Blown Away - The Interactive CD-ROM Game
Walkthrough von Daniel Marschall

Version: 19. September 2024

Generelle Information zum Punktesystem

Es gibt 3 Arten von Punktevergaben:
- Punkte für das Einsammeln von Gegenständen oder bestimmten Aktionen (z.B. einen Kriminellen festnehmen)
- Punkte für das Abschließen eines Raumes bzw. Kapitels (Beispiel: Wenn man im Krankenhaus zum Türschloss geht, hat man den Raum „abgeschlossen“ und bekommt dafür Punkte). Diese Punktezahl variiert ggf. je nachdem, wie viele Schritte/Bewegungen in diesem Raum gemacht wurden.
- Punkte für das Lösen eines Rätsels. Diese Punkte sind zeitbasiert. Wird ein Cheat angewendet, werden keine Punkte vergeben.

Quest: Aus dem Krankenhaus entkommen (40 Punkte)

Sicherung rechts vom Bett aufnehmen „Sicher heiß diese Sicherung“. *(Dies hat Auswirkung auf den Sicherungskasten im Nachrichtenstudio.)*

Man kann bis zur Nacht warten, aber man muss das nicht.
Zum Türschloss laufen, um das Krankenhaus-Zimmer zu verlassen (*20 Punkte*)

Puzzle 1: Tür-Schloss (*20 Punkte*)

Magisches Quadrat 3x3, z.B. Saturn-Siegel.
Das Spiel gibt in regelmäßigen Abständen Tipps (Zahlen 1, 2, 3).
Die Tipps betreffen folgende mögliche Lösungen/Rotationen:

```
+--------+
| 8  3  4|15
| 1  5  9|15
| 6  7  2|15
+--------+
 15 15 15 15
```

```
+--------+
| 4  9  2|15
| 3  5  7|15
| 8  1  6|15
+--------+
 15 15 15 15
```

```
+--------+
| 2  7  6|15
| 9  5  1|15
| 4  3  8|15
+--------+
 15 15 15 15
```

```
+--------+
| 6  1  8|15
| 7  5  3|15
| 2  9  4|15
+--------+
 15 15 15 15
```

Wohnzimmer (40 Punkte)

Puzzle 2: TV-Puzzle (*Keine Punkte*)

SIGHT

Wohnzimmer - Diverse Gegenstände (*40 Punkte*)

1. Auf Couchtisch: M. Poussin Durchschlagpapier = 10 Punkte
   Das Finden des Gegenstands hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.
2. Schlagring im Regal = 10 Punkte
   Das Finden des Gegenstands hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.
3. Motorrad im Regal = 10 Punkte
   Das Finden des Gegenstands hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.
4. Handschellen auf dem hinteren Tisch mit der Spieluhr = 0 Punkte
   Zweck: Wenn man die Handschellen hat, kann man im Tunnel den Kriminellen festnehmen und erhält dort 10 Punkte.
5. Kleine Bombe links oben im Regal. NUR DIE KLEINE! = 10 Punkte
   Das Finden des Gegenstands hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf.

Weitere Dinge (werden **nicht** in Spielstands-Datei vermerkt)

- „Tempus Fugit“ Notiz im Seitenfach des Schrankes = 0 Punkte
- Joker-Karte in einer Urne im Seitenfach des Schrankes = 0 Punkte
- Spieluhr Animation = 0 Punkte
- TV Kassette Easteregg (zeigt Credits) = 0 Punkte
- Blume auf Tisch = 0 Punkte

Puzzle 3: "Bet your life"

Links	TOY	Lehrer Sam (schwer)
Mitte	LOCK	Kollege Patrick (mittel)
Rechts	DAME	Freundin Robin (leicht)

Quest: Freundin Robin retten (100 Punkte)

Bet your life: Knopf 3. "DAME"

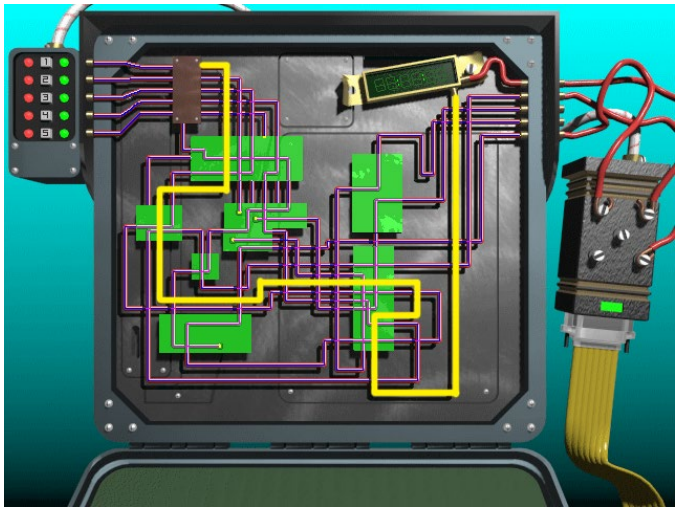
Im Wohnzimmer-Regal: Mikrofon-Pokal, Tape-Rekorder, Vogelbuch links

Im Studio: (Ganz zurücktreten,) rechts scrollen, Stage Lights #1 Knopf drücken (*30 Punkte*)

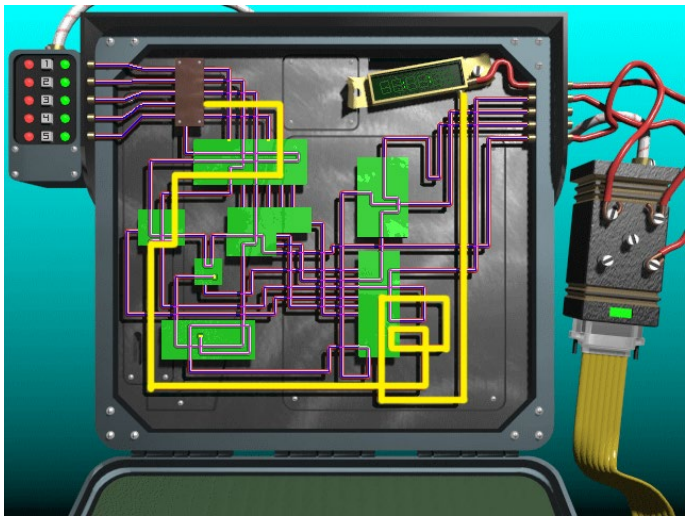
Kartenspiel (*Keine Punkte*)
Man muss eine Karte wählen und sich diese für den späteren Verlauf des Spiels merken. Sie wird im Kartenspiel bei Sam benötigt. Wenn man das Kartenspiel bei Sam verkürzen möchte, sollte man den Joker wählen.

Bombe: Fuse Box (*70 Punkte, -20 Punkte bei einem Draht der zu einer toten Leitung führt*)
- Draht zurückverfolgen, der zum Timer geht. Zufällig.
- Wenn die Sicherung “Sicher heiß diese Sicherung“ am Krankenhausbett eingesammelt wurde, dann kann das Gerät 15 Mal verwendet werden, ansonsten nur 10 Mal.

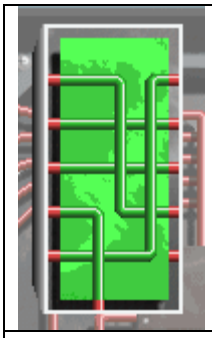
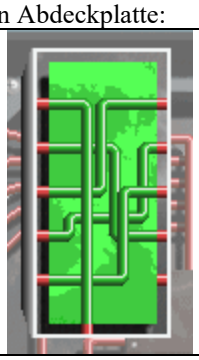
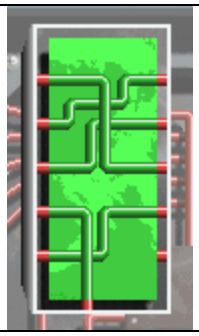
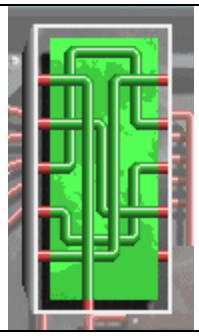
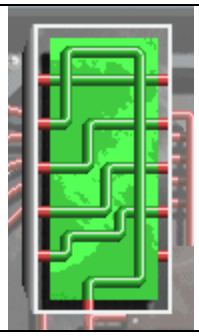
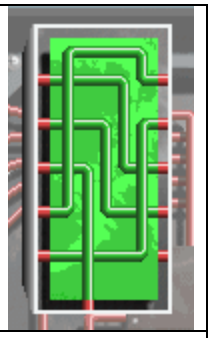
Schaltkreis A:



Schaltkreis B:



Varianten der ersten Abdeckplatte:

					
Schaltkreis A: Wähle Knopf 5 Schaltkreis B: Wähle Knopf 1	Schaltkreis A: Wähle Knopf 3 Schaltkreis B: Wähle Knopf 2	Schaltkreis A: Wähle Knopf 2 Schaltkreis B: Wähle Knopf 5	Schaltkreis A: Wähle Knopf 5 Schaltkreis B: Wähle Knopf 2	Schaltkreis A: Wähle Knopf 1 Schaltkreis B: Wähle Knopf 5	Schaltkreis A: Wähle Knopf 4 Schaltkreis B: Wähle Knopf 2

Quest: Kollege Patrick retten (140 Punkte)

Bet your life: Knopf 2. "LOCK"

Schlüssel 1: An der Wand neben der Tür
Schlüssel 2: Links unten im Wohnzimmer-Regal
Schlüssel 3: Fach rechts oben, 2tes Buch

Im Labor

Puzzle: Sicherungskasten links (*20 Punkte*)

Es gibt 512 verschiedene Lösungen. Eine ist z.B.

Puzzle: Schlüsselkasten rechts (*30 Punkte*)

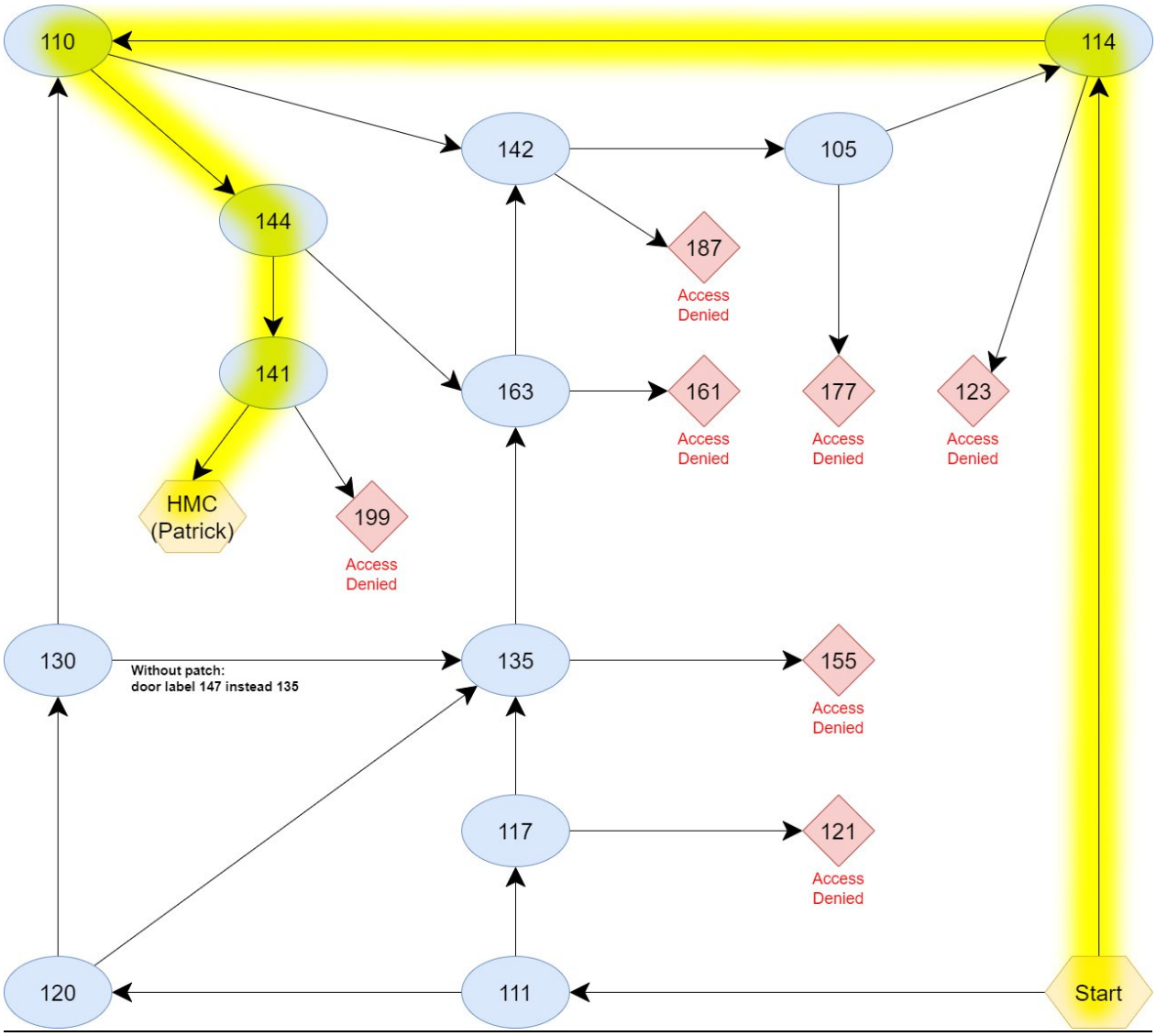
Memory mit Zahlen und 2 Farben - Zufällig!

Erste Stufe: 3x3
Zweite Stufe: 5x5

Nachdem beide Puzzles gelöst wurden (selbst mit Cheats): *10 Punkte*

Labor-Labyrinth (*40 Punkte*)

111 **114***
123 **110***
144* 142
163 **141***
199 **HMC***



Puzzle: Chemikalien-Spiel (*40 Punkte, -1 Punkt für jede fehlgeleitete Chemikalie*)

TODO: Strategie beschreiben

Quest: Lehrer Sam retten (140 Punkte)

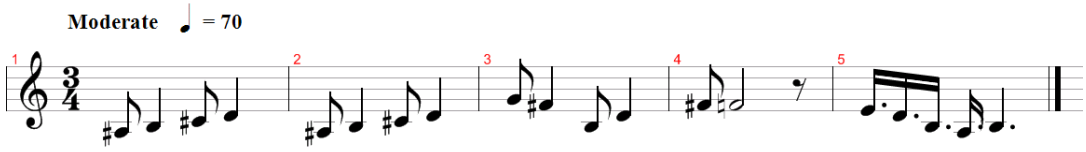
Bet your life: Knopf 1. "TOY"

Im Wohnzimmer-Regal: Elefant, Ente Rechts oben, Karussell ein Fach darunter
Umdrehen, Wohnzimmertisch unten, Briefmarkensammlung

Optional: Zeitung vom Obdachlosen erhalten: Klicken, während er die Zeitung in den Bildschirm hält. Im Tunnel wird dann ein Puzzle übersprungen.
Wenn man im Fenstermodus ist, darf man nicht in das Video (also auf die Zeitung) klicken, sondern nebendran an den schwarzen Rand!

Puzzle: Xylophon (*20 Punkte, -5 Punkte für jeden falschen Ton*)

Maximal 4 Fehlschläge.

2
23
2345
2345 23
2345 2345
2345 2345 98
2345 2345 98 35 87
2345 2345 98 35 87 65
2345 2345 98 35 87 65 31
(2345 2345 98 35 87 65 31 1)

Puzzle: Murmel-Spiel (*30 Punkte*)

Keine besonderen Hinweise.

Puzzle: Wagon-Spiel (*30 Punkte, -5 Punkte für jeden heruntergefallenen Baumstamm*)

18 Baumstämme müssen verladen werden:

Lok (Keine Baumstämme!)
Kohleanhänger (Keine Baumstämme!)
Brauner Wagon (5 Baumstämme)
Grüner Wagon (3 Baumstämme)
Brauner Wagon (5 Baumstämme)
Wagon mit Dach (Keine Baumstämme!)
Roter Wagon (3 Baumstämme)
Dunkelbrauner Wagon (5 Baumstämme)

Die Baumstämme müssen nicht passgenau hinfallen, jedoch werden sie daneben Fallen, wenn der Wagon noch vom vorherigen Baumstamm wackelt. Man muss also immer hin- und herfahren. Der Zug darf rollen, wenn die Baumstämme drauffallen.

Hinweis: Maustaste bei einem Pfeil gedrückt halten, um Zug besser zu beschleunigen.

Nach dem Lösen beider Rätsel (*20 Punkte*)

Zum Karten-Minenfeld gehen (*10 Punkte*)

Puzzle: Karten-Minenfeld (*30 Punkte*)

Es gibt drei Varianten des Spiels, basierend auf den Dingen, die man im vorherigen Spielverlauf getan hat:

(1) Man hat das „concentration game“ im Nachrichtenstudio absolviert und die Joker-Karte gewählt:
- Es wird am Anfang keine Animation gezeigt.
- Sam sagt “Wähl’ mit Köpfchen, dann können wir über ihn lachen” (TY06A44.WAV)
- In diesem Fall muss der Joker gewählt werden, um das Spiel zu gewinnen.

(2) Man hat das „concentration game“ im Nachrichtenstudio absolviert und die Joker-Karte NICHT gewählt:
- Sam sagt “Jimmy, ehe er ging nuschelte er ‚Nimm eine Karte, irgendeine‘, hilft dir das was?” (TY06A43.WAV)
- Man muss nun mit der Karte beginnen, die man im Nachrichtenstudio gewählt hat. Hat man vergessen, welche man gewählt hat, kann man die Richtung, mit der begonnen werden soll, anhand der Animation am Anfang sehen.
  Man muss diesen Weg nun folgen.

(3) Man hat das „concentration game“ im Nachrichtenstudio noch nicht gespielt, oder man befindet sich im Trainings-Modus („Optionen“):
- Sam sagt “Fang mit der Kachel ohne Bild an” (TY06A42.WAV)
- Man sieht den zu gehenden Weg in einer schnellen Animation am Anfang des Spiels. Man sollte die Animation genau anschauen und sich merken, in welche Richtung zuerst gegangen wird. (Da es verschiedene gültige Schritte gibt, aber nur einer richtig ist)
  Man muss diesen Weg nun folgen.
- Nach 11 Zügen ist das Spiel gewonnen

Ausgehend von der Karte, auf der man steht, soll man auf eine Karte springen, die folgende Eigenschaften hat:

Karte liegt in vertikaler oder horizontaler Richtung, keine diagonalen Richtungen
Kartenwert (Zahl) = Entfernung von der aktuelle Karte (Ass = 1)
Kartensymbol = Richtung, wie folgt:

Norden/Hoch	=	Kreuz
Westen/Links	=	Herz
Süden/Runter	=	Pik/Schippe
Osten/Rechts	=	Karo

Hinweise:
- Man sollte nicht den Anweisungen von Sam folgen! Diese sind teilweise verwirrend bzw. falsch!
- Mit „Wänden“ ist die Umrandung des Spielfeldes gemeint, nicht die Wände des Raumes. Man muss allerdings die Richtung spiegeln, wenn man „vorwärts“ und nicht „rückwärts“ denkt. Hoch wird runter und links wird rechts.
- „Anzüge“ ist falsch aus dem Englischen übersetzt. Die richtige Übersetzung wäre Kartenfarbe!

Quest: Tochter Lizzy finden (230 Punkte)

Nachdem Patrick, Robin und Sam gerettet wurden oder verstorben sind, erhält man einen Anruf von Justus. Dieser soll in der Schaltzentrale zurückverfolgt werden. Hinweis: Wenn alle 3 tot sind, ist man Game Over.

Als Belohnung für das Abschließen des Wohnzimmer-Kapitels werden 50 Punkte vergeben.

Bug: Wenn das Video-Poker mit einem Cheat gelöst wurde, werden die 50 Punkte nicht vergeben. Des Weiteren erhöht sich die Anzeige „Bestmöglichste Punkte“ sofort nach Anwenden des Cheats und nicht erst beim Abschluss des Kapitels. (Bug wurde mit dem Patch von Daniel Marschall korrigiert)

Puzzle: Landkarten-Suche (*30 Punkte*)

Zufall. Schablone finden.

Codewort merken für das nächste Puzzle!

Puzzle: Helikopter 1 (*30 Punkte*)

Es muss das Codewort eingegeben werden, das bei der Kartensuche mitgeteilt wurde.

Hinweis: Wird das Spiel beendet und der Spielstand neu geladen, wird das Codewort aufgrund eines Bugs auf „JAW“ gesetzt. Dieser Bug wurde in Daniel Marschall's Patch behoben.

SMS-Tastatureingabe des Codeworts.

Weiter mit Raute-Taste (#).

Alle Wörter:

929	YAW
4327	GEAR
7655	ROLL
74568	PILOT
74824	PITCH
354377	FLIERS
4624463	IMAGINE
56978425	JOYSTICK

Taste drücken = 1 Buchstabe weiter.

Puzzle: Helikopter 2 (*30 Punkte*)

Regler so lange wählen bis Farbe fast ganz außen steht: Codewort "Monument".

Knopf rechts drücken: "Engine Engage"

Puzzle: Phone Game (*40 Punkte*)

Man hat 3 Minuten Zeit.

Entweder: Ganzzahligen Mittelwert finden x=(a+b)/2

036 … 258 = 147
123 … 167 = 145
221 … 623 = 422
330 … 532 = 431
358 … 112 = 235
369 … 549 = 459

532 … 990 = 761
550 … 954 = 752
752 … 734 = 743

Oder: Vertauschen der Ziffern (x aus den Ziffern von a und b zusammenbauen):
021 … 210 = 102
349 … 934 = 493
571 … 715 = 157

Unbekannte Methode / Bug:
001 … 263 = 122 (Mittelwert ist eigentlich 132)
134 … 314 = 225 (Mittelwert ist eigentlich 224)
145 … 327 = 237 (Mittelwert ist eigentlich 236)
281 … 821 = 441 (Mittelwert ist eigentlich 551)

Bei Patch von Daniel Marschall:
001 … 263 = 132
134 … 314 = 224
145 … 327 = 236
281 … 821 = 551

Weiter mit Stern-Taste (*).

Im Container

Im Container: Links drehen. Erster unterer Bildschirm von links klicken. (*20 Punkte*)

Detonator 1 (*20 Punkte*)

"ACE" eingeben

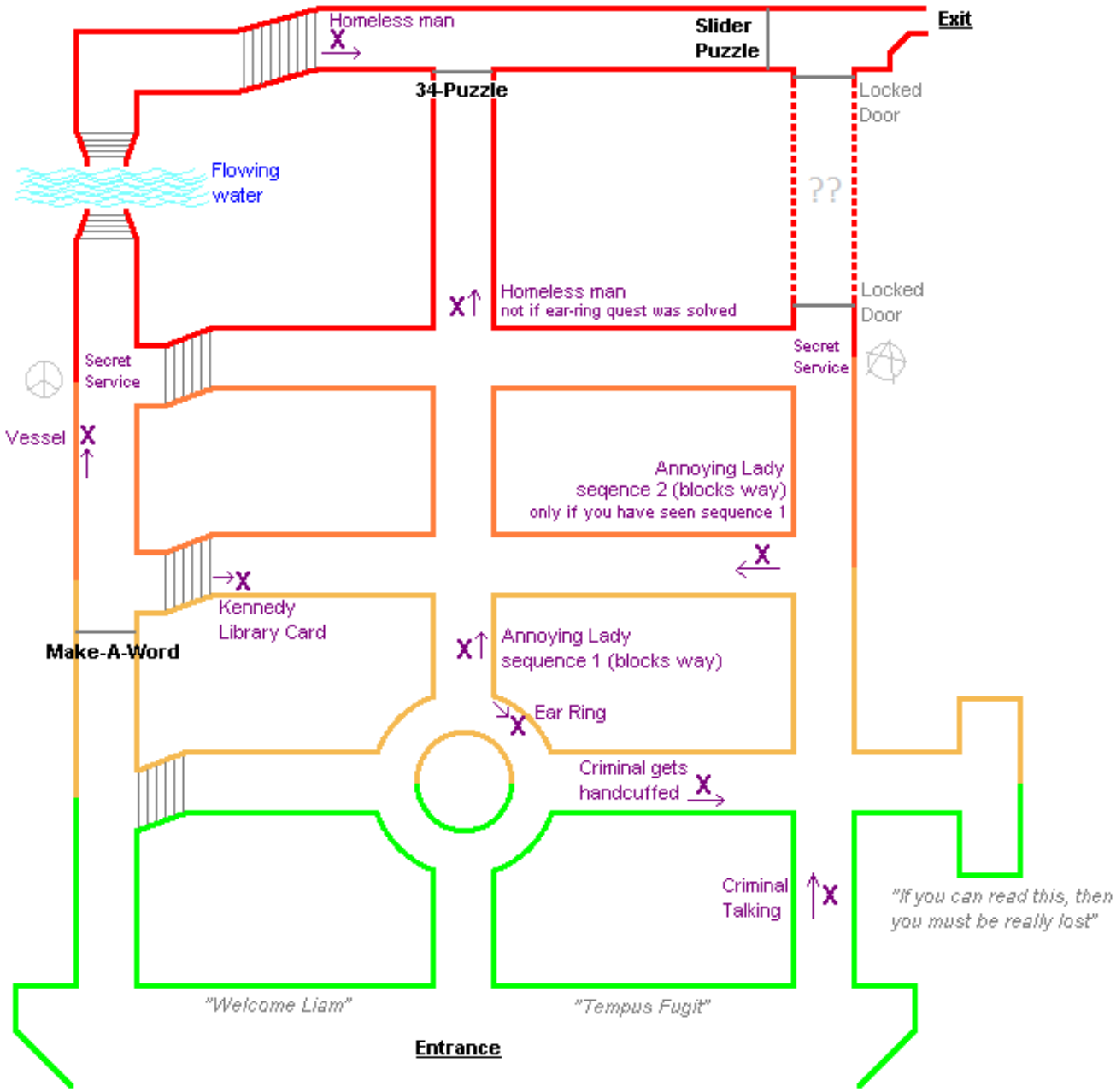
20 Minuten verbleiben bis zum zweiten Detonator.
Nicht den blinkenden Button klicken, sondern abwarten!

Quest: Den Präsidenten retten (330 Punkte)

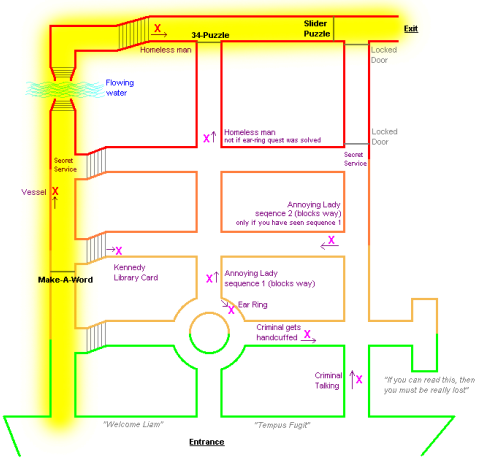
Im Tunnel (110 Punkte)
Tempus fugit = "Die Zeit flieht"

Es verbleiben 20 Minuten, bis der Detonator explodiert!

Achtung! Die verbrauchte Zeit wird im Spielstand abgespeichert. Es sollte daher ein Spielstand am Anfang des Tunnels erstellt werden, denn für den Fall, dass ein Puzzle zu viel Zeit in Anspruch genommen hat, ist es möglich, dass das Spiel nicht abgeschlossen werden kann, wenn der Spielstand mit zu wenig Restzeit abgespeichert wird.



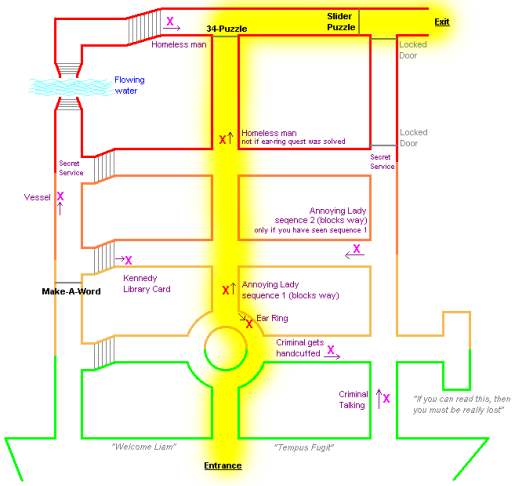
<u>Möglichkeit A: Linker Gang</u>



- Linker Gang wählen.
- 2 Schritte vor
- "Make the right word" Puzzle lösen
- Wenn man geradeaus schaut, sieht man an der Wand links ein kleines Ventil. Anklicken. (Sehr schwer zu erkennen, und man kann das Ventil nur anklicken, wenn man von der Türe aus draufschaut)

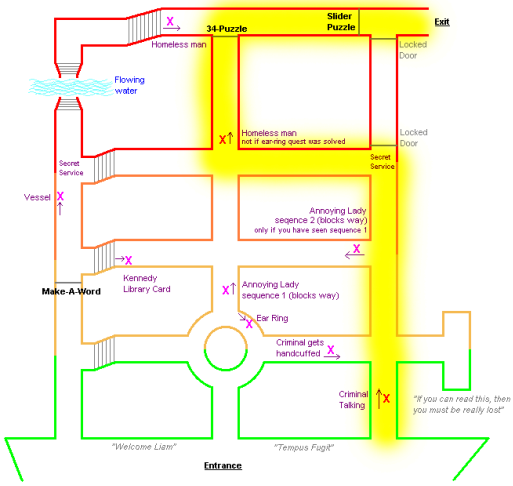
  Das Wasser wird daraufhin abgelassen.
- Geradeaus weiter
- Wenn man Freundin Robin nicht gerettet hat, lässt der Geheimdienst den Spieler nicht durch. In diesem Fall: Rechts drehen, Ausweis auf dem Boden aufheben, dann wieder links drehen, dann kommt man am Geheimdienst-Mann durch.
- Geradeaus laufen (Fluss überqueren). Rechts entlang.
- Wenn man Zeitung vom Obdachlosen gekauft hat, kann man weitergehen. Ansonsten: Schiebepuzzle lösen

<u>Möglichkeit B: Mittlerer Gang</u>



- Mittleren Gang wählen. Dieser wird von einer Frau versperrt, die ihren Ohrring sucht.
- Daher muss man den zuerst Ohrring finden, damit man an der Frau vorbeikommt.
  Hierfür:
  Geradeaus bis zur mittleren Säule, dann links drehen, 2x geradaus, Ohrring nehmen, links drehen
- Bis zur roten Tür gehen, dort das 34-Puzzle lösen
- Rechts drehen
- Wenn man Zeitung nicht gekauft hat, dann jetzt Schiebepuzzle lösen

<u>Möglichkeit C: Rechter Gang</u>



- Rechten Gang wählen.
- Vor bis zur Tür gehen.
- Wenn man den Kriminellen noch nicht verhaftet hat, spricht er dem Spieler nun an.
- Wenn man Freundin Robin nicht gerettet hat, muss man den Ausweis holen, um am Geheimdienst vorbeizukommen.
  Hierfür: Links drehen, 2x Geradeaus, umdrehen, Ausweis nehmen, 2x Geradeaus, Links drehen, dann weiter zur Tür
- Nach dem Geheimdienst-Mann dreht man sich vor der verschlossenen Tür automatisch nach links (man geht nicht durch die Tür).
- Von dort aus geradeaus, und dann einmal rechts drehen (man befindet sich nun im Mittleren Gang)
- Wenn man Obdachlosenzeitung nicht gekauft hat, dann muss man nun das 34-Puzzle lösen
- Rechts drehen, geradeaus, dann Schiebepuzzle lösen

Kriminellen Festnehmen (*10 Punkte*)

- Geht man den rechten Gang entlang, spricht der Kriminelle einen an. Aber man nimmt ihn nicht fest.
- Geht man in den mittleren Gang bis zur Säule, und biegt dann rechts ab (sodass man sich dann im rechten Gang befindet), wird man den Kriminellen treffen und ihm Handschellen anlegen.
  Voraussetzung ist, dass man im Wohnzimmer die Handschellen genommen hat.

Puzzle: Word find (*30 Punkte*)

Hinweis: Man kann das Puzzle verlassen, wenn man z.B. einen anderen Weg versuchen möchte.

PILOT
STEER
COW

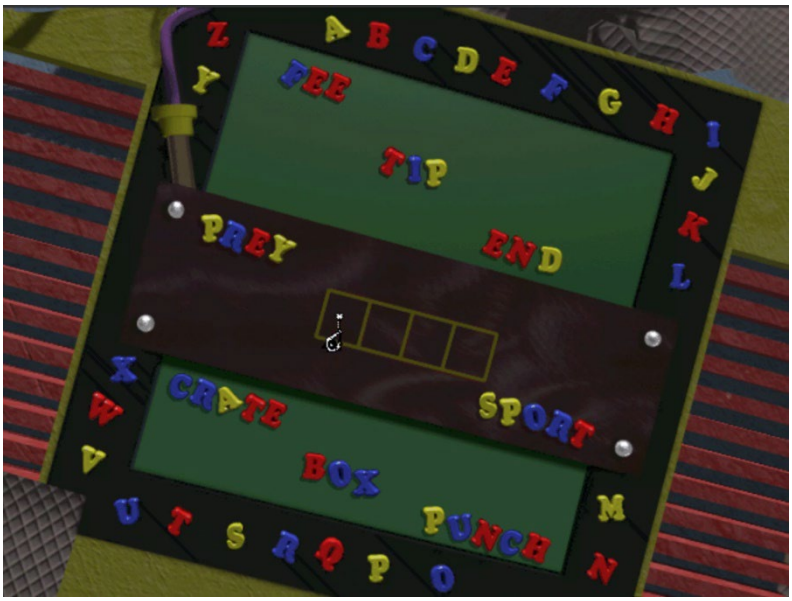
STUFF
PACK
GROUP

CIVIL
FAIR
LIGHT

JOKE
CRACK
BREAK

PREY
GAME
SPORT

KITTY
POT
PAN



Puzzle: 4x4-Magisches-Quadrat (*30 Punkte*)

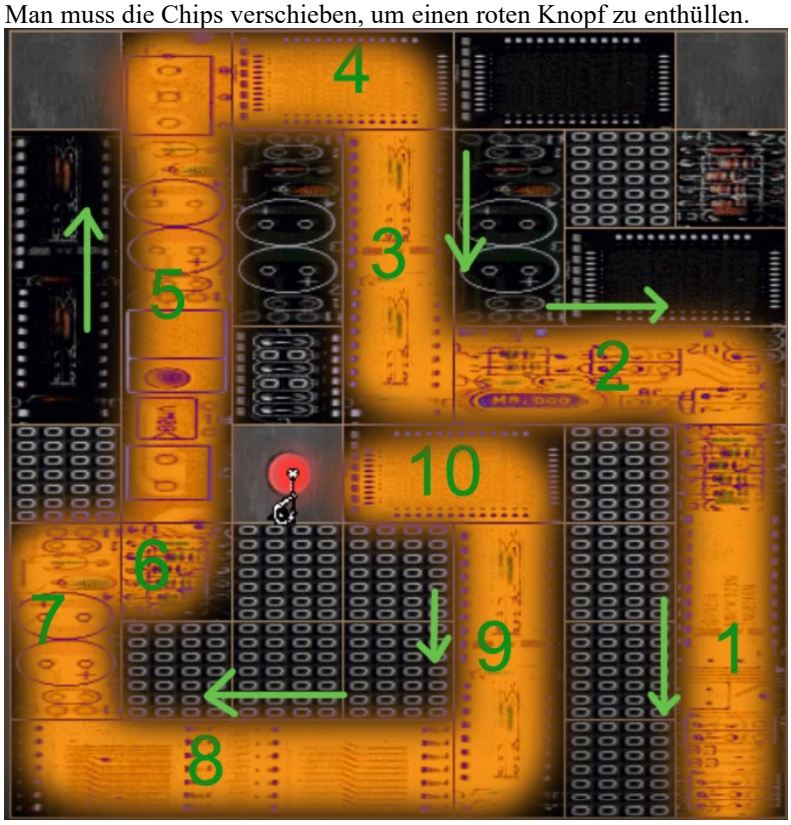
Hinweis: Man kann das Puzzle verlassen, wenn man z.B. einen anderen Weg versuchen möchte.

Magisches 4x4 Quadrat, z.B. Yang-Hui-Quadrat

```
+-----------+
|16 03 02 13|34
|05 10 11 08|34
|09 06 07 12|34
|04 15 14 01|34
+-----------+
34 34 34 34  34
```

Puzzle: Schiebepuzzle (*40 Punkte*)

Man muss die Chips verschieben, um einen roten Knopf zu enthüllen.



Justus' Unterschlupf betreten

Der Abschluss des Tunnels wird mit max. 100 Punkten belohnt, je nachdem, wie viele Bewegungen im Tunnel gemacht wurden.

Auf den Fernseher oben an der Wand klicken (*10 Punkte*)

Puzzle: 1-3-5-7-Spiel (*80 Punkte*)

Es handelt sich um das „Nim“ Spiel, siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Nim-Spiel

Das funktioniert in diesem Spiel immer:

1. So oft zurücksetzen, bis Justus einen Schalter aus der 7er-Reihe betätigt
2. 4 Schalter aus der 5er-Reihe betätigen
3. 2 Schalter aus der 3er-Reihe betätigen
4. 1 Schalter aus der 5er-Reihe betätigen
5. 1 Schalter aus der 7er-Reihe betätigen

Detonator 2 (*20 Punkte*)

„ACE“ eingeben und den mittleren Knopf erst drücken, sobald der Timer auf 0 steht! (Die Tochter gibt die Zeit per Funk durch und entschärft zeitgleich den anderen Detonator).

Das Spiel ist gewonnen.