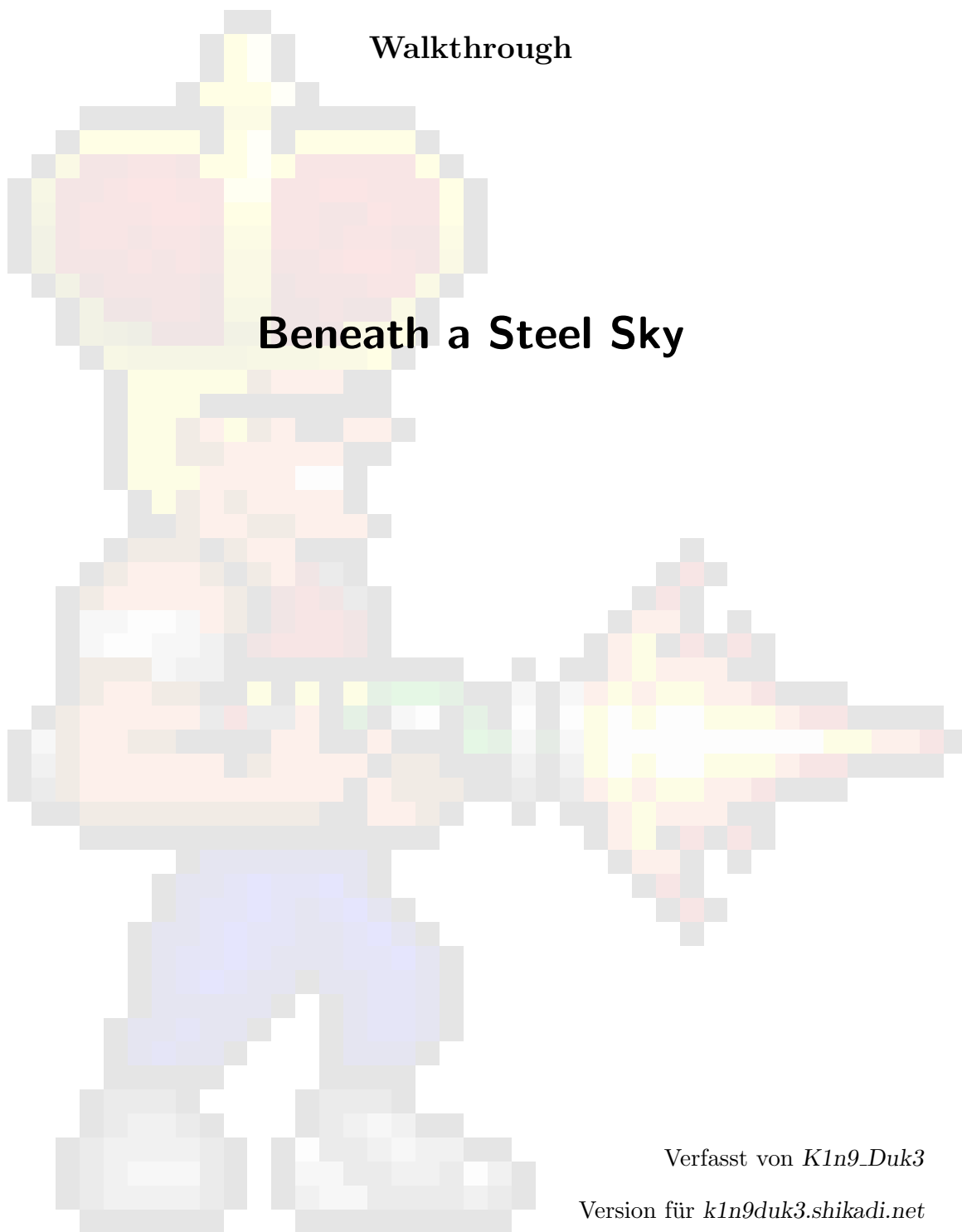


Walkthrough

## Beneath a Steel Sky



Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2007-2011 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Beneath a Steel Sky</b>	<b>7</b>
Wie man einen Helikopterabsturz überlebt . . . . .	7
Going Down . . . . .	7
D-LINC-ing Lamb . . . . .	8
Enter the Matrix . . . . .	9
Am Boden zerstört . . . . .	11
Payback Time . . . . .	11



## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Beneath a Steel Sky



## Wie man einen Helikopterabsturz überlebt



Gehen Sie nicht die Treppe hinunter, oder der Wachmann wird Sie erschießen.

Schnappen Sie sich die Eisenstange (die merkwürdigerweise als „Vorsprung“ bezeichnet wird) und hebeln Sie die Tür rechts von Ihnen auf. Nachdem der Wachmann sich verzogen hat, können Sie die Fabrik wieder betreten und die Treppe hinuntergehen. Gehen Sie nach rechts in den nächsten Raum. Hier finden Sie einen ganzen Haufen Schrott und darunter auch eine noch brauchbare Roboterhülle, in die Sie die Platine mit Joey's Persönlichkeit einsetzen. Untersuchen Sie auch noch den Transportroboter und versuchen Sie, ihn einzuschalten.

Stellen Sie sich auf den Lift in der Mitte des Raumes und begeben Sie sich nach der kurzen Unterhaltung mit dem Techniker schnell in den nächsten Raum, öffnen dort den kleinen Schrank und schnappen sich den Schraubenschlüssel. Falls Sie nicht schnell genug waren und erwischt wurden, lösen Sie noch einmal den Alarm aus und versuchen Sie es erneut. Reden Sie mit dem Techniker und sprechen Sie mit ihm über alle möglichen Themen. Sie können nichts verkehrt machen.

Gehen Sie wieder zu dem Transportroboter zurück und bitten Sie Joey, den Roboter zu starten. Warten Sie jetzt, bis der Roboter mit seiner Ladung zurückkommt und den Lift aktiviert. Springen Sie in das Loch, sobald sich der Lift bewegt. Unten angekommen, sehen Sie sich das Schloss neben der Tür an und warten, bis Joey auftaucht. Lassen Sie Joey die Tür öffnen und schauen Sie sich an, was mit Overmann passiert. Durchsuchen Sie den Leichnam und verlassen Sie den Raum.

## Going Down

Gehen Sie nach rechts und Sie sollten zu einem Aufzug gelangen. Betreten Sie das Gebäude rechts neben dem Aufzug und reden Sie mit der Frau. Sprechen Sie mit ihr über alle möglichen Themen, bis Aufseher Lamb aufkreuzt und Anita verscheucht. Gehen Sie weiter nach rechts und werfen Sie den Schraubenschlüssel zwischen die Zahnräder.

Nehmen Sie den Schraubenschlüssel wieder an sich und gehen Sie wieder nach links zum Schweißroboter. Lösen Sie die Hülle des Roboters mit dem Schraubenschlüssel und reden Sie mit Joey über die neue Hülle. Gehen Sie wieder nach rechts und werfen Sie einen Blick durch das Gitter. Reden Sie mit Joey und lassen Sie ihn den Lagerraum durchsuchen. Sobald er wieder auftaucht, reden Sie wieder mit Ihm und schicken ihn wieder hinein, um das Sicherheitssystem zu deaktivieren.

Jetzt betreten Sie den Raum. Klappen Sie die Gangway um und nehmen Sie den kleinen Klumpen Wachs mit, der sich darunter befand und sich als Plastik-sprengstoff entpuppt. Lassen Sie den Rest liegen und verlassen Sie den Raum.

Lassen Sie Durchsuehung ueber sich ergehen und verlassen Sie die Fabrik wieder. Draußen untersuchen Sie das rote Kabel auf der rechten Seite und lassen es von Joey durchschneiden.

Gehen Sie jetzt ganz nach links und betreten Sie den Kontrollraum. Lösen Sie die Verriegelung an den beiden Knöpfen des Dampfventils mit dem Schraubenschlüssel. Lassen Sie Joey den rechten Knopf drücken, während Sie gleichzeitig den linken Knopf drücken. Das vertreibt den Aufseher und Sie können sich am Kontrollpult zu schaffen machen. Legen Sie den Schalter rechts oben an dem Verteiler um und schrauben Sie die linke Glühbirne heraus.



In die Fassung der Glühbirne füllen Sie den Plastiksprengstoff. Achten Sie darauf, dass der Strom auch wirklich abgeschaltet ist, sonst sterben Sie.

Schalten Sie den Strom wieder ein und das Gitter wird aufgesprengt. Legen Sie den rechten Schalter um und der Aufzug wird wieder mit Strom versorgt. Gehen Sie also wieder zum Aufzug, warten Sie, bis Joey auch wieder angekommen ist, stecken Sie die Ausweiskarte in den Schlitz neben der Aufzugtür und betreten Sie den Aufzug zusammen mit Joey.

Stecken Sie das rote Kabel ein und gehen Sie nach links zum nächsten Aufzug. Von hier aus gehen Sie nach hinten zu den Apartments. Öffnen Sie die linke Tür wie gewohnt mit Ihrer Karte und betreten Sie die Wohnung. Legen Sie das Kissen auf dem Bett zur Seite und stecken Sie die Zeitschrift ein. Gehen Sie wieder zum Fahrstuhl und von dort aus nach rechts in den vollkommen verdreckten Innenhof.

## **D-LINC-ing Lamb**

Betreten Sie das Reisebüro und reden Sie mit dem Verkäufer. Lassen Sie sich über alle verfügbaren Touren aufklären und buchen Sie schließlich die Touristen-Variante. Beenden Sie das Gespräch und geben Sie dem Kerl die Zeitschrift. Schnappen Sie sich das Ticket



aus dem Drucker auf dem Schreibtisch und gehen Sie zurück zum Aufzug. Warten Sie hier, bis Lamb auftaucht und geben Sie ihm das Ticket.

Sobald der Aufzug wieder verfügbar ist, fahren Sie damit wieder hoch, betreten die Fabrik und reden dort mit Lamb. Lassen Sie sich durch die Fabrik führen, bis Lamb ausrastet und verschwindet. Gehen Sie dann nach rechts zur Strahlungszone und reden Sie mit Anita. Lassen Sie sie den Jammer auf Ihre Karte speichern und reden Sie weiter mit ihr über alle möglichen Themen.

Verlassen Sie danach die Fabrik und probieren Sie Ihre aufgemotzte Karte an dem LINC-Terminal aus. Wählen Sie vom Hauptmenü aus 4-2-1-1 und verlassen Sie das Terminal. Warten Sie, bis Lamb wieder auftaucht und vergeblich versucht, den Lift zu öffnen. Reden Sie mit ihm über sein Problem und fahren Sie dann mit dem Lift nach unten.

Gehen Sie zu den Appartements und öffnen Sie die rechte Tür mit Ihrer Karte. Drinnen stecken Sie die Videokassette ein und können auch noch die Katze füttern, wenn Sie wollen. Gehen Sie dann von dem Lift aus nach links zur Arztpraxis. Aktivieren Sie das Hologramm und reden Sie mit der Empfangsdame. Lassen Sie schließlich Joey mit der Dame reden und dabei seinen Charme spielen lassen.

Betreten Sie den Operationssaal und reden Sie mit dem Doktor über den Schriebman-Port. Nachdem Nieren und Lungen vom Doktor abgelehnt wurden, müssen Sie wohl oder übel Ihre Hoden gegen den Port eintauschen. Reden Sie nach der OP noch einmal mit dem Doktor und fragen Sie ihn nach einem Weg zur Bodenebene. Verlassen Sie die Praxis wieder und gehen Sie ganz nach rechts in den verdreckten Innenhof.

Betreten Sie den Anker-Versicherungsladen und warten Sie auf Joey. Reden Sie mit dem Versicherungsheini und fragen Sie ihn nach der speziellen Police. Sagen Sie, Burke habe Sie geschickt und reden Sie mit Joey, sobald der Kerl zum Telefonieren verschwindet. Lassen Sie Joey den Anker von der Statue schweißen und stecken den Anker ein.

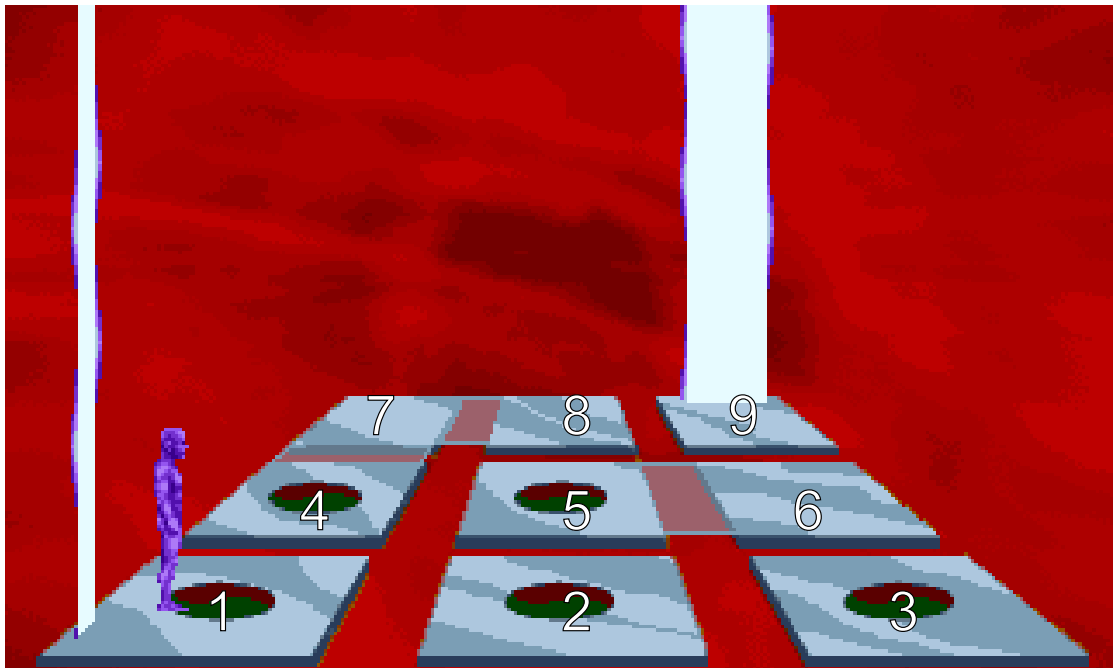
## **Enter the Matrix**

Verbinden Sie Kabel und Anker in Ihrem Inventar und fahren Sie mit dem Lift wieder nach oben. Sie müssen dabei nicht auf Joey warten, da er Ihnen im Moment nicht weiterhelfen kann. Gehen Sie vom Fahrstuhl aus zwei Bildschirme nach links und betreten Sie die Müllverbrennungsanlage. Gehen Sie die Treppen hinauf und nach rechts durch die Tür. Werfen Sie Ihren improvisierten Enterhaken zum Schild gegenüber und schwingen Sie sich in die Umkleidekabine des Sicherheitsdienstes. Verlassen Sie den Raum nach links

durch die Tür. Stecken Sie hier Ihre Karte in den Schlitz links neben der Schnittstelle und setzen Sie sich in den Apparat.

Stecken Sie die Kugel ein und verlassen Sie den Raum nach rechts. Hier öffnen Sie die Tasche und stecken Vergrößerungsglas und Geschenk ein. Dekomprimieren Sie die komprimierten Daten in Ihrem Inventar und verlassen Sie den Bildschirm nach rechts. Es folgt ein kleines Puzzle, das wie folgt gelöst wird:

Abbildung 1.1: Linc Space



Sie starten auf Position 1. Legen Sie ein Teil des Passwortes ab und gehen Sie zu Position 2. Legen Sie dort den zweiten Teil des Passwortes ab. Zurück zu Feld 1. Nehmen Sie das Passwort auf und legen Sie es auf Feld 4 ab. Nehmen Sie das Passwort von Feld 2 und legen Sie es auf Feld 5. Nehmen Sie das Passwort von Feld 4 und legen Sie es auf Feld 3. Jetzt können Sie zu Feld 9 gehen und den Raum verlassen.

Sammeln Sie im nächsten Raum die Büste und das Buch ein. Entschlüsseln Sie noch alle drei Dokumente in Ihrem Inventar und trennen Sie dann die Verbindung zur Matrix. Verwenden Sie Ihre Karte an dem LINC-Terminal und wählen Sie im Hauptmenü 4-2-2 und danach vom Hauptmenü aus 4-1 und lesen Sie sich alle drei Dokumente durch. Jetzt können Sie mit Ihrer Karte den Lift aktivieren und das Gebäude verlassen.

## Am Boden zerstört

Fahren Sie mit dem Aufzug hinab und besteigen Sie den Aufzug zur Bodenebene. Gehen Sie vom Fahrstuhl aus nach links und reden Sie mit dem Portier. Dieser verrät auf Nachfrage, dass Sie eine Empfehlung von Mrs. Piermont benötigen, um den Club betreten zu dürfen. Reden Sie also bei der nächsten Gelegenheit mit der Dame im rosafarbenen Anzug über Overmann und die Empfehlung für den Club.

Folgen Sie der Frau zu ihrer Wohnung und klingeln Sie, sobald sie oben angekommen ist. Reden Sie mit der Frau, bis sie schließlich im Club anruft. Schieben Sie dann die Videokassette in den Videorecorder und schnappen Sie sich ein paar Hundekex aus dem Fressnapf. Verlassen Sie die Wohnung jetzt wieder.

Gehen Sie zum Aufzug und legen Sie die Hundekuchen auf das Brett im Vordergrund. Warten Sie dann, bis der Köter auftaucht und das Brett anbellt. Ziehen Sie kurz am Seil und betreten Sie dann den Eingang zur Kirche, den der Wachmann vorher blockierte. Gehen Sie die Treppe hinunter in den Keller und öffnen Sie das mittlere Schließfach. Durchsuchen Sie die Leiche und verlassen Sie die Kirche wieder.

Begeben Sie sich zu Anitas Arbeitsplatz in der Fabrik und öffnen Sie auch hier das mittlere Schließfach. Ziehen Sie sich den Schutzanzug an und gehen Sie nach rechts zum Reaktorraum. Benutzen Sie das Kontrollpult und öffnen Sie die Reaktortür. Wenn Sie die Reaktortür öffnen und dabei keinen Schutzanzug tragen, sterben Sie. Betreten Sie den Reaktorkern und stecken Sie Anitas LINC-Karte ein. Verlassen Sie den Reaktor und ziehen Sie sich wieder Ihren Mantel an.

Verlassen Sie die Fabrik und begeben Sie sich wieder zur LINC-Schnittstelle im Hauptquartier des Sicherheitsdienstes. Schieben Sie dieses Mal Anitas Karte in den Schlitz neben der Schnittstelle und setzen Sie sich wieder hinein.

Blenden Sie das Auge im ersten Bildschirm und gehen Sie schnell nach rechts. Auch hier blenden Sie das Auge und verlassen den Raum sofort durch den hinteren Ausgang. Die nächsten beiden Räume verlassen Sie nach hinten und nach rechts und heben dann schnell die Stimmgabel auf, bevor das Auge wieder sieht. Verlassen Sie diesen Bildschirm dann wieder nach links und verwenden Sie den Projektor mit dem Schacht in der Mitte des Raumes. Trennen Sie dann die Verbindung.

## Payback Time

Begeben Sie sich wieder zur Bodenebene und gehen Sie vom Lift aus nach rechts. Reden Sie mit dem Gärtner über alles und danach mit dem Jungen über dessen Videospiele.



Reden Sie jetzt wieder mit dem Gärtner, bis es keine Gesprächsthemen mehr gibt. Gehen Sie jetzt nach ganz nach links in den Gerichtssaal.

Der Ausgang der Gerichtsverhandlung wird durch Ihre Handlungen nicht beeinflusst, also tun Sie was Sie wollen. Betreten Sie nach der Gerichtsverhandlung den Club und starten Sie die Musikbox. Wählen Sie das Lied „Du suchtest, ohne zu finden“ und warten Sie, bis der Besitzer des Clubs von seinem Tisch aufsteht, um die Musikbox abzustellen. Sobald er aufsteht, stecken Sie sein Glas ein.

Verlassen Sie den Club und verlassen Sie die Gegend außerhalb des Clubs durch den Ausgang unten rechts. Betrachten Sie die Tür und stecken Sie eine der Karten in das Schloss der Tür, um diese zu öffnen. Betreten Sie den Verschluss und stecken Sie die kleine rote Gartenschere ein.

Gehen Sie jetzt zu Doktor Burke und geben Sie ihm das Glas aus dem Club. Mit Ihren neuen Fingerabdrücken gehen Sie zurück in den Club. Berühren Sie die Platte neben der kleinen Tür im Hintergrund und betreten Sie den Raum. Stemmen Sie mit dem Metallrohr den Deckel von der großen Kiste und legen Sie ihn auf die kleine Schachtel rechts daneben. Steigen Sie auf die Schachtel und stechen Sie mit dem Metallrohr ein Loch in das Gitter. Schneiden Sie das Gitter dann mit der Gartenschere auf und kriechen Sie durch den Schacht. Auf der anderen Seite folgen Sie den Schächten, nach rechts, hinten, und wieder nach rechts.

Sie sollten jetzt an einer Stelle angekommen sein, an der sich ein großes Loch in der Wand befindet. Schrauben Sie unbedingt die Glühbirne in die Fassung links des Loches. Nur dann können Sie vorbeigehen ohne gefressen zu werden.



Folgen Sie dem Weg nach rechts und Sie erreichen einen sehr auffälligen Tunnel. Klicken Sie sofort auf den Ausgang unten links um nicht erschlagen zu werden.



Im nächsten Raum kratzen Sie mit der Metallstange den Gips von der dunklen Stelle an der Wand und hebeln danach mit der Stange einen Stein aus der Mauer heraus, den Sie natürlich gleich einstecken. Rammen Sie die Stange in die angeschwollene Stelle der Venen und schlagen Sie mit dem Stein auf die Stange, bis die Vene durchbohrt ist.

Nach kurzer Zeit erscheint ein Sanitätsroboter. Gehen Sie durch die Tür, solange der Roboter beschäftigt ist. Im nächsten Raum werfen Sie einen Blick durch das Gitter in der Wand und gehen dann durch die Tür im Hintergrund.

Benutzen Sie die Kontrolleinheit und stellen Sie eine niedrigere Temperatur ein. Steigen Sie dann schnell auf die Abdeckung der Grube, ziehen Sie an dem Metallstück, um das Gitter zu lösen und steigen Sie schnell wieder von der Abdeckung, damit Sie nicht abstürzen und somit den Löffel abgeben.



Verlassen Sie diesen Raum wieder und gehen Sie den Gang entlang nach rechts zur Ladestation des Sanitätsroboters. Stecken Sie die Joey-Platine in den Schlitz am Roboter und schicken Sie den Roboter in den Tankraum. Lassen Sie sich berichten, was Joey so alles gefunden hat und schicken Sie ihn danach gleich wieder in den Raum, um die Nährstofftanks zu entleeren.

Betreten Sie den Raum hinten links erst, wenn Sie die Nährstofflösung aus dem Tank tropfen hören und Sie das Gitter von unten gelöst haben, sonst wird der Androide Sie töten.



Verlassen Sie diesen und den nächsten Raum nach rechts hinten und schieben Sie Ihre Karte in das Kontrollpult direkt neben der Tür. Wählen Sie im Menü 2-1 und verlassen Sie den Kontrollraum. Nachdem Joeys Hülle wieder einmal zerstört wurde, nehmen Sie die Platine wieder an sich. Durchsuchen Sie die Leiche und gehen Sie zurück in den Kontrollraum.

Begeben Sie sich mit Gallaghers Karte in die LINC-Matrix und verlassen Sie den ersten virtuellen Raum nach rechts. Im zweiten Raum blenden Sie das Auge und betreten schnell den mittleren Ausgang. Den Kreuzritter beseitigen Sie durch den göttlichen Zorn und trennen die Verbindung. Loggen Sie sich danach als Anita ein und gehen Sie auf gleichem Weg zu dem Durchgang, den der Kreuzritter vorher versperrt hatte. Betreten Sie den rechten Ausgang und zerstören Sie den Kristall mit dem Oszillator. Jetzt sammeln Sie noch die Spirale ein und trennen die Verbindung.

Verlassen Sie den Kontrollraum und gehen Sie durch die runde Tür ganz rechts. Benutzen Sie Anitas Karte am Terminal und schnappen Sie sich die Metallzange rechts neben dem Nährbecken. Angeln Sie sich mit der Zange eine Probe aus dem Becken und frieren Sie diese im großen Stickstofftank ein.

Verlassen Sie den Raum nach rechts und öffnen Sie das mittlere Schränkchen. Stecken Sie Joeys Platine in den Steckplatz im Schrank und bedienen Sie das Terminal. Laden Sie die Persönlichkeitsdaten (2) und starten Sie dann das Eröffnungsprogramm (3).

Wenn Sie den rechten Androiden erwecken, wird er Sie umbringen.



Verlassen Sie den Raum nach rechts und reden Sie im nächsten Raum mit Joey. Lassen Sie ihn eine Hand auf den Sensor an der Tür legen und berühren Sie den anderen Sensor. Gehen Sie durch die Tür und dann auf den Rohren entlang weiter nach rechts. Binden Sie das Kabel an die Rohrhalterung und klettern Sie die Stufen hinunter. Werfen Sie die gefrorene Gewebeprobe in die Öffnung unterhalb der Rohre und schwingen Sie sich an dem Kabel in die nun freigelegte Öffnung.

Reden Sie mit Joey, sobald Sie können und lassen Sie ihn Ihres Vaters Platz einnehmen. Andere Lösungen führen unweigerlich zum Tod Ihrer Persönlichkeit.

