

# Future Wars Komplettlösung

Hinweis:

- Man kann im Spiel sterben, regelmässiges Speichern ist empfohlen!
- Mit + und – lässt sich die Spielgeschwindigkeit ändern.

Auf der Plattform an der Hausfassade nehmen wir den Eimer auf. Wir gehen zum Schafott am Geländer links und prüfen dieses. Wir betätigen den roten Knopf und fahren nach oben. Wir betätigen das leicht geöffnete Fenster damit es sich öffnen und klettern hindurch. Wir gehen zum Mülleimer und nehmen die Plastiktüte heraus. Wir gehen nach links in die Toilette und öffnen den Schrank an der Wand. Das Insektenspray entnehmen wir dem Schrank. Wir öffnen die Toilettentür indem wir sie betätigen und nehmen das kleine rote Fähnchen vom Boden auf. Anschliessend gehen wir zum Waschbecken und benutzen den Eimer um diesen damit zu füllen. Wir betätigen mehrmals den Teppich im Vorraum, und stossen auf einen Schlüssel, welchen wir durch weiteres betätigen hervorholen und dann mitnehmen. Den vollen Eimer stellen wir über die halboffene Tür hinten. Wir öffnen nun die Tür rechts. Wenn der Chef hereinstürmt gehen wir schnell in das Büro rechts. Wir schliessen die Tür und öffnen wir mit dem Schlüssel die zweite Schranktür links unten. Die Schreibmaschine hier prüfen wir und erhalten eine Zahlenfolge welche wir uns merken. Wir gehen zum Schreibtisch und öffnen die Schublade. Das Blatt Papier nehmen wir mit. Wir prüfen die Karte an der Wand und stecken das kleine Fähnchen in das freie Loch. Es öffnet sich eine geheime Tür. Sobald wir diesen Raum betreten, senkt sich die Decke ab und droht uns zu zerquetschen. Wir prüfen schnell die Tastatur neben der Tür und geben durch betätigen der einzelnen Tasten die Ziffern von der Schreibmaschine ein (betätigen, Ziffer, betätigen zweite Ziffer etc.). Ein Durchgang öffnet sich und wir gehen hindurch. Am Kopierer in der Mitte betätigen wir erst den grünen Knopf, legen dann das Blatt Papier in den Schlitz vorne ein und drücken dann den roten Knopf. Die Papiere aus dem Kopierer nehmen wir mit. Wir stellen uns in den weissen runden Kreis und wir werden weg transportiert.

Wir finden uns in einem Sumpf wieder. Wir gehen nach links, dürfen dabei aber nur über das Grün gehen, sonst versinken wir im Sumpf. Die Moskitos, welche uns den Weg versperren, werden mit dem Insektenspray aus unserem Inventar vertrieben. Wenn wir die linke Seite erreichen, blinkt am Boden etwas auf was wir umgehen prüfen. Es ist ein Anhänger, welchen wir aufnehmen. Nun gehen wir nach links. Hier untersuchen wir den linken Baum und finden in einem Loch ein Seil. Das Seil verwenden wir mit dem Ast über uns und wir machen es uns auf dem Ast bequem. Nach einer Weile erscheint ein Typ, der im See baden geht. Wir klauen die Kleidung und legen sie dann auch gleich an. Wir gehen nach links in das Dorf und weiter hinter der Zugbrücke vorbei in den Wald. Am linken Baum hängen Kutten. Wir schütteln diese und es fällt eine Münze herunter. Wir prüfen den Boden vor dem Baum und nehmen die Münze mit. Wir gehen zurück nach rechts in das Dorf und betreten das Wirtshaus. Wir geben dem Wirt das Geldstück und prüfen und belauschen das Gespräch am Nebentisch. Danach verlassen wir das Wirtshaus und gehen über die Zugbrücke zum Wärter. Wir zeigen ihm den Anhänger. Im Schloss treffen wir Lord Torin, der über das Verschwinden seiner Tochter klagt. Auch über die Mönche erfahren wir einiges. Wenn wir nun wieder auf der Zugbrücke sind, nehmen wir die Lanze des Wächters mit. Wir gehen wieder nach hinten links in den Wald. Mit Hilfe der Lanze holen wir die Mönchskutte vom Baum und ziehen sie auch gleich an. Nun gehen wir wieder nach rechts durch zum See. Am See füllen wir die Plastiktüte mit Wasser. Jetzt müssen wir uns beeilen, da die Tüte leckt. Wir eilen nach links und gehen vor der Zugbrücke nach unten. Hier bewacht ein Wolf die Brücke. Wir gehen zu ihm ran bis er knurrt, und bewerfen ihn mit der gefüllten Tüte. Wir öffnen die Tür und betreten das Kloster. Wir müssen nun durch die rechte Tür, dürfen uns aber nur im Uhrzeigersinn bewegen und das mittlere Quadrat nicht betreten. Der Mönch hier weist uns an, etwas zu trinken zu holen. Wir verlassen den Raum wieder und gehen durch die Tür links. Hier nehmen wir den Becher auf. Wir verlassen diesen Raum und gehen durch die Tür hinten. Den Becher füllen wir hier mit Wein aus einem der vollen Fässer. Nun verlassen wir den Weinkeller und gehen wieder durch die Tür rechts und geben dem Mönch den Becher. Wir durchsuchen den Mönch und finden eine Fernbedienung. Diese benutzen wir mit dem Schrank im Raum. Es öffnet sich ein Geheimfach und wir nehmen die Karte mit. Jetzt gehen wir zurück in den Weinkeller, klettern die Leiter hoch und benutzen die Fernbedienung mit dem Fass über uns. Wir kriechen durch den Geheimgang. Wir untersuchen den Zylinder, in dem Lana, Torins Tochter, gefangen ist.

Unten links am Zylinder finden wir eine Glaskapsel. Jetzt untersuchen wir die Konsole in der Mitte und stecken die Magnetkarte hinein.

Rechts am Bildrand untersuchen wir den Schutt und finden einen Gebläselampe. Wir sehen eine Box. Wir gelangen zu ihr via unteren Bildrand. Wir untersuchen diese und finden Drähte. Wir untersuchen den Bereich rechts unterhalb der Fundstelle und finden einen Schachtdeckel. Wir öffnen diesen und betreten die Kanalisation. Wir folgen der Gasleitung nach links und finden an der Stelle, wo sie nach oben führt, ein Gewinde. An diesem füllen wir die Gebläselampe.



Wir folgen dem Weg weiter und hören einen Hilferuf. Wir finden eine Frau mit Kind in Bedrängnis. Wir nähern uns der Kreatur vorsichtig und verscheuchen es mit dem Flammenwerfer aus dem Inventar.

Wir gehen zur Tür und säubern die Kamera mit der Lanze. Wir betreten die U-Bahn Station und untersuchen links den Schlitz für die Münzrückgabe. Wir finden eine Münze und geben diese gleich in den Münzschlitz um eine Zeitung zu kaufen. Die Münze fällt jedoch durch und wir nehmen sie wieder aus dem Rückgabeschacht. Wir versuchen es erneut und bekommen die Zeitung. Wir warten auf eine Bahn und betreten diese.

Wir gehen die Treppe nach unten und untersuchen den Kasten links. Wir benutzen die Drähte aus dem Inventar und ersetzen damit die Sicherung. Wir gehen die Treppe nach oben und sehen, dass der Kontrolleur abgelenkt ist. Nun schleichen wir und langsam am Kontrolleur vorbei die Treppe hoch. Wenn der Kontrolleur uns erwischt, dann nochmals die Treppe nach unten gehen und wieder hoch, man kommt sonst nicht mehr an ihm vorbei.

Wir erwachen in einer kleinen Zelle. Mit dem Schlüssel aus dem Inventar entfernen wir den Deckel des Belüftungsschachtes. Wir legen die Glaskapsel in den Schacht und verschliessen diesen mit der Zeitung. Die Tür öffnet sich und wir verlassen die Zelle.

Wir gehen zu Lo'Ann. Im unteren Teil links rechts gehen bis man sie erreicht. Sie übergibt uns eine Waffe und wir folgen ihr. Wir müssen nun alle Crughons töten. Einfach mit der Maus auf diese klicken um sie abzuschiessen. Achtung, die rot markierten Crughons sind bevorzugt zu treffen, da diese auf uns schießen. Lo'Ann wurde getroffen und wir untersuchen sie. Wir untersuchen sie drei Mal und finden den Anhänger. Diesen wenden wir auf Sie an und senden Sie zurück. Wir laufen zum Raumschiff und finden vor der Tür einen Crughon, diesen durchsuchen wir. Anschliessend betreten wir das Raumschiff und im Cockpit stecken wir die Magnetkarte in den Leser rechts neben der Tür. Wir öffnen jetzt den Glaskasten in der Fron und nehmen die Kleider. Die Kleider hängen wir über die Videokamera. Wir gehen in den Glaskasten und schliessen diesen.

Wenn wir im Hauptquartier der Crughons ankommen verlassen wir schnell den Glaskasten und stellen uns neben die Tür. Die Tür öffnet sich, und bevor sie ganz offen ist essen wir die Tablette aus dem Inventar und werden unsichtbar. Wenn die zwei Crughons im Cockpit sind, schleichen wir zur Tür heraus und verstecken uns links hinter den Kisten. Auf keinen Fall die Crughons berühren. Wir prüfen die links Kiste und öffnen diese. Dann steigen wir hinein und bleiben so unentdeckt. Wir landen in einem Lagerraum. Wir haben nun nur noch 6 Minuten Zeit. Wir gehen durch die Tür hinten und müssen uns einen Weg durch das Labyrinth zum Computerraum.

Wir gehen:

Rechts,	runter,	rechts,	runter,	runter,
links,	runter,	rechts,	runter,	runter,
links,	runter,	runter,	links,	runter,
runter,	runter,	runter,	rechts,	rauf,
rauf,	rechts,	erste rauf,	rauf,	rauf,
nächste runter,	runter,	runter,	runter,	runter,
links,	runter,	rechts,	runter,	links,
links,	runter,	rechts.		

Nun durch das Tor in den Computerraum. Wir stecken die Magnetkarte in die Konsole links. Jetzt müssen wir noch den ganze Weg wieder zurück in den Hangar um mit dem Raumschiff zu fliehen.

Wir gehen:

Links,	rauf,	rechts,	rechts,	rauf,
links,	rauf,	rechts,	rauf,	rauf,
rauf,	rauf,	rauf,	nächste runter,	runter,
runter,	links,	runter,	runter,	links,
rauf,	rauf,	rauf,	rauf,	rechts,
rauf,	links,	rauf.		

Und links das Raumschiff betreten.