderung und sperren hier Lambs Konto mit der 2, und degradieren ihn mit der 1 zu einem D-Link. Jetzt warten wir vor dem Fahrstuhl auf Lamb und reden mit ihm über die Führung und dann über ein Problem. Wir gehen zu Lambs Wohnung, es ist neben dem von Reich. Wir könne die Tür nun mit unserer Ausweiskarte öffnen. Wir nehmen die Videokassette und legen Sie in den Videorecorder. Rechts neben den Bildschirm betätigen wir die Maschine um die Katze zu füttern. Nun vor das Reisebüro gehen und

rechts in den Laden Anchor-Insurance. Mit dem Vertreter reden wir über einen Schriebmann-Port. Er verweist uns an einen Chirurgen weiter. Also gehen wir ganz nach Links und lesen das Merkblatt auf dem Tisch. Dann schalten wir den Projektor ein und fragen nach einem Schriebmann-Port. Jetzt mit Joey reden, dass er das Hologramm überredet die Tür zu öffnen. Wir reden mit dem Doc. Wir müssen etwas gegen den Port tauschen. Er akzeptiert nur unsere Hoden. Nochmals mit dem Arzt reden, und ihm mitteilen, dass wir nach unten müssen. Wir sollen uns wieder mit dem Versicherungstypen reden, also gehen wir wieder ganz nach rechts und reden mit dem Vertreter und fragen nach der speziellen Police und sagen dass uns Doc Burke schickt. Wenn wir alleine sind, wissen wir Joey an den Anker ab zu schweissen. Wenn wir den Anker haben, gehen wir wieder mit dem Lift nach oben. Hier gehen wir ganz nach links, betreten aber nicht nach Links zum Mann, sondern durch den Ausgang nach rechts in die Recycling Fabrik. Hier die Treppe wieder nach oben zur Tür raus. Im Inventar verbinden wir den Anker mit dem Kabel. Den Enterhaken benutzen wir mit dem Schild rechts. Am neuen Ort benutzen wir die Ausweiskarte mit dem zweiten Schliessfach von rechts mit dem Schlitz. Da nichts Wichtiges drin ist, gehen wir in den nächsten Raum rechts.

Links ziehen wir wieder unsere Karte durch das Lesegerät und setzen uns in den Stuhl.

Wir nehmen den Ball, der hier liegt. Gehen dann einen Raum weiter nach rechts. Das Inventar ist jetzt eine Befehlsleiste. Mit dem Befehl öffnen können wir die Reisetasche öffnen. Wir nehmen alles mit, und finden unter anderem einen Dekomprimierer. Wir verwenden diesen gleich mit dem Ball. Jetzt gehen wir weiter nach rechts, und wir erreichen ein Rätsel. Mit den Passwörtern aus dem Inventar müssen wir uns nun eine Passage bauen.

Für die Lösung gehen wir von folgender Nummerierung aus:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

4, 5, 7, 8 und 9 haben ein Symbol auf der Platte. Darin müssen wir eines der Passörter ablegen. Nicht vergessen auch wieder aufzunehmen.

Folgende Schritte sind durchzuführen:

Grün auf 7, Rot auf 8, Grün von 7 auf 4, Rot von 8 auf 5, Grün von 4 auf 9.

Im letzten Raum nehmen wir das Buch und die Büste mit. Im Inventar entschlüsseln wir nun die 3 Dokumente mit der Lupe. Die Dokumente verraten einige Dinge. Über das Inventar können wir die Verbindung nun trennen. Rechts am Linc Terminal mit der Karte einloggen und wir erhöhen unseren Status: 4, 2, 2. Neben dem Terminal ist ein Lift, mit diesem fahren wir nach unten. Dann vor Lambs Wohnung gehen, und nutzen dort den Lift um noch weiter nach unten zu gelangen. Joey stürzt ab, und somit haben wir seine Platine wieder im Inventar.

Wir gehen nach Links und reden mit dem Portier. Wir reden darüber, wie man Mitglied wird und erfahren, dass man empfohlen werden muss. Jetzt mit der Frau in Rosa sprechen und sie darum bitten eine Empfehlung auszusprechen. Wenn die Option fehlt, wurden nicht alle Gesprächsoptionen mit dem Portier durchgegangen. Sie auch wegen Overmann ansprechen. Sie sollte uns nun in Ihr Appartement einladen. Wenn dies nicht der Fall ist, dann fehlt uns eine Information von Linc. Rechts kann man dies nachholen. Die Ausweiskarte mit Linc benutzen und unter der Option 1 erhalten wir die nötige Information. Also mit der Frau gesprochen und sie geht in Ihr Appartement und wir folgen ihr. Wenn Sie verschwunden ist, klingeln wir unten und geben uns als Robert zu erkennen. Wir sprechen mit ihr bis sie uns für den Club empfiehlt. Während die Dame am Telefon hängt, legen wir die Videokassette in den Videorecorder, schauen in den Napf des Hundes und nehmen ein paar Hundekexse mit. Wir verlassen die Wohnung und gehen unten am Teich nach Links. Hier finden wir einen Schuppen. Die Türe anschauen, es wird erwähnt, dass ein altes Schloss die Tür verschliesst. Das Schloss können wir mit der Ausweiskarte öffnen. Im Schuppen nehmen wir die Gartenschere mit. Jetzt gehen wir nach rechts, und reden mit dem Gärtner, dann mit dem jungen auf der Bank, dann nochmals mit dem Gärtner. Jetzt zum Club gehen und ihn betreten.

Im Club mit allen Leuten alle Gesprächsoptionen durchgehen. Manche Personen sind hierfür mehrfach anzusprechen. Hinten rechts bei der Band ist eine Tür mit einer Metallplatte, wir schauen uns diese an und

gehen zum Barmann und sprechen ihn über diese an. Wir verlassen den Club und gehen zurück zum Lift. Dort legen wir die Hundekexse aus das Brett am Teich, und wenn der Hund kommt, ziehen wir am Seil. Die Wache verlässt ihren Posten, und wir betreten die Kathedrale. Hier gehen wir in die erste Tür nach hinten. Wir öffnen den mittleren Spint hinten und finden Anita. Wir fahren mit den Liften in die oberste Etage und reden mit Lamb über Anita. Wir gehen in die Röhrenfabrik und öffnen den mittleren Spint bei Anitas letztem Posten. Wir tragen nun den Strahlenanzug. Jetzt betreten wir den Reaktorbereich. Wir benutzen das Terminal rechts. Wir wählen die 2, öffnen somit die Reaktor Tür und betreten diesen auch gleich. Rechts nehmen wir die Karte vom Boden auf. Wir schliessen die Reaktortür wieder und gehen zum Spint und ziehen uns wieder um. Wir gehen in das Polizeiquartier zur Schnittstelle und loggen uns als Anita ein, also ziehen die Link Karte durch den Schlitz. Wir gehen in den Raum rechts und benutzen aus dem Inventar den Blender auf das Auge. Durch den Durchgang neben dem Auge gehen, dann nochmals nach hinten gehen, und den Playback auf den Schacht in der Mitte verwenden (wenn es zu einem zeitlichen Problem kommt, in den Einstellungen die Spielgeschwindigkeit auf langsam stellen). Nun in den Startraum gehen und das Auge blenden. In den nächsten Raum gehen und auch dieses Auge blenden und durch den Durchgang nach hinten gehen. Nochmals nach Hinten in dem Raum mit dem Schacht und dort nach rechts gehen. Das Auge sollte noch geblendet sein und wir können die Stimmgabel nehmen. Wir loggen uns aus. Wir benutzen Anitas Karte mit dem Linc Terminal und gehen die Optionen durch. Jetzt gehen wir wieder auf die unterste Ebene zurück. Rechts reden wir mit dem Gärtner, dann mit dem Jungen, dann wieder mit dem Gärtner, bis beide nichts mehr zu sagen haben. Nun ganz nach Links gehen und den Gerichtssaal betreten. Hier führen wir die Verteidigung. Wir wieder in den Club. Links an der Wand ist eine Musikbox. Wir schalten Sie ein. Wir wählen den Titel 'du suchst ohne zu finden'... Coston ärgert dies und schaltet die Musikbox ab. Während Coston vom Tisch weg ist, nehmen wir sein Glas vom Tisch. Jetzt gehen wir eine Etage nach oben und geben Dr. Burke das Glas. Zurück in die Bar, und wir können die Tür rechts über die Metallplatte mit unseren neuen Fingerabdrücken öffnen.

Im Raum stellen wir uns auf die Box unter dem Gitter. Jetzt öffnen wir die Umzugsbox links mit der Metallstange. Das Brett der Kiste legen wir nun auf die Box und steigen nun drauf. Mit der Metallstange machen wir ein Loch in das Gitter. Dieses vergrössern wir dann mit der Gartenschere und klettern durch (hier ist empfohlen das Spiel zu speichern). In der U-Bahn gehen wir nach rechts, dann nach hinten und weiter nach rechts. Hier ist ein Loch in der Wand. Links vom Loch ist eine Fassung, in welche wir die Glühbirne stecken. Wir können nun das Loch nach rechts passieren. Wir passieren die Tür rechts und rennen sofort nach rechts unten, da die Decke einstürzt. Wir stehen vor einer Tür, die wir nicht öffnen können. Links befindet sich eine Stelle mit Gips. In dieser stochern wir mit dem Metallstab rum. Wenn die Backsteine freigelegt sind, Hebeln wir mit der Stange einen Stein heraus und lesen ihn auf. Die Stange stecken wir nun in die Anschwellung der Vene und hämmern diese mit dem Backstein richtig rein. Nie Stange ziehen wir wieder raus. Es kommt ein Roboter durch die Tür, und wir können schnell rein laufen. Hier schauen wir erst mal durch die Gitter. Anschliessend gehen wir nach hinten in den Raum. Rechts benutzen wir das Kontrollpult und senken mit der Option 2 die Temperatur. Dadurch schliesst sich die Iris weiter und wir können uns drauf stellen um am Metallstück zu ziehen. Die Iris gleich wieder verlassen. Wir gehen in den vorherigen Raum zurück. Jetzt gehen wir hier zwei Mal nach rechts und finden einen Roboter und stecken die Platine in diesen. Wir geben Joey den Auftrag sich umzusehen. Wir warten bis Joey widerkommt und ragen nach dem Bericht. Wir reden nochmals mit Joey und können im Gespräch bitten, den Hahn zum Nährstofftank zu öffnen. Wir hören es dann tropfen. Wenn Joey zurück ist können wir den Raum links betreten. Wenn der Androide weg ist, können wir den Raum hinten rechts verlassen. Im Raum mit den weiteren Tank durch die Tür hinten rechts gehen. Hier gibt es Links ein Terminal, welches wir mit unserer Ausweiskarte aktivieren. Und 2 (Abgesicherter Bereich) und 1 (Tür öffnen) ausführen. Den Kontrollraum verlassen. Wir untersuchen die Leiche und nehmen die Platine aus dem Roboter. Wir gehen zurück in den Kontrollraum und benutzen die rote Linc-Karte mit der Schnittstelle rechts. Wir gehen in den zweiten Raum und blenden das Auge um wieder nach hinten durchgehen zu können. Hier verwenden wir den göttlichen Zorn aus dem Inventar mit dem Kreuzritter. Wir trennen die Verbindung und loggen uns als Anita wieder ein und betreten den vorher vom Ritter geschützten Bereich. Hier benutzen wir den Oszillator auf den Kristall und nehmen die Spirale mit. Nun loggen wir uns wieder aus. Den Kontrollraum verlassen wir nun und gehen vorne nach rechts durch die geöffnete Tür. Bei der Tür rechts hängt eine Zange zum Mitnehmen. Mit der Zange nehmen wir ein paar Gewebestränge aus dem grossen Tank. Jetzt gehen wir nach rechts weiter. Neben jeder Kammer ist ein

Computer mit einem Schrank darunter. Wir öffnen den Mittleren und stecken die Platine rein. Wir laden nun Joey in den Androiden in dem wir das Terminal benutzen und erste die Option 2 ausführen, und die die Option 3. Wir reden mit Joey und er wird nun zu Ken. Wir gehen weiter in den Raum rechts und wir bitten Ken seine Hand auf die Sensorplatte zu legen, und wir legen dann gleich unsere Hand auf die andere Platte. Wir lassen Ken stehen und gehen zwei Mal nach rechts weiter. Hier binden wir das Kabel an die Rohrhalterung. Wir müssen nun zurück in den Raum mit dem grossen Gewebetank. Hier benutzen wir Anitas Karte mit dem Terminal und holen nochmals eine Gewebeprobe mit der Zange aus dem Becken. Diese Probe frieren wir schnell im Kühltank ein. Jetzt gehen wir zurück zum Ende der Rohre und klettern rechts die Stufen runter. Die gefrorene Probe schmeissen wir in die Öffnung. Wir benutzen das Kabel um zur Tür zu springen. Nach Dem Fosters Vater abgestossen wurde bitten wir Ken auf dem Stuhl Platz zu nehmen.