

# Blown Away™

## Blown Away™ - Komplettlösung

### Vorbemerkungen

In diesem Spiel treten Sie in der Rolle des „James Dove“, Mitglied einer Sondereinheit zur Bombenentschärfung, gegen den Psychopathen „Justus“ an. Dieser Wahnsinnige hat Ihre „Familie“ entführt und den Weg zu den einzelnen Personen mit Bomben und Rätseln geschmückt. Ihre Aufgabe besteht darin, die Denksportaufgaben und Geschicklichkeitsrätsel so schnell wie möglich zu lösen, um die Bomben zu entschärfen und somit Ihre „Familie“ und die Stadt Boston zu retten.

Unter dem Menüpunkt „Optionen“ haben Sie die Möglichkeit, die einzelnen Rätsel im Vorfeld zu testen. Diese Möglichkeit sollten Sie nutzen, da die Zeit während des Spiels knapp bemessen ist und Sie sonst die höchstmögliche Punktzahl, welche sich aus den Rätseln kombiniert mit der gesamt verbrauchten Zeit errechnet, nicht erreichen können.

### Das Krankenzimmer

Nachdem Sie aus dem Koma erwacht sind, bekommen Sie über den Fernseher auch schon die ersten schlechten Nachrichten übermittelt. Schauen Sie sich nach diesem kurzen Intermezzo erst einmal in Ihrem Krankenzimmer um. Direkt vor Ihnen, am Fußende des Bettes, können Sie Ihr Krankenblatt näher betrachten. Auf dem Tisch vor dem Fenster können Sie sich mit einem Schluck Wasser erfrischen und über die Sprechanlage die Krankenschwester reden hören. Schauen Sie sich nun den Zettel auf dem Tisch genauer an. Auf ihm liegt eine kleine **Sicherung**, die Sie mitnehmen können. Wenden Sie sich danach der Sicherheitsleiste an der Tür zu.

Um das Türschloß zu öffnen, müssen Sie auf dem Ziffernblock der „Sicherheitsleiste“ die Zahlen von eins bis neun so eingeben, daß sich in allen horizontalen, vertikalen und diagonalen Reihen die Summe die Nummer des Krankenzimmers, also 15, ergibt (siehe Abb.). Sie haben dazu insgesamt vier Minuten Zeit, wobei erschwerend hinzukommt, daß nach Ablauf jeder Minute eine Zahl auf dem Ziffernblock festgesetzt wird.

## Die Sicherheitsleiste

6	1	8	15
7	5	3	15
2	9	4	15
15	15	15	15

Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, werden Sie von Ihrem Freund „Patrick“ nach Hause gefahren.

## Zu Hause

Noch bevor Sie sich zu Hause hinsetzen können, erhalten Sie auch schon die nächste Botschaft. Schalten Sie zuerst einmal das Licht an, indem Sie beim „TV Spiel“ mit den Pfeiltasten auf Ihrem Fernseher das Wort „Sicht“ (engl.: „Sight“) einstellen. Danach können Sie sich in Ihrer Wohnung umschauen.

Sehen Sie sich zuerst die Bilder an der Wand neben dem Sofa an und betrachten Sie danach das **Durchschlagpapier** auf dem Wohnzimmertisch genauer (auf ihm sind einige Hinweise auf die Bomben aufgezeichnet). Gehen Sie nun zu dem großen Regal neben dem Spielautomaten. Schauen sich hier das **Motorrad**, den **Schlagring** und die **kleine Bombe** oben links im Regal an (Vorsicht bei der großen Bombe: sie ist echt, und geht bei näherer Betrachtung in die Luft). Haben Sie dies alles erledigt, können Sie sich dem Spielautomaten zuwenden.

## „Robin“

Drücken Sie hier beim ersten „Videopoker Spiel“ zuerst den grünen Knopf ganz rechts und stoppen Sie danach das Spiel mit dem roten Knopf, so daß das Wort „Dame“ stehen bleibt. Suchen Sie danach nach den Hinweisen, die zu „Robin“ führen.

Gehen Sie wieder zum großen Regal in Ihrer Wohnung, und schauen Sie sich das **Mikrofon**, den **Walkman** und das **Vogelbuch** an. Durch diese drei Tips erfahren Sie, daß „Robin“ im Fernsehstudio festgehalten wird. Begeben Sie sich sofort dorthin.

Wenden Sie sich nach rechts und schalten Sie mit dem roten Knopf (oben links) die Bühnenbeleuchtung ein. Nun sehen Sie „Robin“, mit Sprengstoff bestückt, auf der Bühne sitzen und Justus fordert Sie über den Studiomonitor zu einem kleinen Kartenspiel auf.

Suchen Sie sich eine der Karten aus und klicken Sie danach jeweils die Reihe an, in der sich Ihre Karte befindet. Danach sagt Ihnen „Justus“, welche Karte Sie gewählt haben, und Sie wenden sich dem Kasten links neben der Tür zur Bühne zu, durch den Robin mit der Bombe verbunden ist.

Beim „Thermal Labyrinth“ nehmen Sie sich zuerst den **Thermalfühler** aus dem Kasten, verfolgen damit den Kabelweg von der Zeitschaltuhr aus rückwärts und schalten dann mit dem richtigen der fünf Knöpfe die Uhr ab. Sie haben dazu insgesamt zwei Minuten Zeit.

„Robin“ ist somit befreit. Sie übergibt Ihnen noch einen **Presseausweis**, und Sie machen sich wieder auf den Weg nach Hause, um die Hinweise auf die nächste Geisel zu suchen.

## „Patrick“

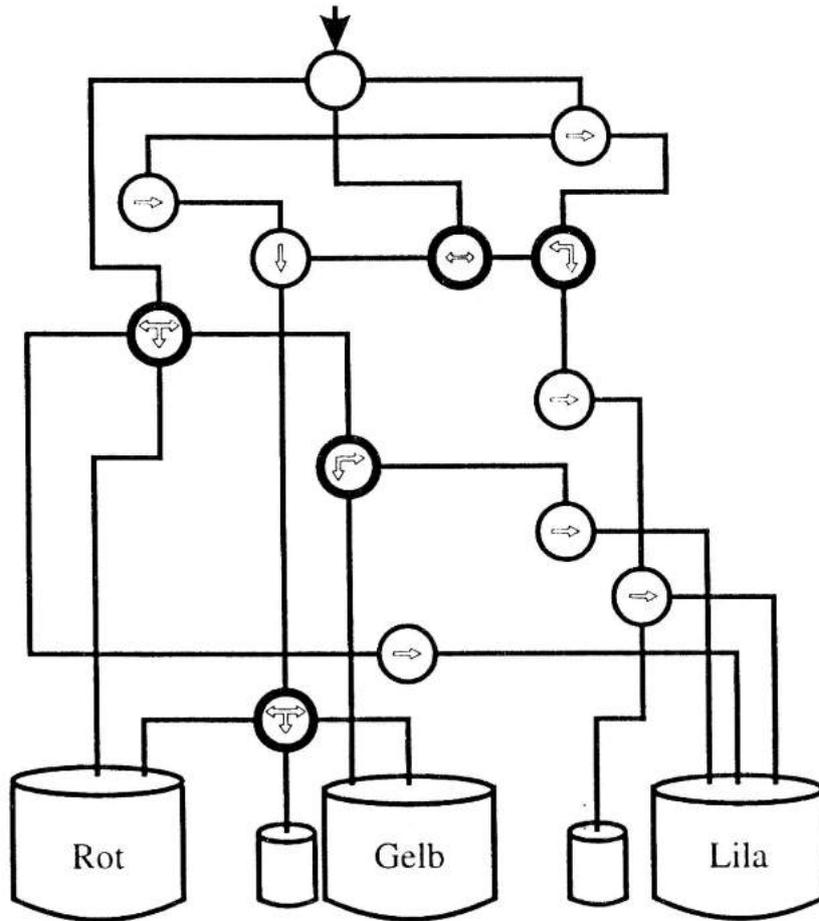
Drücken Sie diesmal beim „Videopoker Spiel“ den mittleren grünen Knopf und stoppen Sie das Wort „Schloß“ (engl.: „Lock“). Nun müssen Sie die Hinweise zu „Patrick“ finden.

Gehen Sie zuerst zu dem kleinen Tisch mit der Spieluhr und schauen Sie sich die Blumenvase an. Nehmen Sie nun die **Handschellen** und den **ersten Schlüssel** von der Urkunde darüber an sich und wenden Sie sich dann wieder dem großen Regal zu. Den **zweiten Schlüssel** finden Sie an der Auszeichnung unten links im Regal. Der **dritte Schlüssel** ist in dem Buch „Der Schlüssel zu Rebecca“ (engl.: „The Key To Rebecca“) oben rechts versteckt. Machen Sie sich danach auf den Weg ins Labor.

Bevor Sie das Labor betreten können, müssen Sie zuerst den Sicherungskasten reparieren und danach im Schlüsselkasten zwei **Schlüsselkarten** finden, um die beiden Türen zum Labor zu öffnen. Der Sicherungskasten befindet sich links neben der Tür zum Labor.



# Das Quecksilber Puzzle



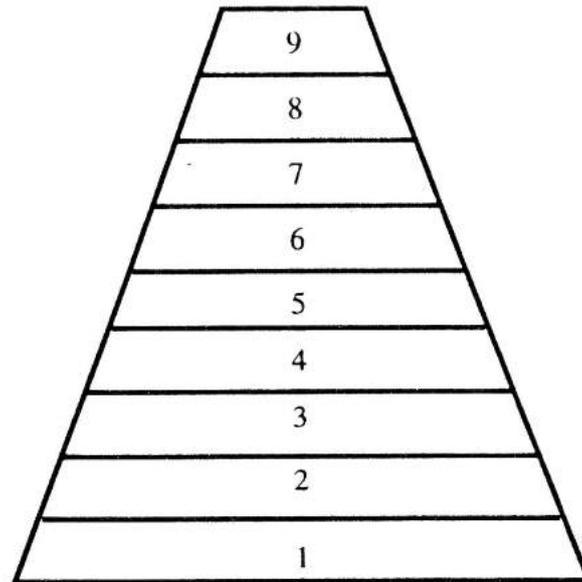
Fahren Sie nun also wieder nach Hause, um nach weiteren Hinweisen zu suchen.

## „Sam“

Wählen Sie beim dritten „Videopoker Spiel“ den linken grünen Knopf und stoppen Sie mit dem roten Knopf so, daß das Wort „Spielzeug“ (engl: „Toy“) stehen bleibt. Danach wenden Sie sich wieder dem großen Regal zu. Schauen Sie sich dort den **Elefanten**, die **Ente** und das **Karussell** an und nehmen Sie dann Sams **Briefmarkensammlung** vom Wohnzimmertisch mit.

Die Hinweise leiten Sie in den Spielzeuginnen. Direkt nach dem Betreten des Geschäfts stehen Sie auf einem übergroßen, elektronischen „Xylophon“, auf dem Justus eine Melodie eingespielt hat. Justus gibt Ihnen jeweils zwei Töne vor, die Sie dann Nachspielen müssen. Um die Bombe, die an dem Xylophon angeschlossen ist, zu entschärfen, müssen Sie alle neunzehn Töne des Liedes fehlerfrei an einem Stück durchspielen (siehe Abb.). Somit ist die erste Hürde genommen. Gehen Sie nun geradeaus zur Modelleisenbahn.

# Das Xylophon



Spielen Sie die Töne in folgender Reihenfolge:  
2 - 3 - 4 - 5 - 2 - 3 - 4 - 5 - 9 - 8 - 3 - 5 - 8 - 7 - 6 - 5 - 2 - 1

Beim „Zugspiel“ müssen Sie die herab fallenden Baumstämme mit den Waggons der Modelleisenbahn auffangen, um die erste Bombe an der Tür zum Hinterzimmer, lahmzulegen. Mit den Pfeiltasten können Sie die Bahn vorwärts und rückwärts bewegen. Steuern Sie den Zug so, daß Sie alle Waggons bis zum Rand mit Baumstämmen gefüllt haben, wobei nicht mehr als vier Baumstämme daneben fallen dürfen. Wenn ein Baumstamm in einen Waggon fällt, fängt dieser an zu wackeln und kann dann für kurze Zeit keinen Baumstamm mehr aufnehmen. Verteilen Sie die Baumstämme also gleichmäßig über den Zug. Beachten Sie dabei, daß die Waggons eine unterschiedliche Kapazität aufweisen. Die kleineren, trapezförmigen Waggons fassen drei Baumstämme und die größeren, rechteckigen fassen fünf. Füllen Sie also zuerst die größeren Waggons mit je zwei Baumstämmen und verteilen Sie dann gleichmäßig.

Links neben der Tür zum Hinterraum befindet sich das „Labyrinth-Spiel“, mit dem die zweite Bombe gekoppelt ist. Steuern Sie mit dem Steuerkreuz (unten rechts im Bild) die Kugel vorsichtig durch das Labyrinth ins Ziel (unten links), ohne dabei in eines der Löcher zu fallen. Haben Sie eine Kugel heil ins Ziel gebracht, fällt diese auf den Löffel und entschärft somit die zweite Bombe.

Gehen Sie nun durch die Tür ins Hinterzimmer. Dort steht „Sam“ inmitten eines verminten Kachelfeldes mit einer Bombe geschmückt. Sprechen Sie mit ihm. Um ihn zu retten, müssen Sie zuerst einen Weg durch das „Rasterspiel“ finden, welches wie ein Kartenspiel aufgebaut ist. Sie beginnen dabei auf der Kachel ohne Bild, und müssen sich zu einer der drei Kacheln (oben links), die den König („Sam“) umgeben, durcharbeiten. Sie können sich dabei horizontal oder vertikal bewegen, wobei Sie nur auf Kacheln treten dürfen, die der Spielfarbe (am Spielfeldrand) entsprechen, die sich je nach Laufrichtung hinter Ihnen befindet. Das heißt: wollen Sie nach Süden laufen, können Sie nur auf Pik; nach Norden nur auf Kreuz; nach Osten nur auf Karo, und nach Westen nur auf Herz. Außerdem dürfen Sie (nach den gegebenen Möglichkeiten) nur auf Kacheln laufen, deren Spielkartenwert der Anzahl der Schritte entspricht, die Sie von ihrem Standpunkt entfernt ist.

Nachdem Sie nun auch „Sam“ befreit haben, fahren Sie wieder zurück nach Hause, um mehr über den Verbleib Ihrer Tochter herauszufinden.

## „Lizzy“

Nachdem Sie zu Hause angekommen sind, erhalten Sie einen Anruf von „Justus“. Daraufhin fahren Sie in die Telefonzentrale, um durch das „Schablonenspiel“ den Anruf zurückzuverfolgen. Schauen Sie sich den Monitor in der Telefonzentrale an. Auf ihm ist eine Umgebungskarte der Region, aus der der Anruf kam, abgebildet. Suchen Sie nun in den Kassetten mit den Schablonen (rechts von Ihnen) nach der passenden Umgebungskarte, um den genauen Standort Ihrer Tochter festzustellen. Sie haben dazu insgesamt zwei Minuten Zeit.

Wenn Sie die richtige Schablone gefunden haben, gibt Ihnen der Computer ein **Codewort**, welches Sie sich auf jeden Fall merken müssen.

Nun steigen Sie in den Helikopter, der auf dem Dach der Telefonzentrale auf Sie wartet. Da es leider keinen Piloten gibt, müssen Sie den Hubschrauber auf Autopilot stellen. Betrachten Sie das Schaltpult vor Ihrem Kopf und geben Sie mit der Telefontastatur das „Codewort“ von der Schablone ein. Drücken Sie dazu jeweils die Zahl, unter der der jeweils benötigte Buchstabe steht, so oft, wie seine Position unter der Zahl ist, und bestätigen Sie danach mit der Sterntaste unten links. Um zum Beispiel ein „G“ zu erhalten, müssen Sie einmal die vier drücken, und danach bestätigen. Für ein „E“, drücken Sie zweimal die drei und dann die Sterntaste. Sie haben zur Eingabe des richtigen Codes drei Minuten Zeit.

Danach müssen Sie noch das „zerstückelte Audio“ (engl.: „Audioscramble“) entschlüsseln. Drehen Sie dazu an den drei Scheiben unterhalb des Monitors und positionieren Sie damit die drei Lichtsignale innerhalb von 30 Sekunden nach ganz außen. Nun müssen Sie das Signal mit der Auswahl- (engl.: „Select“) -taste bestätigen und können danach den Hubschrauber sicher neben dem Bauwagen landen, in dem „Lizzy“ gefangen gehalten wird.

Öffnen Sie den Bauwagen, indem Sie den richtigen Zahlencode auf der Telefontastatur am Wagen eingeben. Der dreistellige Code beim „Telefonspiel“ ergibt sich aus drei Zahlen, die sich auf die Zahlen davor und danach beziehen. Es gibt dabei zwei Möglichkeiten. Entweder müssen Sie jeweils den Mittelwert der einzelnen Zahlen eingeben (z.B. 358/235/112; 752/743/734; 281/441/821), oder die Zahlenfolge vertauschen (z.B. 349/493/934; 021/210/102; 571/157/715).

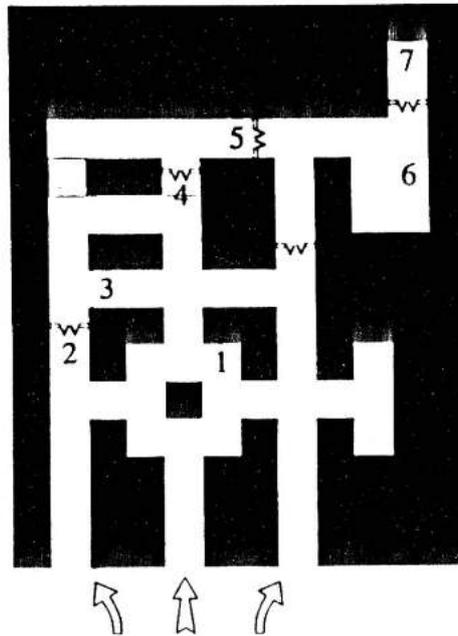
Sie sehen nun „Lizzy“ gefesselt im Bauwagen sitzen. Drehen Sie sich nach links, und sehen Sie sich den linken der beiden Fernseher an. Danach müssen Sie den ersten „Detonator“ anhalten. Geben Sie dazu innerhalb einer Minute das Wort „ACE“ ein. Drücken Sie aber auf keinen Fall die rote Taste, da der erste mit dem zweiten Detonator, welcher unter der Stadtbibliothek versteckt ist, gekoppelt ist und gleichzeitig entschärft werden muß.

Fahren Sie nun also in das Tunnelsystem unter der Stadtbibliothek, um dort den zweiten Detonator zu suchen.

## Das Tunnelsystem

Sie treffen hier im mittleren Gang des Tunnels unter Umständen auf ein paar obskure Gestalten, wie z.B. einen Mann namens Gilbert, welchen Sie, wenn Sie Ihre Handschellen bei sich haben, verhaften können; oder eine Frau namens Isabell, die ihre Ohrringe sucht. Die **Ohrringe** finden Sie im Rundgang auf dem Boden liegend.

## Das Tunnelsystem



- 1 = Ohrring
- 2 = Intelligenzpuzzle
- 3 = Presseausweis
- 4 = 4x4 Puzzle
- 5 = Schiebepuzzle
- 6 = Schalterspiel
- 7 = Detonator

Gehen Sie zuerst durch den linken Gang und dann geradeaus auf die Tür zu. Öffnen Sie die Tür, indem Sie das „Intelligenzpuzzle“ lösen. Um dies zu tun, müssen Sie mit den Magnetbuchstaben in der Mitte der Tafel ein Wort bilden, das mit allen anderen Worten darum in Zusammenhang steht. Hier die Lösungen:

Beten SPIEL Sport (engl.: pray GAME sport), Pilot STEuern Kuh (engl.: pilot STEER cow), Kätzchen TOPF Pfanne (engl.: kitty POT pan); Kram PACKEN Gruppe (engl.: stuff PACK group), Zivil FAIR Licht (engl.: civil FAIR light) und Witz KNACKEN brechen (engl.: joke CRACK break).

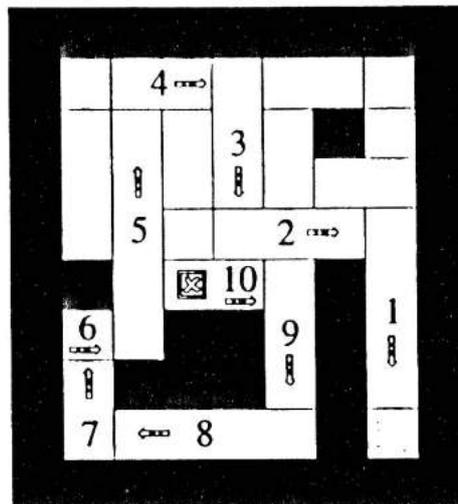
Danach gehen Sie durch die Tür und drehen sich nach rechts. Hier finden Sie auf dem Fußboden einen **Presseausweis** (den Sie allerdings nur brauchen, wenn Sie beim Versuch, Robin zu befreien, gescheitert sind). Drehen Sie sich jetzt wieder nach links und machen Sie einen Schritt nach vorne. Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie noch einen Schritt. Wenn Sie sich jetzt nach links drehen, stehen Sie vor dem Zeitungsverkäufer vom Spielzeugladen, der Sie dem „4x4 Puzzle“ überläßt. Geben Sie hier die Zahlen von 1 bis 16 so ein, daß in allen vertikalen, horizontalen und diagonalen der Wert 34 herauskommt (siehe Abb.). Ist auch dieses Schloß geknackt, öffnet sich die Tür zu den hinteren Räumen.

## 4x4 Puzzle

1	14	15	4	34
8	11	10	5	34
12	7	6	9	34
13	2	3	16	34
34	34	34	34	34

Wenden Sie sich nach rechts, und Betrachten Sie den kleinen Kasten links über der Tür. Sie haben es hier mit einem „Schiebepuzzle“ zu tun. Unter einer der Schiebflächen, befindet sich ein Knopf, mit dem Sie die Tür öffnen können. Schieben Sie die Flächen so, daß der Knopf freigelegt wird (siehe Abb.) und gehen Sie dann durch die Tür ins Hinterzimmer.

## Das Schiebepuzzle



Hier treffen Sie auf Justus, der Sie aus dem kleinen Fenster vor Ihnen beobachtet. Um die Tür zum zweiten Detonator zu öffnen, müssen Sie erst im „Schalterspiel“ gegen Justus gewinnen, was nicht ganz so einfach ist, da er beginnt. Beim Schalterspiel können Sie abwechselnd so viele Schalter aus einer Reihe umlegen, wie Sie wollen. Es verliert derjenige, der den letzten Schalter umlegen muß. Am einfachsten gewinnen Sie, wenn Sie die von Justus begonnenen Reihen bis auf jeweils einen Schalter komplett füllen. Achten Sie dabei aber darauf, daß zum Schluß noch drei Reihen, mit je einem freien Schalter für Justus übrigbleiben. Dadurch muß Justus zwei freie Schalter stehen lassen, von denen Sie im nächsten Zug einen umlegen, wodurch der letzte für ihn übrigbleibt. Nach dem Spiel gelangen Sie durch die nächste Tür zur letzten Bombe.

Sie haben nun den zweiten „Detonator“ vor sich. Stellen Sie auch hier das Codewort „ACE“ ein, um den roten Knopf zu aktivieren. Warten Sie danach noch ein wenig ab. Bei 25 Sekunden Restzeit meldet sich Ihre Tochter Lizzy über Funk bei Ihnen. Sie beginnt nun, die letzten Sekunden herunter zu zählen. Drücken Sie den roten Knopf genau bei 0 Sekunden, und entschärfen Sie somit zeitgleich mit Ihrer Tochter die beiden Detonatoren.

Sie haben damit alle Geiseln gerettet und werden mit der Ehrenmedaille der Stadt Boston ausgezeichnet.

**ENDE**