

Lighthouse

Mitspielende Personen

- Dark Beeing, entführt Amanda und hindert einem in der anderen Dimension an der Rettung der Familie Krick
- Krick, Amanda, die Tochter von Professor Krick
- Krick, Joshua, Professor und Eigentümer des Leuchtturmes
- Lyril, letzte Wächterin des Tempels in der anderen Dimension
- Monster auf der Inselfestung in der anderen Dimension
- Vogelwesen im Leuchtturm in der anderen Dimension

Lösung

Die Geschichte beginnt im Sommerhaus am Strand, das man gemietet hat, um in Ruhe an einem Buch schreiben zu können. All dies erfährt man aus dem Tagebuch in der Schublade des Tisches. Ferner hat man inzwischen Dr. Krick und seine Tochter Amanda kennengelernt. Auf dem Anrufbeantworter ist ein dringender Hilferuf von ihm. Er bittet einen, sofort zum Leuchtturm zu kommen, den er restauriert. Bevor man geht, sollte man noch das Sturmfeuerzeug aus der Schatulle auf dem Tisch, den Schlüssel aus der Konsole (er ist unter dem anderen Zeug in der Schublade versteckt) und den Schirm und die Tasche vom Ständer mitnehmen. Dann öffnet man die Türe, benutzt den Schlüssel mit dem Wagen und schon geht es auf zum Leuchtturm.

DER LEUCHTTURM: Dort nimmt man den Brief aus dem Briefkasten. Vor der Haustüre öffnet man links die Lampe und entnimmt ihr den Schlüssel. An der Türe öffnet beim Klopfen kein Mensch; wenn man nach unten sieht und die Blumentöpfe und Skulpturen durch anklicken und ziehen mit der Maus verschiebt, findet man aber den Haustürschlüssel. Steckt man ihn in das Schlüsselloch und dreht ihn um, so kommt man ins Haus. Dort ist aber alles dunkel, deshalb geht man zunächst um das Haus herum zum Schuppen und öffnet ihn mit dem Schlüssel aus der Lampe. Dann nimmt man das Brecheisen und legt die beiden linken Schalter im Sicherungskasten um. Nun steht die Stromversorgung im Haus wieder.

Dort muß man zunächst einmal Amanda suchen, sie befindet sich im zweiten Raum auf der rechten Seite. Vor ihrem Bettchen nimmt man den Nußknacker. Dann geht man auf sie zu und klickt sie an, worauf sie zu schreien beginnt. Also geht man in die Küche (direkt gegenüber) zum Kühlschrank, nimmt das Fläschen heraus und gibt es Amanda. Dann holt man sich die Notizen vom Nachttisch, den Wecker von der Konsole und geht in das Arbeitszimmer von Professor Krick. Dort nimmt man drei Sachen aus dem Regal an der linken Wand: einen mechanischen Vogel, Muscheln und Teile eines Amuletts. In der Küche gibt es links ein Regal, in dem ein Kompaß liegt. Außerdem liegen weitere Notizen von Krick auf dem Tisch vor dem Kühlschrank. Die Kleine wird jetzt wieder unruhig und man sollte nach ihr sehen. Ein dunkles Wesen entführt den Schreihals durch ein energetisches Portal. Natürlich springt man sofort hinterher. Amanda wird recht schnell entführt, und wenn man sich nicht um ihr Geschrei kümmert, ist das energetische Portal bereits weg, bevor man es gesehen hat. Falls man also Amanda nicht mehr sieht, das Portal aber bereits geschlossen ist, muß man ein neues aufbauen. Dies kann man in Krick's Labor tun (siehe 'WIEDER IM LEUCHTTURM'). Man kommt dann später in die Welt der anderen Dimension.

MARTINS ROOST: Auf der anderen Seite kommt man in eine Art Labor, wird aber von dem dunklen Wesen niedergeschlagen, bevor man sich richtig umsehen kann. Als man wieder aufwacht, befindet man sich an einem Strand. Dort geht man Richtung Pier und kurz davor links. Unter Planken findet man eine Flasche, deren Korken man entfernt. Dadurch findet man eine Pergamentrolle mit einer Nachricht von Schiffbrüchigen. Nun geht man die Pier entlang bis zum Ende. Dort findet man einen Haken. Nun geht man wieder zurück und über den Strand zum Leuchtturm. Unterwegs muß man Kieselsteine aufsammeln, es gibt mindestens fünf Stück. Am Leuchtturm drückt man auf den Knopf des linken Steinquaders. Daraufhin öffnet sich eine Klappe und ein Loch kommt zum Vorschein, in das man den Haken vom Pier hineinstecken kann. Nachdem man den Haken gedreht hat, erscheint ein Hebel, mit dem man den Haken an dem Gitter bewegen kann. Es gilt ihn links neben die Metallplatte mit dem propellorähnlichen Rad und der Öse zu bringen. Dann bewegt man den Hebel nach oben und schon fährt die Zugbrücke nach unten. Nun kann man den Turm betreten.

An der ersten Türe sollte man vorbeigehen, da man weiter oben einige Teile findet, die man später benötigt. Oben kommt man an ein Gatter, das man nicht passieren kann, da einen ein metallischer Vogel daran hindert. Um ihn loszuwerden, gibt es zwei Möglichkeiten: man vertreibt ihn mit drei Kieselsteinen oder man nimmt den Nußknacker, dreht ihn, nimmt den Schlüssel an seinem Rücken heraus und steckt ihn in den mechanischen Vogel im Inventar. Dann benutzt man den Vogel mit der Uhr an der Wand und zieht an dem Pendel. Dadurch kommt der kleine Vogel wie bei einer Kuckucksuhr heraus und piepst, wodurch der Vogel am Gatter vertrieben wird.

Im Raum dahinter findet man ein Skelett, dessen Amulett man an sich nimmt. An dem Schreibtisch gibt es nun einiges zu tun. Sofort zu Beginn öffnet man die Schublade rechts unten, schiebt die beiden Schrauben vorne beiseite, öffnet das Geheimfach und entnimmt ihm einen Schlüssel. Mit diesem kann man rechts das Gatter zuschließen, nachdem man es durch Anklicken zugemacht hat. Macht man dies nicht sofort, so kommt ein Vogelwesen und klaut einen Hebel aus der Schublade unten in der Mitte.

Dann verschwindet es wieder. Alternativ kann man den Hebel auch sofort aus der Schublade nehmen, der Vogelmensch klagt sonst nichts. Trotzdem sollte man das Fenster mit dem Gatter schließen. Den Hebel, den der Vogel klagt, benötigt man, um das U-Boot im Keller des Turms zu steuern. Falls der Vogel den Hebel also gestohlen hat, ist es vorerst vorbei damit. Angeblich kann man mit einem Gerät, welches man eine Etage tiefer findet, metallische Adler wie den an dem Gatter weiter oben im Adlerhorst aktivieren, nachdem man mit dem Gerät die Leiter an der Decke in diesem Raum heruntergefahren hat und nach oben gestiegen ist. Wenn dann der Vogelmensch in den Adlerhorst kommt, kann man in ebenfalls mit dem Gerät von den Adler angreifen lassen. Dabei verliert er dann den Hebel. Greift man den Vogelmenschen an, wenn er noch draußen ist, dann fliegt er mit dem Hebel weg und man kommt erst am Tempel wieder in seinen Besitz (siehe 'DER TEMPEL'). Allerdings ist mir diese Variante im Adlerhorst nicht gelungen. Im Tempel kann man aber unabhängig von Aktionen im Adlerhorst auf jeden Fall wieder in den Besitz des Hebels kommen. Man sollte trotzdem darauf achten, daß man vor dem Vogelmenschen in den Besitz des Hebels kommt. Nachdem man also den Schlüssel und den Hebel genommen hat, öffnet man die Schublade links unten. Zwischen den Akten findet man einen weiteren Schlüssel, mit dem man die Schublade rechts oben öffnen kann. Darin befindet sich eine Flöte. Nun stellt man die beiden Vasen links weg (eine nach rechts oben, die andere links neben die dritte) und klickt auf das Fach dahinter, öffnet die Schublade und entnimmt ihr das Gerät. Hinter der Türe links neben Fenster im Schreibtisch gibt es einige Hintergrundinformationen. Schließlich findet man in der Schublade oben links jede Menge technisches Zeugs. Hier muß man auf das dunkle Zahnrad, rechts oben in die Ecke der Schublade und auf den hellen Kranz in der Mitte klicken. Dann wird eine Feder sichtbar, die man an sich nimmt. Nun geht man wieder hinunter.

Dort öffnet man die Türe und betritt den Gang dahinter. Am Ende des Ganges findet man das Vogelwesen, welches ein Gitter herunterfahren läßt, damit man nicht an es herankommt. Man kann das Gitter jedoch öffnen, indem man zuerst den Vogelmenschen und dann den Hebel mit je einem Stein bewirft. Dann muß man schnell in den Raum hineingehen, bevor das Wesen das Gitter wieder schließt. Es flüchtet daraufhin und man kann auch in diesem Raum das Fenster mit einem Gitter verschließen und mit dem Schlüssel wie oben absperren. Von dem vorderen Tisch nimmt man den Schraubenschlüssel und die Einzelteile rechts oben. Auf dem hinteren Tisch nimmt man das Gerät und stellt es auf die Werkbank links. Dort benutzt man den Bohrer und anschließend den Schraubenschlüssel mit den beiden Schrauben unten im Gerät. Dann entnimmt man die kaputte Feder und ersetzt sie durch die neue im Inventar. Dann nimmt man das Gerät an sich. Hat man das Fenster nicht geschlossen, so kommt das Vogelwesen noch einmal herein und versucht, das Gerät zu zerstören. Dabei bricht es aber nur eine Antenne ab, welche dann neben dem kaputten Gerät auf dem Tisch liegt. Neben der schon beschriebenen Reparatur ist dann auch die Antenne wieder anzubringen. Anschließend verläßt man den Raum.

An dieser Stelle hat man eigentlich zwei Möglichkeiten, weiter zu spielen. Entweder geht man wieder nach oben in das Zimmer von Martin und betritt den Raum darüber mit Hilfe des Gerätes, das man gerade repariert hat. Dann kann man mit einem Fledermaus-Flieger zum Tempel fliegen (siehe 'DER FLEDERMAUSFLUG'). Die andere Möglichkeit bringt einem mit Hilfe eines U-Bootes zunächst zu einem Wrack und zu einer Insselfestung. Dieser Weg wird im folgenden beschrieben.

Nun geht es hinunter in den Keller. Am Kai mit dem U-Boot bedient man den Kran und hievt die beiden Gewichte links und rechts von der Eisenschlaufe im Boden auf das Podest im Wasser. Dann zieht man an der Schlaufe und schon öffnet sich das Gatter im Wasser. Dann geht man zu der Maschine mit den Zahnrädern, dreht das Rad mit festgehaltener Maus, bis die Brücke zum U-Boot ausgefahren ist und arretiert das Rad mit dem Hebel darüber. Nun kann man zum U-Boot hinüberwechseln.

DAS U-BOOT: Hier öffnet man die Luke und betritt das U-Boot. Ganz vorne im Bug des Schiffes findet man die Steuerung mit sechs verschiedenen Hebeln:

- Hebel 1: links oben, aktiviert die Energieversorgung des Antriebs im Heck
- Hebel 2: links in der Mitte, aktiviert die Stromversorgung für das Kartenpult
- Hebel 3: links unten, versorgt das Pult vorne links in der Zentrale mit Strom
- Hebel 4: unter dem Steuer, schaltet die Energieversorgung im Schiff ein
- Hebel 5: rechts hinten, schließt die Türe zum Cockpit
- Hebel 6: rechts vorne, entriegelt die Türe zum Maschinenraum im Heck

Man betätigt zunächst die Hebel 1, 4 und 6, dann geht man zum Heck, dreht an dem Rad neben der Türe und geht in den Maschinenraum. Hier zieht man rechts an dem Hebel. Jetzt funktioniert der Antrieb. Wieder im Bug bewegt man Hebel 3, daraufhin geht ein Licht an dem Pult links von der Steuerung an (notfalls muß man mit den Hebeln 1 und 2 noch etwas spielen). Hier betätigt man beide Schalter und dann das linke Rad. Wenn das Wasser bei der blauen Marke angekommen ist, dreht man auch am rechten Rad. Nun sind die Tanks des Schiffs geflutet und man geht auf Tauchstation (erfolgt keine Zwischensequenz, so muß man die Prozedur wiederholen). Schließlich betätigt man noch Hebel 2 an der Steuerung und geht zum Raum mit dem Kartentisch. Dort findet man in der rechten, senkrecht stehenden Röhre ein Karte mit den Positionsangaben des Schiffwracks, welches in der Flaschenpost vom Strand erwähnt wurde: 20.67 N und 118.96 W. Weiter rechts drückt man auf die kugelförmige Hülle, woraufhin eine Karte erscheint. Dann zieht man an dem Hebel links über dem Zahlenblock, gibt 20.67 ein, betätigt den rechten Hebel und tippt die 118.96 in den Zahlenblock. Man bestätigt noch durch einen Druck auf <Enter>. Dann erscheint ein weiterer Punkt auf der Karte. Jetzt muß man wieder ins Cockpit. Dort setzt man den Hebel aus der Schublade der Sekretärs in dem Leuchtturm in die Hülse rechts unten an der Steuerung ein und drückt ihn nach vorne. Dann fährt das Schiff automatisch zum Wrack.

DAS WRACK: Dort gilt es das Wrack zu untersuchen. Dazu muß man das Beiboot unterhalb der Einstiegs Luke besteigen. Hier findet man oberhalb des Bullauges zwei weiß, große Hebel. Mit dem rechten schließt man die Luke, mit dem linken koppelt man sich vom U-Boot ab. Dann dreht man sich nach rechts und benutzt den Schieberegler, um abzutauchen. Daraufhin fährt man von alleine zum Wrack hinunter. Dort angekommen klickt man rechts von der Kugel unter der Sicht Luke und bewegt den linken Hebel. So fährt man nach rechts. Dies wiederholt man noch zweimal, dann fährt man einmal nach vorne (Kugel in der mittlerern Stellung lassen und nur den linken Hebel benutzen). Über der Luke betätigt man den Ballasthebel (einmal nach rechts drehen) und gleitet ins Innere des Schiffs. Dort dreht man sich zweimal nach links. An der Wand hängt ein Hacken, den man sich besorgen muß. Dazu betätigt man den Hebel am rechten Armaturenbrett. Dann erscheint an der Decke die Steuerung für den im Bullauge sichtbaren Greifer. Mit dem Hebel im Kreuz kann man den Greifer justieren, mit dem rechten Hebel fährt man ihn aus. Um den Haken einzuholen, muß man den Greifer etwas nach links und etwas nach oben bringen und dann ausfahren. Danach fährt man zweimal nach links, taucht auf, bewegt sich wieder zweimal nach links, einmal geradeaus, wieder zweimal nach links, erneut geradeaus, taucht auf und dreht sich nach links. Nun steht man vor einem Safe, den man aber nicht öffnen kann, da zwei Bretter den Weg dorthin versperren (eines ist nur sehr schlecht zu sehen). Der Greifer muß sich in derselben Stellung wie beim Haken befinden. Führt man ihn dann aus, so schiebt er eines der beiden Wetter beiseite. An das andere Holzstück kommt man auf diese Weise nicht heran. Man dreht sich erneut nach links vor eine Öse. Dorthinein muß man den Haken am Greifer bringen. Dazu bringt man den Greiferarm genau in die Mitte über der Kugel und weiter nach oben (etwa 6-7mm), dann streckt man ihn aus. Nachdem man auf diese Weise das zweite Brett beseitigt hat, steht man wieder vor dem Tresor. Hier bewegt man den Arm etwas nach rechts und so weit nach unten, bis der Arm selbst nur noch ein wenig zu sehen ist (etwa spiegelverkehrt zur ersten Einstellung am Haken): dann öffnet man mit dem Greifer die Safetüre und holt in der gleichen Greiferstellung das Ding aus seinem Innern. Anschließend geht es automatisch wieder zum U-Boot zurück.

Nun wird es Zeit, Kurs auf die Insel zu nehmen, die auf der Navigationskonsole erschienen ist. Im Cockpit drückt man Hebel 2, um Strom zum Navigationspult zu leiten; dort lickt man auf die Halbkugel, zieht an einem der Hebel über dem Zahlenfeld, klickt die Insel in der Mitte der Karte an und drückt auf <Enter>. Im Heck muß man wieder den Antrieb einschalten, indem man an dem Hebel rechts zieht. Dann geht man ins Cockpit, zieht den Fahrhebel und schon geht es zur Insel.

DIE INSELFESTUNG: Hier steigt man nach rechts hin aus und bewegt sich wieder nach rechts auf einen Steg. Dort findet man eine Angel. Holt man sie mit der Winde ein, so erhält man einen Fisch. Anschließend geht man weiter am Kai entlang in das Sägewerk. Hier geht man zunächst in den Nebenaum und schaltet die erste Maschine ein. Sie verbindet die beiden Übersetzungszahnräder miteinander. Man muß dies tun, bevor man die zweite Maschine weiter rechts einschaltet, da ansonsten das Zahnrad der ersten später zerstört wird. Hat man dies zu spät bemerkt und das Verbindungsstück ist kaputt, dann kann man ein Ersatzteil im Sägewerk vor der Werkbank finden. An der zweiten Maschine dreht man zunächst solange an der linken Kurbel, bis sie sich nicht mehr bewegen läßt. Dadurch kommen auf dem Dach des Sägewerks drei Windmotoren zum Vorschein. Mit dem rechten Hebel setzt man diese in Gang. Im ersten Raum kann man nun die Sägen benutzen. An dem Sägetisch mit der gehörnten Säge nimmt man ein Brett unter dem Tisch und betätigt dann den Hebel; die beiden kleinen Bretter nimmt man an sich. Dies wiederholt man solange, bis man die durchgeschnittenen Bretter nicht mehr aufnehmen kann.

Am zweiten Sägetisch schneidet man sich zwei lange Bretter ab, indem man den Hebel unter dem Tisch zieht und auf den Holzblock klickt. Geht man nun an das Fenster, so hört man Geschrei, welches von unten kommt. Um dem nachzugehen, kann man sich nach vorne beugen und hinuntersehen. Dabei erkennt man zwei Wesen: Eines ist das, welches Amanda entführt hat, das andere ist ein dummes Monster. Dieses versucht an einen Fisch heranzukommen, dem das erste Wesen ihm hinhält. Aufgabe in diesem Sägewerk ist es nun, mit Hilfe der abgesägten Bretter eine Brücke in dem dunklen Gang über den Kanal zu bauen. Diese wird aber immer wieder von dem Monster zerstört, bevor man sie fertiggestellt hat. Dies ist nicht besonders schlimm, da man sich beliebig oft neue Bretter schneiden kann. Allerdings kommt man so nicht weiter. Man muß das Monster ablenken und zwar mit dem Fisch, auf den es ziemlich heiß ist. Dazu geht man wieder in den Nebenraum, dreht sich um und sieht nach oben. Hier öffnet man die Luke und steigt nach oben. Dort geht man zur nächsten Türe hinein. Hier gibt es zwei weitere Ausgänge: eine Türe, hinter der erneut das Monster steht und einen nicht durchläßt, und eine Leiter nach oben. Letztere nimmt man und gelangt so auf eine Kuppel. Schaut man nach oben, so erkennt man einen Haken, an dem man den Fisch befestigen kann. Dann geht man wieder hinunter zum Fenster im Sägeraum und sieht hinunter. Inzwischen steht das Monster alleine am Kai herum, das andere Wesen ist mit dem kleinen Boot verschwunden. Geht man vom Fenster weg und sieht erneut hinunter, dann ist das Monster weg. Es macht sich langsam auf den Weg Richtung Fisch. Man muß noch einmal vom Fenster weggehen und hinaussehen; diesmal geht das Monster oben auf der Mauer in Richtung eines Turmes nach links. Nachdem man ein letztes Mal vom Fenster weggetreten ist und erneut hinaus sieht, bewegt sich das Monster wieder nach rechts. Man muß nun solange warten, bis es aus dem Bild verschwunden ist, da es nun nach oben in den Turm zum aufgehängten Fisch unterwegs ist. Dann erst kann man in dem dunklen Gang seine Brücke bauen, indem man zuerst die langen Bretter über den Abgrund und dann die kurzen Stücke quer dazu auf die langen legt, um gefahrlos hinübergelangen zu können. Auf diese Weise kommt man in eine Gießerei.

Dort findet man auf dem Arbeitstisch eine Gußform. An der Wand gegenüber kann man Eisenbarren, Holzscheite und Kohlen einsammeln. Die letzten beiden steckt man in den Ofen, Dann nimmt man das Feuerzeug, öffnet es und dreht an dem Rädchen, um es zu entzünden. Damit kann man dann Feuer im Ofen entfachen. Hat man das Feuerzeug nicht aus seinem Haus mitgenommen, kann man auch Feuer von der Wand nehmen. Die Gußform stellt man in die Mitte der Apparatur vor dem Ofen (hinter dem Knopf und dem Hebel), dann drückt man den rechten Hebel, um das Eisen in den Ofen zu bugsieren. Dort muß es hinreichend lange - etwa 1/2 Minute - bleiben, damit es flüssig wird. Nachdem man es wieder herausgeholt hat, kann man es mit dem Knopf in die Gußform schütten. Nun muß man das gute Stück abkühlen, dies geschieht mit Hilfe des linken Hebels. Nachdem man die Gußform ebenfalls mit dem linken Hebel wieder herausgeholt hat, kann man sie öffnen und das Metallstück herausholen.

Ebenfalls in der Schmiede findet man eine Treppe nach oben. Hier befindet sich eine Kanone. Daneben findet man Kanonenkugeln, Zündschnur und Schießpulverballen. Man muß die Kanone verschieben, um später das Monster zu töten. Dazu zieht man den Haltebolzen heraus. Die Zündschnur steckt man in das kleine Luntloch in der Kanone, dann zieht man an dem mittleren Griff auf derselben, woraufhin sich ein Fach öffnet. Dorthinein steckt man das Schießpulver und die Kanonenkugel. Dann sieht man nach oben. Auf der gegenüberliegenden Seite ist das Monster damit beschäftigt, den Fisch vom Haken zu holen. Man entzündet mit dem Feuerzeug die Lunte und schon ist man ein Problem los.

Man muß nun wieder in das Sägewerk und dort nach oben auf den Turm gehen. In dem Raum mit den Statuen kann man nun zur zweiten Türe hinausgehen. Auf der anderen Seite kommt man in einen weiteren Turm, in dem sich ein libellenartiges Flugzeug befindet. Dieses ist allerdings beschädigt. Wenn man nahe an es herangeht, sieht man eine kaputte Öse, die dem gegossenen Metallstück ähnelt. Man muß das alte durch das neue Stück ersetzen, indem man letzteres auf das kaputte Stück klickt. Auf dem Schreibtisch an der Wand findet man einen kleinen Schlüssel. Wenn man den Hebel im Boden neben dem Tisch drückt, wird das Fluggerät um 180 gedreht. Ersteinmal geht man wieder hinaus in den Raum mit den Statuen. Auf einer Seite kann man an der mittleren Statue heruntersehen. Unten findet man ein Fach, welches man mit dem kleinen Schlüssel öffnen kann. Innen befindet sich ein Teil, das man an sich nimmt. Wieder beim Flieger geht man zu dessen rückwärtigen Teil. Dort drückt man den Knopf unter dem '+' und dem '-', so daß der Zeiger auf dem ersten Symbol steht. Anschließend klickt man auf den Hebel, um die Libelle mit Strom zu versorgen. Hat man dies erledigt, so kann man nach vorne zum Cockpit gehen und sich hineinbegeben. Innen dreht man den Hebel ganz links. Daraufhin fährt man aus dem Turm heraus. Mit dem Knopf rechts kann man die Flügel ausbreiten, mit dem Hebel links am Amaturenbrett in Schwingungen versetzen. Den Hebel rechts schließlich muß man ziehen, um zum Tempel zu starten.

DER TEMPEL: Dort angekommen verläßt man das Fluggerät und den Landeplatz nach unten.

Durch den ersten Raum geht man nach draußen und wendet sich nach links. Hinter der ersten Türe auf der linken Seite befindet sich Lyril, die letzte Wächterin des Tempels. Ihr kann man die Muscheln aus Dr. Kricks Arbeitszimmer geben. Wenn man sie immer wieder anklickt, erzählt sie einem etwas über die Priester und deren Methode, das dunkle Wesen zu töten. Sie bittet einen, nicht ihre Kontrollknöpfe zu berühren, wenn man auf die Hebel klickt. Also macht man dies netterweise auch nicht, da sie ansonsten verschwindet. Will man gehen, so sagt sie, daß sie weitere Informationen habe, also hört man ihr weiter zu. Dies wiederholt sich einige Male. Sie erzählt, daß die Priester vor langer Zeit mit einem gepanzerten Schiff weggefahren sind und eine Waffe, die aus insgesamt sechs Teilen besteht, zusammensetzen wollten, um gegen das dunkle Wesen vorzugehen. Eines dieser Teile soll mit dem Schiff untergegangen sein. Da es sich nur um das gesuchte Wrack handeln kann, gibt man ihr die Nachricht aus der Flaschenpost auf Martins Roost. Lyril ist nun ziemlich geknickt, und man erkundet am besten erst einmal den dritten Raum weiter links. Direkt gegenüber dem Raum, in dem man Lyril getroffen hat, befindet sich übrigens ein Fahrstuhl, mit dem man zum Strand hinunterfahren kann. Dort ist der Landeplatz für den Fledermausgleiter aus dem Turm auf Martins Roost. Wäre man von dort direkt zum Tempel geflogen, hätte man also hier mit seinen Erkundungen angefangen. Zurück aber zum dritten Zimmer. Darin befindet sich eine merkwürdige Maschine, die wie eine Zwiebel aussieht. An ihr muß man schnell hintereinander das linke und das rechte Mobile anklicken; der zweite Klick muß noch während des Klimperns des ersten Mobiles erfolgen. Dann drehen sich zwei Augen nach vorne. Erneutes Klicken auf beide Mobile öffnet die Zwiebel. Innen befinden sich zwei waagerechte Hebel, die man jeweils auf die andere Seite drehen muß. Dann kann man den senkrechten Hebel nach unten ziehen. Klickt man erneut beide Mobiles an und zieht die spiralförmige Stange nach links, dann bekommt man eine CD. Diese kann man im ersten Raum direkt unter der Landeplattform der Libelle brauchen. Wieder erscheint Lyril und sagt, man solle erst einmal etwas über ihr Land in Erfahrung bringen. Also legt man die CD auf das Podest links und drückt den Knopf. So erfährt man in aller Kürze die Geschichte dieser Welt. Zeigt man Lyril eines der komischen Teile, die man überall gefunden hat, so erkennt sie darin die einzelnen Teile der Ionenkanone, die die Priester gegen das dunkle Wesen bauen wollten. Nun begibt man sich wieder in den mittleren Raum und wendet sich nach links. Mit der Maschine, die man dort sieht, kann man einen starken Magneten auf der anderen Seite der Wand bewegen. Spielt man ein wenig mit der Maschine herum, so kommt der Vogelmensch herein und greift Lyril an. Um ihr zu helfen, muß man den Magneten mit den Hebeln nach links auf den Vogel zubewegen und dann möglichst nahe durch Auf- und Abbewegen an ihn herankommen. Ist man mit dem Magneten wirklich nahe an ihn herangekommen, so kann man ihn sogar fangen. Ansonsten fliegt er wieder weg. Leider macht sich dann auch Lyril aus dem Staub. Glücklicherweise läßt er den Hebel für das U-Boot auf jeden Fall fallen, falls er ihn auf Martins Roost geklaut hat und man ihn bisher nicht wiederbekommen hat. Hindert man den Vogelmenschen nicht am Angriff auf Lyril, so kann man erst wieder mit ihr reden, wenn man ihr Muscheln oder Schrauben gegeben hat.

Geht man ein bisschen herum und kommt zurück, so findet man sie aber wieder, und da sie einem nun wegen der geleisteten Hilfe traut, darf man nach unten und nach oben in die geheimen Räume der Priester. Zum Dank kann man ihr die Schrauben aus dem Turm auf Martins Roost geben. Bevor man geht, erzählt sie einem noch, daß das dunkle Wesen auf einem Vulkan lebt und was es mit der Ionenkanone auf sich hat. Wenn man den Hebel in der Mitte des Raumes ganz zu sich heranzieht, fährt die Plattform nach unten in einem Raum mit vielen alten Maschinen, die die Priester alle gesammelt haben. Direkt rechts befindet sich eine Maschine, die man durch anklicken öffnen kann. Darin befindet sich eine Platine. Dreht man sich nach links, so findet man eine Kiste, welche ein weiteres Teil der Ionenkanone enthält. Noch weiter links gibt es einen Tisch mit drei Kisten davor. Aus jeder kann man sich ein Teil nehmen und alle drei im Inventar zusammenbauen. Klickt man auf die beiden Muscheln auf dem Tisch, so erscheint auf dem Display der Vulkan und darunter dessen Koordinaten: 22.01 N und 119.11 W. Über dem Tisch hängt eine Skizze, die beschreibt, wie die Ionenkanone zusammengebaut wird. Dann drückt man den Hebel nach hinten und fährt wieder nach oben.

Erneutes Wegdrücken des Hebels bringt einen in den Dom. Dort gibt es drei Glasbehälter, von den man sich den linken ansieht. Man erkennt, das dort ein Stecker nicht richtig befestigt ist und holt dies nach. Jetzt steht die Stromversorgung und man muß sich mit dem Pult auseinandersetzen. Lyril, die ebenfalls anwesend ist, kann einem einige wenige Tips geben. In der Mitte legt man den linken großen Hebel und den rechten Schalter um, um alle Teile des Pults mit Strom zu versorgen. Links kann man nun alle vier Bildschirme einschalten, indem man die Knöpfe darunter drückt. Ganz rechts drückt man ebenfalls auf den großen Knopf unter dem Bildschirm. Noch ist nicht viel zu sehen. Dies kann man ändern, indem man am linken Zahnrad dreht. Hier kann man verschiedene Grobeinstellungen für Orte vornehmen. Mit dem rechten Zahnrad holt man dann die Feineinstellung nach. Man muß den Leuchtturm in der eigenen

Dimension und dort Dr. Kricks Arbeitszimmer einstellen. Im folgenden baut man ein Dimensionstor auf, das einen direkt an das gewünschte Ziel bringt. Man kann sich zwar auch zum U-Boot bringen lassen und mit diesem den Vulkan ansteuern, ohne Ionenkanone bringt das aber nicht viel. Mit dem Knopf neben dem rechten Zahnrad speichert man das Ziel ein. Man sieht sich nun den unteren Teil des Pults an. Mit dem linken großen Hebel fährt man in der Mitte des Raums ein Podest aus, mit dem rechten öffnet man das Dach des Doms. Der Knopf links unten schaltet das Display ein. Man erkennt einen Kreis und vier Linien. Diese muß man mit den Zahnrädern so bewegen, daß sie alle durch die Mitte des Kreises gehen. Anschließend zieht man die beiden Hebel oberhalb des Displays nach unten und schiebt den waagerechten Hebel nach rechts. Sobald der Pfeil in der Meßanzeige $\int CITE_i \text{exakt} / CITE_i$ auf der Grenzlinie zwischen weißem und rotem Bereich steht, zieht man den Hebel wieder nach links. Hat man zu lange gewartet, so knallt die Sicherung durch und muß ersetzt werden. Diese befindet sich in der Mitte des Pults ganz oben hinter der Klappe. Man ersetzt das kaputte Teil durch das im unteren Raum zusammengesetzte Teil aus den Kästen (dies kann man mehrmals wiederholen). War man erfolgreich und der Zeiger steht genau auf der Trennlinie, so legt man den unteren Hebel um und das Dimensionstor wird aufgebaut. Dieses erreicht man über die Stufen an der Wand. Bevor man wieder die eigene Welt betritt, bittet einen Lyril noch einmal eindringlich, die Ionenkanone zu bauen und das dunkle Wesen zu beseitigen.

WIEDER IM LEUCHTTURM: Man ist nun wieder in Dr. Kricks Arbeitszimmer angekommen. Dort öffnet man auf dem Sekretär die Schublade oben rechts und entnimmt ihr den Brieföffner. Mit diesem kann man den Brief aus dem Briefkasten aufschlitzen und anschließend lesen. Er enthält die Kombination für den Safe in diesem Zimmer: 5-18-28. Er befindet sich in dem Bücherregal hinter den Büchern in der Mitte, die man durch Anklicken wegräumen kann. Um ihn zu öffnen, muß man nach rechts einmal über die 0 zur 5 drehen (also etwas mehr als eine Umdrehung), dann ebenfalls über 0 in die anderen Richtung zur 18 und schließlich wieder nach rechts zur 28. Hat dies nicht geklappt, so muß man das Arbeitszimmer erst wieder verlassen, bevor man es erneut versuchen kann. Innen befindet sich Dr. Kricks Tagebuch mit der Zahlenkombination für das Labor: 8 24 96.

Bevor man ins Labor geht, sollte man sich noch einmal mit dem Sekretär beschäftigen. Lickt man auf das Rollfach, so kommt eine Box zum Vorschein. Dreht man sie um 180 Grad herum und klickt auf die Schraube auf dieser Seite, so öffnet sich eine andere Seite und gibt ein Klötzchenpuzzle frei. Man muß die kleinen quadratischen Blöcke von links nach rechts und von oben nach unten drücken, dann werden sie versenkt. Jetzt bewegt man die quaderförmigen hellen Blöcke: denjenigen unten rechts und die beiden senkrechten in der Mitte. Anschließend verschiebt man die beiden Winkel auf der linken Seite. Dann kommt ein roter Knopf zum Vorschein, den man eindrückt. Die Seite schließt sich, auf der anderen Seite öffnet sich dafür eine neue Türe. Hier drückt man auf den roten Kreis in der Mitte. Dann dreht man die Box um 90 Grad nach rechts und drückt auf den grauen Knopf in der Mitte der Seite. Nun drückt man erneut auf den roten Kreis, worauf sich eine Schublade öffnet. In dieser befindet sich ein Schlüssel. Ein letztes Drücken auf den roten Kreis schließt auch diese Seite und eine dritte hebt sich ein wenig. Man dreht die Box so, daß man auf die hochgefahren Seite blickt. Unten erkennt man zwei helle quadratische Kästchen. Ein Klick auf eines der beiden öffnet die Seite ganz. Für das folgende Rätsel muß man die Quadrate so hin- und herschieben, daß ein Greifvogel in einem Kreis herauskommt. Hat man dies erreicht, so kommt unten eine Schablone aus der Box herausgefahren. Die Symbole darauf und deren Reihenfolge sollte man sich merken: Kreis, Dreieck, Quadrat und Kreuz. Dann klickt man auf die Schablone, sie verschwindet und die Seite schließt sich. Nun dreht man die Box um 90 Grad nach links und dreht an der Schraube. Nach einer weiteren viertel Drehung nach links drückt man auf den grauen Knopf in der Mitte. Die letzte Seite öffnet sich und gibt den Blick auf ein buntes Mosaik mit zwei Fischen frei. Die einzelnen Steine leuchten und können eingedrückt werden, worauf die Farben verblassen. Die Innenseite der Türe enthält zwei leuchtende grüne und zwei matte blaue Flächen, also drückt man erst einmal alle blauen Stellen ein. Klickt man nun auf den unteren Fisch, so öffnet er sich und ein Hebel erscheint. Nachdem man ihn gedrückt hat, schließt er sich und die blauen Steine fahren wieder heraus. Dann drückt man die vier grauen Steine ein (die einzige Farbe, die genauso viele Stellen aufweist wie Blau). Anschließend klickt man auf den oberen Fisch. In dem Loch dahinter benutzt man den in dieser Box gefundenen Schlüssel, worauf eine graue Scheibe zum Vorschein kommt, an der man das Amulett vom Hals des Skeletts befestigt. Nun gibt man noch die beiden roten Diamanten dazu und klickt auf den Schalter oben auf der Box. Die letzte Türe in der Box öffnet sich. Man muß die Ringe mit den Symbolen drehen, um weiter zu kommen, und zwar so, daß auf allen Ringen vorne das gleiche Symbole zu sehen ist. Bei einer Art von Symbolen hört man einen Klick. Hat man das falsche Symbol gewählt, so hört man nichts. Nun stellt man einen anderen Typ Symbol ein, bis sich der obere Teil der Spule nach oben fährt. Mit einem dritten Symbol erreicht man, daß auch der untere Teil ausfährt. Statt nun das letzte Symbol

überall einzustellen, muß man die Ringe so drehen, daß alle Symbole in der Reihenfolge auf der Schablone von oben nach unten auftauchen. Dann öffnen sich die Ringe und geben eine Kristallflasche frei.

Nun geht man in das Labor, nachdem man auf dem Zahlenblock 82496 eingetippt und auf <Enter> gedrückt hat. Die Box links öffnet man, indem man sie zweimal mit der Brechstange malträt. Dann nimmt man eine grüne Leuchtkerze heraus. Auf dem Tisch rechts daneben findet man weitere Notizen von Dr. Krick, einen LötKolben, etwas Draht und eine Transistor. Rechts neben dem Computer ist eine Maschine mit einer Klappe, im Inneren wechselt man den rechten defekten Transistor gegen den neuen aus und entfernt den kaputten Draht. Nachdem man das neue Stückchen eingesetzt hat, muß man es noch festlöten. Rechts daneben ist ein Pult, auf dem man den linken der beiden großen Hebel umlegt und dann alle acht Schalter links betätigt. Nun geht man die Treppe hoch und beseitigt oben das Schloß, indem man dreimal mit der Brechstange davorschlägt. Oben tauscht man die defekte Leuchtkerze in der Lichtmaschine gegen die neue aus und steckt den Stecker, der von der Decke herabbaumelt, in das Gerät. Wieder unten dreht man sich direkt neben der Treppe nach rechts. Dort steht ein Gerät mit roten Bändern rundherum. Man kann dort eine Klappe öffnen und auf einen Knopf drücken, so daß die Bänder zu leuchten beginnen. Es kann - wenn es hier auch nicht mehr nötig ist - recht hilfreich sein, eine weitere grüne Leuchtkerze mitzunehmen, sind sie nämlich alle weg, so kommt man nicht mehr von der eigenen in die andere Dimension. Nun muß man draußen im Schuppen im Sicherungskastenden rechten Hebel umlegen, um den Computer mit Strom zu versorgen. Im Labor fährt man dann den Computer hoch, indem man auf 'neu starten' drückt. Schließlich legt man den Schalter ganz rechts auf dem Armaturenbrett hinter dem Computer um. Daraufhin wird das Dimensionstor aufgebaut und man kann hinübersteigen.

DER FLEDERMAUSFLUG: In der anderen Dimension geht man wieder zum Turm. Mit dem Gerät, das man im Turm repariert hat, kann man in Martins Zimmer neben dem Bett eine Leiter von der Decke herunterfahren lassen, nachdem man nach oben gesehen und der Reihe nach den linken quadratischen Knopf und dann den runden Knopf auf dem Gerät gedrückt hat. Oben findet man an einem Balken eine Kurbel und auf dem Arbeitstisch einen Sechskantschlüssel. Weiter vorne bei der Öffnung in der Wand nach draußen findet man einen Sockel mit einem Zahnrad und zwei Halterungen für weitere Zahnräder. Diese findet man auch links auf dem Boden. Nachdem man sie eingesetzt hat, befestigt man die Kurbel. Weiterhin findet man in diesem Raum eine Leiter, die noch weiter nach oben zum mechanischen Adlerhorst führt. Neben der Leiter ist ein Gerät mit einem Hebel, der aber durch zwei Stangen in seiner jetzigen Position festgehalten wird. Mit dem Sechskantschlüssel kann man die rechte Schraube aber lösen und den Hebel dann nach oben drücken. Sobald dies geschehen ist, kommt eine mechanische Flugmaschine von der Decke herabgefahren. Um mit dieser zum Tempel zu gelangen, muß man den Hebel an den Zahnrädern mindestens 10mal, aber nicht öfter als 15mal im Uhrzeigersinn drehen. Im Flieger muß die Nadel im blauen Bereich liegen. Klickt man anschließend auf das Cockpit der Fledermausmaschine, so kann man sie besteigen. Innen klickt man auf die schwarze Arretierung und danach auf den nun freien braunen Hebel und schon geht es zum Tempel. Von hier aus gibt es nun zwei Möglichkeiten, zum U-Boot zu kommen, und zum U-Boot muß man, wenn man zur Vulkaninsel gelangen will. Entweder man fliegt mit der Libelle zurück zur Inselfestung und begibt sich dann zum Unterwasserfahrzeug oder man läßt sich direkt ohne Umweg mit Hilfe des Teleporters im Dom dort hin bringen. Im U-Boot schaltet man die Stromversorgung ein, leitet mit Hilfe des mittleren Schalters auf der linken Seite Strom zum Navigationspult, gibt dort die Koordinaten (119,11 N, 22.01 W) ein und bestätigt mit <Enter>. Im Heck schaltet man den Antrieb wieder ein. Nun muß man nur noch den Fahrthebel im Kommandoraum nach vorne rücken und es geht ab zur Vulkaninsel.

DIE VULKANINSEL: Dieser letzte Teil des Spiels ist etwas instabil. Man sollte daher regelmäßig abspeichern. Am Landesteg findet man eine Art Zug mit einem riesigen Bohrkopf. An dessen Seite befindet sich eine Klappe, hinter der man Dynamit und eine Zange findet. Mit der Zange kann man das Schloß am Tor vor der Bahn knacken. Dann öffnet man dieses und betritt den Zug. Auf der Rückseite ist der Hebel für die Stromversorgung, den man zuallererst umlegen muß. Im Cockpit startet man den Motor mit dem roten Knopf und drückt den Hebel rechts nach vorne, um mit dem Zug ins Innere des Vulkans vorzudringen. Zieht man den Hebel nach hinten, so kann man auch rückwärts fahren. Nach einer gewissen Zeit kommt man zu einer Dreh- und Hebebühne, mit der man eine Etage höher muß. Dort erscheint ein Symbol des Zuges links unten auf dem Bildschirm. Klickt man auf es, so kann man draußen etwas erledigen, ohne immer aussteigen zu müssen. Man muß hier den Hebel an der Wand (nicht die Kurbel in dem Holzzylinder, den man an dem Griff öffnen kann) ziehen. Daraufhin fährt man weiter nach oben. Hier geht es dann weiter geradeaus. Man kommt an einer Weiche vorbei und fährt bis zur ersten großen Höhle, wo sich drei Schienenstränge treffen. Hier erscheint auch wieder das Zugsymbol links unten. Man hält an und klickt sich nach draußen. In der Höhle sieht man in der Mitte eine Kiste.

Wenn man sie anklickt, dann kann man eine Stange entnehmen. Diese führt man in den Kasten nahe der Abzweigung vorne rechts ein. Aus dem Zug holt man sich den großen Schraubenschlüssel (dies geht in der Außenansicht, wenn man auf den Zug klickt) und dreht damit die Stange. Dadurch repariert man die Weiche, die man gerade überfahren hat, so daß man nun auch nach links fahren kann statt nur nach rechts. Die Weichen muß man während der Fahrt verstellen und zwar mit dem Drehhebel links unten. Dieser muß rechtzeitig vor der Weiche betätigt werden. Nach links zu fahren hat aber nur rückwärts Sinn, da man mit der hinteren Winde des Zuges eine Hängebrücke herabziehen muß. Also fährt man geradeaus bis zur Drehbühne weiter.

Es gilt nun das Gatter in der Nähe von Amnada zu öffnen, welches einem den Weg versperrt, wenn man einfach geradeaus über die Drehbühne fahren würde, ohne irgendwelche Weichen zu verstellen. Dies kann man nur bei Amanda selbst tun. Um sie zu erreichen gibt es zwei Möglichkeiten: Erstens, indem man rückwärts fährt und rechtzeitig vor der ersten Weiche den Hebel dreht, so daß man auf die andere Spur kommt (schwierig, da man nicht nach hinten sehen kann) und zweitens, indem man zur Drehbühne fährt, sie dreimal dreht und dann ebenfalls rückwärts fährt. Die Hebebühne kann man drehen, indem man auf derselben die Außensicht wählt, den Holzzylinder neben dem Hebel an der Wand sucht, am Griff zieht und die Kurbel einmal ganz herumdreht. Nach drei solcher Drehungen sollte die Frontseite des Zuges genau in die Richtung zeigen, die dem Tunnel mit den pfeilartigen Zeichen darüber gegenüber steht. Hinter der ersten Weiche hält man an, betätigt den Vorwärtshebel und die Weichenkurbel und kommt so zu Amanda. Dort hält der Zug von alleine an. Man verläßt den Zug (dieses Mal wirklich) und dreht sich, bis man Amanda sieht. Die arme Kleine ist in einen Käfig eingesperrt und muß für das dunkel Wesen Frohnarbeit verrichten. Vor ihr sieht man eine Maschine mit zwei Rohren, zwei Rädern, zwei Hebeln und einem Knopf. Das linke graue Rohr mit den braunen Streifen steht unter Druck, wie man an der Anzeige erkennen kann, das rechte silberne nicht. Mit den Rädern kann man den Druck regulieren, aber für das rechte tut sich im Moment gar nichts. Der linke Hebel, der mit dem Rohr auf dieser Seite verknüpft ist, öffnet das Gatter ganz in der Nähe. Man kann dies sehen, wenn man sich nach rechts dreht, den Regenschirm genau in dem Moment in das obere Loch der Metallwand mit der Klappe steckt, in dem diese hochfährt, und durch die hochgehaltene Klappe durchgeht. Um Amanda zu retten, muß man auch das rechte silberne Rohr mit Dampf versorgen. Dazu muß man sie erst einmal wieder alleine lassen und weiter mit dem Zug fahren. Den Regenschirm nimmt man vorher aber wieder mit.

Hinter der Drehbühne nimmt man die linke Spur, man muß also die Weiche mit dem linken Drehhebel umstellen. Das dunkel Wesen wirft einem auf diesem Weg einige Felsbrocken auf die Schienen. Wenn der Zug davor anhält, klickt man auf das Zugsymbol, legt das Dynamit auf die Felsbrocken und zünde es mit dem Feuerzeug an. Nun kann man weiter fahren. Am Ende findet man eine große Türe und braune Röhren und grauen Metallbändern darum. Diese Türe kann man nicht öffnen.

Da man hier nicht weiter kommt, fährt man wieder zurück und nimmt an der Abzweigung, an der man zuvor links gefahren ist, nun den rechten Weg. Durch das nun offene Gatter fährt man solange weiter, bis der Zug wieder anhält. Man ist nun im Kraftwerksraum angekommen und verläßt wieder die Lok. Außen erkennt man diverse verschiedenfarbige Rohre (unter anderem auch das silberne, das graue mit den braunen Streifen und das braune mit den grauen Metallbändern, die man schon bei Amanda und neben dem großen Tor gesehen hat). Zunächst geht man aber nach rechts auf das Metallrost. Dort kann man in einen Lavasee hinuntersehen. An zwei Seilen hängt eine Kapsel, die man hinaufbekommen muß. Dazu blickt man nach rechts und erkennt einenm beschädigten Steg, den es zu reparieren gilt. In der Nahansicht kann man das heruntergefallene Gitter mit dem Regenschirm nach oben holen. Bevor es erneut hinunterfällt, sichert man es mit dem kleinen Haken rechts oben. Dann geht man über den Steg zum Pult und zieht am rechten Hebel, worauf sich die Kapsel hebt. Diese betritt man nun. Mit dem rechten Hebel kann man hinunterfahren. Ganz unten befindet sich eine Kugel, in die man Dampf leiten muß, damit sie sich öffnet. Dazu muß man mit dem Arm, den man mit dem linken Hebel ausfahren und -richten kann, die Zeiger anvisieren und mit dem Drehknopf drehen. Allerdings sollte man nur den ersten, zweiten, vierten und sechsten Hebel (von oben nach unten) drehen. Die beiden anderen lassen den Dampf durch die Ventile ab und müssen wieder geschlossen werden, falls man sie versehentlich geöffnet hat. Die senkrechten Zeiger dreht man, indem man den Arm knapp unter ihnen postiert, die waagerechten, indem man den Arm neben sie stellt. Nun hat sich die Kugel unten geöffnet und man kann mit dem Arm das letzte fehlende Teil der Ionenkanone herausnehmen. Der Arm muß genau auf dem Stück der Kanone positioniert werden, bevor der Greifer gedreht wird. Auf dem Rückweg muß man alle Hebel wieder in die Ausgangsstellung drehen, da man der Maschine oben den Dampf abgedreht hat. Wieder oben angekommen dreht man an der Maschine das ganz rechte Rad (welches zu der Röhre gehört, die man am großen Tor gesehen hat) und am dritten Rad von links (welches das silberne aus Amandas Gefängnis

ist). Die anderen Räder muß man lassen, ihre Bedeutung ist von links nach rechts:
Erstes Rad von links: Dampfversorgung für das Förderband in Amandas Gefängnis
Zweites Rad von links: Dampfversorgung für das Gatter in Amandas Gefängnis
Drittes Rad von links: Dampfversorgung für den Magnetkran in Amandas Gefängnis
Hebel rechts: Dampfversorgung für das Dimensionstor
Erstes Rad von rechts: Dampfversorgung für eine der Türen zum Labor des dunklen Wesens
Zweites Rad von rechts: Dampfversorgung für die Hebebühne
Drittes Rad von rechts: Dampfversorgung für das zweite Tor zum Labor des dunklen Wesens.

Mit dem Zug geht es wieder zu Amanda. Dort dreht man am Rad des silbernen Rohres, dessen Druck auch sofort steigt. Dann zieht man den Hebel darunter nach hinten. Daraufhin kommt ein Magnetkran von der Decke heruntergefahren. Mit dem Knopf holt sich der Magnet einen Stein vom Fließband (nicht alle Steine sind magnetisch, also mehrmals probieren). Dann drückt man den rechten Hebel zweimal von sich weg und positioniert so den Magneten samt Stein über einem Hebel. Ein erneuter Druck auf den Knopf läßt den Stein auf diesen fallen, worauf Amanda durch eine Luke in ein Wannenähnliches Gefährt fällt. Man dreht sich wieder nach rechts, öffnet die Luke (einfach anklicken), steckt oben in das Loch den Regenschirm hinein und kriecht hindurch. Im Raum dahinter kann man endlich Amanda an sich nehmen. Man nimmt den Regenschirm und begibt sich wieder zum Zug.

Man muß erneut zur Drehbühne und sich dort so drehen, daß die Front des Zuges in die dem Pfeilen über dem Tunnel entgegengesetzte Richtung zeigt. Dann fährt man rückwärts in den besagten Tunnel und an der zweiten Weiche (die in der Höhle mit den drei Schienenspuren) nach links. Man muß also rechtzeitig die Weiche stellen. Hier geht es weiter zu einer Hängebrücke. Diese ist jedoch hochgefahren und so hält der Zug. Also klickt man auf die Außenansicht, legt den kleinen Hebel links am Armaturenbrett um und schiebt den Schalter darüber ganz nach rechts und wieder nach links. Dann senkt sich die Brücke und die Fahrt kann weitergehen. Kurz danach muß man aufpassen. Es erscheint wieder das Zugsymbol; wenn man diesmal aber nicht schnell genug selbst anhält, entgleist der Zug und die eigene Mission ist gescheitert: das Spiel ist vorbei. Also hält man an und wechselt in die Außenansicht. Dort erkennt man einen kaputten Schienenstrang. Mit der Zange aus dem Werkzeugkasten der Lok entfernt man den letzten Haltebolzen und beseitigt die Schiene. Nachdem man sich nach links gedreht hat, findet man Ersatz. Auch hier muß man einen Haltebolzen entfernen, bevor man den Strang nehmen kann. Nach der Reparatur geht es weiter. Die Schienen enden jedoch an einer Wand. Also geht es ganz zurück, die Lok wird gedreht und dieselbe Strecke noch einmal gefahren, nur diesmal vorwärts (also in den Pfeiltunnel hinein, an der zweiten Weiche links und dann immer geradeaus). Am Ende der Fahrt betätigt man den mittleren Schalter der Bahn und schafft so einen Durchbruch. Durch diesen geht man zu Fuß.

Auf der anderen Seite findet man eine weitere Tür in einem Gang und einen Tisch, auf dem man die Ionenkanone zusammenbauen kann. Klickt man das Holzstück an, so erscheint es mit allen anderen Teilen der Ionenkanone, die man nun zusammensetzen muß. Die Zeichnung aus dem Tempel dient dabei als Vorlage. Man nimmt das Glühbirnenartige Ding und dreht es, bis die Spitze nach links zeigt. Dann holt man sich den Schneckenartigen Teil aus dem Krater, tauscht ihn gegen das Holzstück, dreht ihn so, daß der Stil nach links zeigt und verbindet ihn mit dem ersten Stück. Man benötigt nun das Ding, welches einer Tasche mit zwei Griffen ähnelt. Dieses steckt man auf das bereits zusammengebaute Stück, und zwar so, daß der Griff mit dem 'Brett' vom ersten Teil wegzeigt. Darunter befestigt man das Teil mit den Flügeln, wobei das spitze Ende nach hinten zeigen muß. Jetzt nimmt man das Teil mit den drei Armen, klappt die beiden grauen nach hinten (einfach auf die Enden klicken) und steckt es hinten auf. Man klappt nun die Flügel hoch und befestigt die beiden Kabel an den dafür vorgesehenen Buchsen. Nun befestigt man den Holzgriff. Zu guter letzt holt man die Kristallflasche, klickt auf den linken und dann den rechten Griff des dritten Teils und öffnet den Deckel. Nachdem man die Flasche so gedreht hat, daß ihre Öffnung nach links zeigt, versenkt man sie in dem offenen Fach, schließt den Deckel und legt den rechten und anschließend den linken Hebel wieder um. Nun ist die Ionenkanone fertig und man kann auf 'Weiter' klicken.

Derart gewappnet kann man sich nun daran machen, Dr. Krick zu retten. Es gibt etliche Wege, das Spiel zu beenden: man kann dabei selbst sterben oder aber Amanda und/oder Dr. Krick verlieren, wenn man sich in die eigene Dimension rettet. Hier wird nur der befriedigendste Weg beschrieben, bei dem sowohl Amanda als auch ihr Vater gerettet werden, das dunkel Wesen gefangen und sein Domizil, der Vulkan, zerstört wird (man kann natürlich trotzdem die anderen Möglichkeiten erkunden). Dazu muß man in sein Labor eindringen. Neben dem Tor ganz in der Nähe des Tisches, auf dem man die Ionenkanone gebaut hat, gibt es einen weiteren Eingang zu diesem Labor: denjenigen, den man über die mit den vom dunkeln

Wesen herabgeworfenen Steinen blockierten Schienen erreicht hat. Letzterer ist aber nicht akzeptabel, da einen das dunkel Wesen hier sofort sieht und für alle Zeiten verschwindet. Um die zuerst genannte Türe zu öffnen, muß man allerdings noch einmal zum Kraftwerksraum. Dort dreht man am vierten Rad von links (das bronzefarbene) und macht sich auf den Weg zurück. Nachdem man das Tor durch anklicken geöffnet hat, sieht man bereits das dunkle Wesen herumlaufen. Einen Schritt weiter hinein, und das Wesen beginnt an einer Maschine herumzuwerkeln, um ein Dimensionstor aufzubauen. Man muß nun die Ionenkanone so schnell wie möglich in die Hand nehmen und spätestens dann damit auf das Wesen klicken, wenn es an dem großen Hebel rechts vor der gelben Maschine ziehen will, sonst macht es sich wieder aus dem Staub. Ansonsten verrichtet es nur Arbeit, die man selbst erledigen müßte, um das Dimensionstor zu erzeugen. Hat man es vorher mit der Waffe in die Kristallflasche gesaugt, so muß an der Maschine insgesamt das linke Rad anderthalb mal gedreht, die beiden Hebel rechts daneben gezogen und das Rad rechts etwa zehn mal gedreht werden. Der Hebel an der gelben Maschine fährt dann die Leuchtkerze nach außen und startet so die Stromversorgung. Dabei entsteht dann auch das Dimensionstor. Dieses bleibt allerdings nur eine begrenzte Zeit bestehen, dann schließt es sich und man ist für alle Zeiten in dieser Welt gefangen. Nun kann man Dr. Krick aufwecken. Dazu tritt man vor das Pult an seiner Liege und zieht am linken Hebel. Von den beiden gleich aussehenden Hebeln rechts daneben betätigt man nur den rechten. Dann dreht man das Rad daneben, bis eine Welle auf dem Display erscheint. Mit dem Hebel ganz rechts muß man Dr. Krick nun dreimal Elektroschocks verabreichen, damit er aufwacht. Zeigt man ihm nun Amanda, so faselt er etwas von seinen Unterlagen, die man noch besorgen muß. Dazu geht man erneut zur Lok und öffnet den Werkzeugkasten. Ihm entnimmt man den Hammer. An dem Dynamit befestigt man die Platine aus dem Tempel und den Wecker. Man hat nun eine Zeitbombe gebastelt, die in einer Stunde den ganzen Vulkan zerstören wird. Wieder im Labor geht man zu der Kiste unter dem Tisch und schlägt mit dem Hammer darauf. Nun kann man sie öffnen und die Blaupausen herausnehmen. Diese gibt man Dr. Krick, der daraufhin durch das Dimensionstor steigt. Dadurch folgt man ihm. Kurz darauf explodiert die ganze Vulkaninsel. Zu guter letzt dankt einem Dr. Krick noch im Leuchtturm für die geleistete Hilfe. Damit endet das Spiel.