

Perry Rhodan

– The Adventure –

Mitspielende Personen

- 2 Arzthelferinnen in der Klinik in der Mine Elmo Dater
- Barkeeper in der Cafeteria der Akademie
- Barkeeper in der Bar in der Mine Elmo Dater
- Bioniker auf der Hangarplattform der Residenz
- 2 Blues in der Mine Elmo Dater
- Daellian, in der Akademie
- Mondra Diamond, Perrrys Freundin
- Empfangsdame in der Akademie
- Ephrain, Türsteher in der Bar in der Mine Elmo Dater
- Gataser in der Cafeteria der Akademie
- Baldrion Hamilton, Glücksritter in der Mine Elmo Dater
- Brendan Huber, Assistent von Martel in der Akademie
- Ijgarsha, Händlerin in der Mine Elmo Dater
- Juri, Hangarwart in der Residenz
- Kato da Trumort
- Ullban Krems, Kranker in der Klinik in der Mine Elmo Dater
- Leutnant in der Residenz
- Kari Levian, Daellians Sekretärin in der Akademie
- Mackro da Thrang in der Bar in der Mine Elmo Dater
- jede Mengen Menschen und Außerirdische in der Akademie
- Nar-Khol, ein Ara und Mitarbeiter von Martel in der Akademie
- Perry Rhodan, der Held des Abenteuers
- Polizist im Gefängnis der Akademie
- Protistierte in der Bar in der Mine Elmo Dater
- Quotter Batt in der Mine Elmo Dater
- Soldat im Hangar in der Residenz
- Soldaten auf der Terrasse der Residenz
- Tachio da Xena, Killerin in der Mine Elmo Dater
- Techniker in der Residenz
- Eol Toregent, Mediker in der Mine Elmo Dater
- zweiter Türsteher in der Bar in der Mine Elmo Dater
- Wachposten vor dem Robotik-Institut der Akademie
- Zimbart, Söldner in der Bar in der Mine Elmo Dater

Lösung

Residenz

Residenz: Zu Beginn des Spiels wird Perrys Residenz von Unbekannten angegriffen, schwer beschädigt und seine Freundin Mondra wird entführt. In der Vorhalle trifft man kurz darauf einen Leutnant, der einem mitteilt, daß man aus Sicherheitsgründen keine Kommunikation nach außen habe und daß man sich auch nicht frei bewegen dürfe, solange die Situation noch unklar sei. Als Pery Rhodan läßt man sich so etwas natürlich nicht sagen und macht doch erste Untersuchungen.

Vorhalle: Wenn der Leutnant verschwunden ist, sollte man sich erst einmal die Schilder über den Türen genauer ansehen. So erkennt man, daß hier der Strom ausgefallen ist. Als Folge kann man die Türen im Moment erst einmal nicht öffnen. Also sieht man sich weiter um und geht nach rechts. Dort findet man einen Transmitter, den man benutzt.

Hangarplattform: Eigentlich sollte man nun in der Überwachungszentrale stehen, aber durch den Angriff scheint einiges durcheinander geraten zu sein. Man ist nämlich auf einer Hangarplattform angekommen. Auf dem Weg zum Hangar kommt man an einer zerstörten Wand vorbei, daß man untersuchen sollte. Erst dann betritt man den Hangar.

Hangar: Drinnen trifft man den Hangarwart Juri, mit dem man redet. So erfährt man, daß man in einem Wartungsraum eine Überbrückungs- und Wartungselektronik finden kann, mit der man die Stromversorgungsprobleme bei den Türen lösen könnte. Weiter rechts im Hangar findet man einen Raumgleiter, den man aber noch nicht benutzen kann. Die Tür links daneben kann man aber öffnen.

Wartungsraum: Dahinter kommt man in den von Juri erwähnten Wartungsraum, in dem man zwei Konsolen findet. Man wendet sich der rechten zu und klickt auf dem Bildschirm auf $\langle\langle\text{SWITCH}\rangle\rangle$. Damit hat man auch schon wieder die Stromversorgung in der oberen Etage in Gang gesetzt. Die rechte Konsole zeigt nun ein Steuerpanel, mit denen man die Türen in der oberen Etage mit Strom versorgen kann. Perry erkennt sofort seine eigenen Büronummer, die 936. Diese Zahl steht unter der mittleren Anzeige. Um nun das eigene Büro wieder mit Strom zu versorgen, muß man über der mittleren Anzeige drei Zeichen eingeben (durch Klicken auf die rechten oder linken Pfeile). Welche der Zeichen das sind, kann man aus den beiden linken Anzeigen ableiten. Unter denen stehen die Zahlen 479 und 836 und darüber je drei Zeichen. Diese Zeichen entsprechen den einzelnen Ziffern; die Zeichen von oben nach unten stehen für die Ziffern von links nach rechts. Man kann sich daher eine kleine Tabelle mit insgesamt 6 Zeichen und ihren zugehörige Ziffern erstellen:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			H	S		⊕	⊖	□	⊞

Die Zeichenkombination, die zu 936 gehört ist also – von oben nach unten – $\ominus H \oplus$. Damit ist endlich die Tür zu Perrys Büro freigeschaltet. Dann verläßt man den Bildschirm durch Klicken auf den rechten oberen Knopf. Nun sieht man sich noch das linke Terminal an, aber hier muß wohl erst ein Fachmann ran. Man kann den Wartungsraum nun erst einmal verlassen.

Hangarplattform: Bei dem Loch in der Wand trifft man nun auf einen Bioniker, den man ebenfalls auf das Wartungsterminal anspricht. Er will einen Positroniker informieren, der sich das ansehen soll. Danach geht man wieder zum Transmitter und läßt sich in die oberen Etagen befördern.

Vorhalle: Man sieht, daß die Stromversorgung nun wieder funktioniert und man die einzelnen Nummern über den Türen nun lesen kann. Man kann sich direkt Bullys Büronummer merken, die 938. Bei Perry Büro leuchtet ein grünes Licht (im Gegensatz zu allen anderen Büros), also kann man hier das Büro betreten.

Perrys Büro: Drinnen wendet man sich direkt dem Infoterminal auf der rechten Seite zu, um alle Nachrichten abzuhören. Dann geht man nach hinten zur Positronik LAOTSE auf dem Podest. An dieser kann man zu allen Dingen im Inventar ausgiebige Informationen bekommen, und das sollte man mit Bully, Martel und dem Wartungsterminal machen. Anschließend verläßt man das Büro wieder.

Wartungsraum: Mit dem Transmitter geht es über die Hangarplattform und durch den Hangar wieder in den Wartungsraum. Am rechten Terminal muß man nun Bullys Bürotür entriegeln. Dazu muß man seine Büronummer 938 einstellen. Das macht man, indem man bei der zweiten Röhre von rechts unten die '938' und oben die Zeichenfolge $\square \sqcup \square$ (wieder von oben nach unten) einstellt. Ist man damit fertig, fährt man mit dem Fahrstuhl wieder nach oben in die Vorhalle.

Vorhalle: Über Bullys Tür leuchtet nun ebenfalls ein grünes Licht, so daß man sein Büro betreten kann.

Bullys Büro: Direkt links steckt man die Fernbedienung ein und sieht sich dann die Modellraumschiffe an. Wichtig ist das unvollständige Bluesraumschiff, dessen Namen man nur noch teilweise lesen kann. Auch Bullys Positronik sollte man sich ansehen, die ist aber durch ein Paßwort geschützt, das es herauszufinden gilt. Im Moment kommt man hier aber nicht weiter, also verläßt man das Büro wieder.

Ahnengalerie: Von der Vorhalle kommt man nach links in die Ahnengalerie. Hier sieht man sich alle Bildschirme an. So erfährt man etwas über Ulan Soso, der ab sofort als Gesprächsthema im Inventar auftaucht.

Singende Kristalle: Noch weiter nach links kommt man zu den singenden Kristallen. Hier trifft man auf einen Techniker, mit dem man sich über alle Themen unterhält. Man kann ihn dann zum Wartungsraum schicken, damit er das linke Terminal repariert. Anschließend sieht man sich noch die Tür hier an. Das Schild über der Tür ist völlig unleserlich. Mit Röntgenaugen sei die Nummer aber zu lesen. Noch weiter links findet man erneut einen Transmitter, den man benutzt.

Dachterrasse: So landet man auf der Terrasse, auf der Mondra entführt wurde. Zwar schicken einen die Soldaten sofort wieder nach unten, aber immerhin bekommt man Mondra nun als Gesprächsthema ins Inventar.

Perrys Büro: Man geht nun wieder in Perrys Büro und benutzt die Positronik LAOTSE. Nach dem Gespräch mit Tamira Sokrahan fragt man die Positronik nach Ulan Soso und bekommt dann Swoonsche Omega-dezimal Minuskeln. Diese sollte man sich im Inventar genauer ansehen, denn so kann man die Tabelle vervollständigen, die man im Wartungsraum an der Konsole benötigt:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	—	—	H	S	□	□	□	□	□

Hangarplattform: Danach geht es mit dem Transmitter zur Hangarplattform, auf der man den Techniker trifft. Der braucht einen Code, und man gibt ihm die Swoonsche Omega-dezimal Minuskeln. Damit kann er etwas anfangen, und er macht sich endlich an die Arbeit. Man nimmt sich noch die Thermoscan-Brille vom grauen Kasten; vielleicht kann man hiermit die Nummer über Mondras Tür bei den singenden Kristallen lesen.

Singende Kristalle: Man geht also wieder dorthin und benutzt die Brille mit dem Türschild. Und in der Tat kann man die Nummer nun erkennen: 256.

Wartungsraum: Man geht also wieder durch den Hangar in den Wartungsraum und stibitzt erst einmal dem Techniker die Lunchbox. Dann benutzt man wieder die rechte Konsole, stellt unter der rechten Röhre die Ziffernfolge 256 und darüber $\square \square \square$ (wieder von oben nach unten) ein (die richtige Kombination kennt man ja von den Swoonschen Omega-dezimal Minuskeln).

Mondras Büro: Erneut geht es zu den singenden Kristallen und diesmal kann man Mondras Büro betreten. Wenn man versucht, weiter in den Raum zugehen, wird man von einer fleischfressenden Pflanze daran gehindert. Zudem erscheint ihr Symbol (Carnivora) im Inventar. Da man hier im Moment nicht weiterkommt, geht man wieder.

Perrys Büro: Im eigenen Büro versucht man mit Hilfe der Positronik LAOTSE etwas über Carnivora zu erfahren. Man kann sie mit Suurg-Fliegen ruhigstellen. Und die, so erinnert man sich, hat Mondra auf der Terrasse gezüchtet.

Dachterrasse: Also geht es erneut bei den singenden Kristallen mit dem Transmitter auf die Terrasse. Zwar kommt man immer noch nicht an den Wachen vorbei, aber es gibt neue Informationen. Um die Wachen endlich loszuwerden, geht man erneut in den Wartungsraum.

Wartungsraum: Auf dem Weg zum Wartungsraum gibt man dem Bioniker auf der Hangarplattform seine Thermoscan-Brille automatisch wieder. Im Wartungsraum berichtet der Techniker, daß er das linke Terminal repariert hat. Dann verschwindet er in die Kantine, weil man ihm die Lunchbox geklaut hat.

Sobald er weg ist, geht man zur linken Konsole. Hier stellt man die Terrasse als neuen Arbeitsort der Putzroboter ein und geht dann dorthin.

Dachterrasse: Die Wachen sind inzwischen mit den Putzrobotern beschäftigt, so daß man sich hier endlich ungehindert umsehen kann. Zuerst steckt man den Kampfroboterkopf links vom Transmitter ein. Weiter rechts findet man Bullys Putzroboter, den man näher untersucht. In diesem entdeckt man das fehlende Teil des Raumschiffsmodells aus Bullys Büro. Anschließend geht man die Treppe zur Engelstatue hoch und nimmt sich dort die drei Anti-Schirm-Kapseln. Schließlich findet man links beim Blumenkübel noch die Suurg-Fliegen. Mit der Lunchbox kann man diese leicht einfangen.

Mondras Büro: Nun geht es wieder in Mondras Büro. Die fleischfressende Pflanze kann man mit den Suurg-Fliegen ruhigstellen. Anschließend kann man sich Mondras Schreibtisch genauer ansehen. Auf diesen findet man ihr Notizbuch, das man sich im Inventar durchliest. So taucht der Name Kari Levian im Inventar auf. Dann geht man zu der Kiste, die durch einen Schirm gesichert ist. Hierauf wendet man die Anti-Schirm-Kapseln an und kann sie so öffnen. Drinnen findet man ein unbekanntes Artefakt und einen deaktivierten Service-Roboter, beides steckt man ein. Danach verläßt man das Büro wieder.

Singende Kristalle: Draußen trifft man wieder auf den Techniker, den man nun bittet, die Hologrammfunktion von Perry zu reparieren.

Bullys Büro: Dann geht man in Bullys Büro; unterwegs schenkt der Bioniker einem die Thermoscan-Brille. Im Büro benutzt man das gefundene Teil des Raumschiffsmodells mit dem Bluesraumschiff, um den vollständigen Namen des Raumschiffs zu erfahren. Wenn man diesen vollständigen Namen (Le Clyi Lercyi) als Paßwort an Bullys Positronik versucht, muß man leider erkennen, daß auch dieser Name nicht weiterhilft.

Perrys Büro: Also geht man ins eigene Büro und fragt LAOTSE nach dem Namen Le-Clyi-Lercyi. So erfährt man die Kurzform LECLERC für dieses Schiff.

Bullys Büro: Also geht man wieder in Bullys Büro und versucht das neue Paswort LECLERC. Diesmal funktioniert es. Man befragt Bullys Positronik nach allem Möglichem und erhält so einen Grundrißplan des Robotik-Instituts.

Hangar: Erneut geht es in den Hangar zu Juri, den man nach dem deaktivierten Service-Roboter aus Mondras Büro fragt. Er aktiviert ihn und man erfährt noch einiges Neues. Im Prinzip hat man nun alles in der Residenz erledigt, aber das einzige Transportmittel wird immer noch von einem Soldaten bewacht. Den gilt es nun abzulenken.

Wartungsraum: Dazu geht es in den Wartungsraum. Der Techniker hat es inzwischen geschafft, die linke Konsole vollständig zu reparieren, so das man nun Perrys Hologram in den Hangar schicken kann.

Hangar: Dann geht man zurück in den Hangar und kann an dem abgelenkten Soldaten vorbei den Gleiter besteigen. Mit diesem fliegt man zur Akademie.

Akademie

Landeplattform: Nach der Landung geht man zu dem Eingang, an dem man sich anmelden will. Da man inkognito bleiben will, gibt man sich mit Hilfe des Multifunktionsarmbands als Laszlo Daikonu aus. Man darf dann einen Tag als Besucher in die Akademie.

Shuttlebahnhof: Am Ende des Durchgangs kommt man zu einem Bahnhof, der einen zu den verschiedenen Teilen der Akademie bringen kann. Zuerst einmal fährt man zur Eingangshalle (auf dem Plan auswählen), um eine Chipkarte zur Akkreditierung abzuholen.

Eingangshalle: Dort angekommen fährt man mit der Rolltreppe nach unten und geht zum Empfangsschalter. Die junge Dame hier fragt man nach der Chipkarte und nach Kari Levian. Sie ruft dann Kari an, und man darf diese jederzeit besuchen. Also macht man das als nächstes.

Karis Büro: Mit dem Transmitter hinter dem Empfangsschalter kommt man direkt zu Kari, mit der man sich ausgiebig unterhält. Insbesondere redet man mit ihr über den Kampfroterkopf, Martel und das unbekannte Artefakt. So bekommt man das Robotik-Institut als Gesprächsthema in die Inventarliste, die Chipkarte weist einen nun als Mitarbeiter von Daellian aus, und Karin will einen Termin bei Daellian machen.

Während Karin weg ist, betrachtet man die fleischfressende Pflanze genauer. Wie schon die bei Mondra ist sie sehr aggressiv. Mit dem Container mit Fliegen links neben Karis Schreibtisch kann man aber auch diese ruhig stellen. Dann kann man etwas Pflanzenkot einsammeln. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also geht man erneut zum Transmitter. Kari erscheint dann wieder, und man redet erneut mit ihr. Daellian hat im Moment keine Zeit, man sollte später noch einmal wiederkommen. Noch einmal redet man mit ihr und fragt sie nach dem singendem Kristall auf ihrem Schreibtisch (einfach zu nehmen versuchen). Daraufhin bekommt man ihn geschenkt und reist mit dem Transmitter zurück zur Eingangshalle.

Eingangshalle: Man geht zur Empfangsdame und fragt sie nach dem Robotik-Institut. Dabei erfährt man auch von den beiden Mitarbeitern Brendan Huber und Nar-Khol, einem Ara. Man erfährt noch, daß Huber in der Cafeteria zu finden sei.

Anschließend geht man zu der Positronik rechts neben den Rolltreppen. Von dieser erfährt man, daß man mit dem Pflanzenkot ein Mittel gegen Kopfschmerzen hat. Über die Rolltreppen kommt man wieder zum Shuttle, mit dem man zur Cafeteria fährt.

Cafeteria: Zuerst redet man mit dem Barkeeper rechts, danach spricht man mit Huber (er liegt beinahe auf einem der Tische). Der ist betrunken und hat starke Kopfschmerzen. Mit dem Pflanzenkot hat man ein Mittel dafür, aber man muß erst noch ein Getränk zum Auflösen des Kots besorgen. Man geht daher wieder zum Barkeeper und besorgt sich einen Espresso. In diesen gibt man den Pflanzenkot und das Gemisch offeriert man dann Huber. Sobald er wieder fit ist, befragt man ihn zu dem Kampfroterkopf. Man geht dann zusammen mit ihm in das Robotik-Labor. Die dabei ablaufende Zwischensequenz sollte man aufmerksam verfolgen, weil es hier einige wichtige Hinweise für später gibt.

Robotik-Institut – Hubers Labor: Man befindet sich in Hubers Labor und lädt die Fernbedienung (Wing-Schwung GT5000 'Soft-Glide') an der Ladestation auf. Huber kommt mit dem Kampfroterkopf nicht weiter und will seinen Kollegen um Rat fragen. Sobald er weg ist, nimmt man sich die Plastikkiste (hinten) und den Stimmutilisierer (vorne neben der Ladestation). Danach geht man zu dem Scanner, an den zuvor Huber gearbeitet hatte, und stellt die Plastikkiste darauf. Wenn man das unbekannte Artefakt nun darauflegt, befindet es sich in der richtigen Höhe, um gescannt zu werden. Die Ergebnisse des Scannens lädt man sich automatisch herunter. Man verläßt dieses Labor und geht durch die erste Tür auf der rechten Seite.

Robotik-Institut – Nar-Khols Labor: Man geht zu dem Terminal und lädt sich eine Robotertypenliste herunter (auf den Bildschirm klicken). Außerdem nimmt man sich noch die ID-Karte vom Tisch. Hierbei handelt es sich um die Karte des Aras, die man bestimmt noch gut brauchen kann. Man wird dann von Huber und Nar-Khol herauskomplimentiert und landet wieder in der Eingangshalle.

Karis Büro: Von da aus geht es mit dem Transmitter in Karis Büro. Daellian hat nun Zeit, also redet man erst einmal mit ihm. Insbesondere über Mondras Notizbuch, das unbekannte Artefakt und Quint Essenz sollte man mit ihm reden. Nach dem Gespräch bekommt man eine Frequenzspektographie von ihm. Danach geht man zu Kari und redet mit ihr über die ID-Karte des Aras. Sie empfiehlt die Hilfe eines Kryptologen: eines Gatasers.

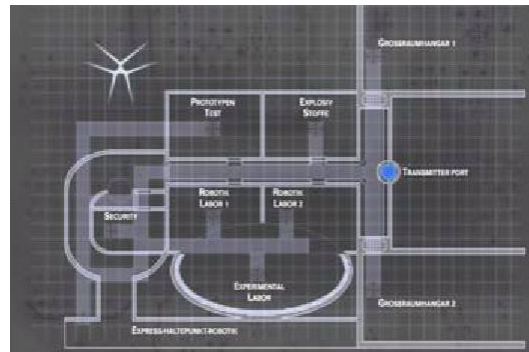
Cafeteria: Über die Eingangshalle geht es wieder in die Cafeteria. In der hinteren linken Ecke findet man den Gataser; der ist jedoch wenig kommunikativ. Man geht nun zum Barkeeper und verlangt einmal Murr-Würmer, ein Essen der Gataser. Das muß man sich im Inventar genauer ansehen. Anschließend bringt man es dem Gataser und nun ist er gesprächiger. Wenn man ihn auf die ID-Karte anspricht, kombiniert er die beiden Karten und man hat nun freien Zutritt zum Robotik-Institut.

Robotik-Institut – Eingangsbereich: Hier kommt man aber nicht so einfach hinein, da man an der Kontrolle nicht einfach durchspazieren kann. Man muß sich erst den Türcode besorgen. Man geht wieder zurück zum Bahnsteig und zu der offenen Wand, an der anfangs der Techniker gearbeitet hatte. Den Lüftungsschacht dort sieht man sich nun genauer an. Der ist zwar zu eng zum reinkriechen, aber vielleicht kann man ihn ja anderweitig nutzen. Vom Boden hebt man den Datenträger auf (rechts neben

dem Gitter). Mit Hilfe der Multifunktionsarmbanduhr kann man diesen lesen und erhält irgendeinen Plan. Diesen kombiniert man mit dem Grundrißplan, so daß man die beiden sehen kann. Nun verbindet man die Leclerc mit der Fernbedienung und sieht sich den Grundrißplan an. Auf diesem ist dem Plan des Robotik-Instituts ein Plan der Lüftungsschächte unterlegt, und es gilt nun die Leclerc an eine bestimmte Stelle zu bewegen.

Dazu steckt man die Leclerc in den Lüftungsschacht und muß sie dann mit der Fernsteuerung lotsen. Leider ist die Fernbedienung sehr spartanisch und man sollte sich erst einmal durch Ausprobieren mit ihr vertraut machen. Man bewegt das Modellschiff immer nach vorne (mit der oberen rechten Pfeiltaste). Wenn man es in Richtung des linken oder rechten Pfeils (sofern die sichtbar sind) bewegen will, bewegt man das Modellschiff nicht wirklich, sondern dreht es nur in die entsprechende Richtung um 90° (mit den beiden Knöpfen links). Wenn auch ein Pfeil nach unten sichtbar ist, bedeutet dies, daß man auch wieder zurückfliegen könnte. Dazu muß man das Schiff aber erst um 180° drehen. Zu wissen wie man die Leclerc steuert, ist eine Sache, die andere ist, wohin man sie dirigieren muß. Das findet man nur durch Ausprobieren heraus (oder man erinnert sich, das es einen Raum mit Sprengsätzen gibt). Am Ziel blinkt kurz ein Knopf rot auf, so daß man dann weiß, daß man angekommen ist. Es gibt zwei Wege zum Ziel:

Weg 1	Weg 2
3× nach vorne	8× nach vorne
1× nach rechts	1× nach rechts
4× nach vorne	4× nach vorne
1× nach links	1× nach links
7× nach vorne	2× nach vorne
1× nach rechts	1× nach rechts
12× nach vorne	12× nach vorne
1× nach links	1× nach links
3× nach vorne	3× nach vorne



Hier drückt man auf den linken Knopf und eine laute Detonation ertönt. Nun kann man sich unbeobachtet von dem Wachposten bewegen.

Robotik-Institut – Überwachungsraum: Insbesondere kann man jetzt den Raum links von Wachhäuschen betreten. Hier betrachtet man das Gerät auf dem Pult und erkennt, daß vor Kurzem jemand den Türcode eingegeben hat. Wenn man hier den Stimmutilisiere mit dem Gerät benutzt, erhält man eine Stimmprobe von Martel. Danach geht man wieder nach draußen.

Robotik-Institut – Eingangsbereich: Hier benutzt man die manipulierte ID-Karte mit dem Scanner am Wachpostenhäuschen und geht dann zu der Tür. Dort wendet man die Thermobrille an und erfährt so, daß die Tasten 0, 2, 4, 6 und 8 gedrückt worden sind. Diese Tasten sind mit verschiedenen Tönen verbunden, mit deren Hilfe man die richtige Reihenfolge für den Code herausfinden kann. Aus dem Überwachungsraum hat man ja die korrekte Tonfolge an den Bildschirmen hören können (und kann das immer wieder tun). Der richtige Türcode ist

0 6 2 8 4

Nachdem man diesen eingegeben hat, geht man durch die Tür und zum Transmitter. Bei diesem wendet man insgesamt dreimal den Stimmutilisiere an. Dann bringt einen der Transmitter in Martels Büro.

Robotik-Institut – Martels Büro: Leider ist der Gute tot. In seiner Hand findet man einen Datenkristall. Den liest man an Martels Positronik aus; so erhält man Kato da Trumort als neues Gesprächsthema. Das Glasfläschen vom Tisch sollte man auch noch einstecken. Dann benutzt man wieder den Transmitter und geht zum Labor des Aras (das erste auf der rechten Seite).

Robotik-Institut – Nar-Khols Labor: Hier nimmt man sich den Multifrequenzchip und den Robotertorso und geht dann wieder nach draußen.

Robotik-Institut – Lagerhalle: Man geht nach hinten Richtung Transmitter und dann nach rechts. Man schiebt den Robotertorso unter das sich immer wieder öffnende und schließende Schott und kann so die Lagerhalle dahinter betreten. Drinnen sieht man sich die kleine Kugel vor dem riesigen Bohrgerät an

und stellt so fest, daß der Bohrer nur ein Hologramm ist. Wenn man dann wieder geht, taucht Huber auf und sucht nach dem plötzlich verschwundenen Bohrer. Man geht wieder in Martels Büro.

Robotik-Institut – Martels Büro: Dort wird man bewußtlos geschlagen und wacht wieder in einem Gefängnis auf.

Gefängnis: Man muß sich nun selbst befreien. Dazu nimmt man den mit Wasser gefüllten Plastikbecher und den Plastiklöffel. Mit dem Wasser reinigt man die linke Wand und kann dann einen Satz lesen: „Im Licht den Stift nehmen, den Kontakt in der Fuge schließen“. Also sieht man sich die Fuge unten zwischen der Wand und dem Boden näher an und erkennt darin einen Gegenstand, den man mit dem Plastiklöffel herauspulen kann. Mit dem so gefundenen Metallröhrchen geht man zum Energiefeld. Dann erscheint ein Polizist, der aber nach einem Gespräch wieder verschwindet. Dann wirft man das Metallröhrchen in das Energiefeld, woraufhin der singende Kristall sich bemerkbar macht. Dies macht man insgesamt 5-mal. Dann bringt ein Putzroboter den Kristall direkt vor die Zelle. Wenn man nun das Metallröhrchen ein sechstes Mal in das Energiefeld wirft, zerstört der singenden Kristall es (und sich selbst).

Nun kann man sich wieder frei bewegen und nimmt sich erst einmal wieder alle Sachen aus dem Antigrav-Feld. Dazu muß man den Schalter rechts von dem Feld betätigen. Danach geht man die Treppe herunter und nach draußen auf die Plattform. Mit dem Gleiter kann man dann ins 'Intergalaktische Museum der Völkerverständigung' fliegen.

Intergalaktisches Museum der Völkerverständigung

Landeplattform: Von der Landeplattform aus geht man in das Museum hinein. Durch den ersten Raum gelangt man in einen Raum mit einer Tora-Statue.

Vorhalle mit Tora-Statue: Hier geht man nach rechts in den Raum der Arkoniden.

Raum der Arkoniden: Hier findet man einen großen Roboter an der linken Wand. In der Nische hinter ihm kann man seine Typennummer erfahren (über den Kopf klicken). Diese lautet 558025. In der Roboterliste im Inventar kann man nun nach diesem Typ suchen, man gibt einfach die gefundene Nummer ein. So erfährt man die Frequenz, mit der man den Roboter steuern kann. Anschließend kombiniert man die Fernbedienung mit dem Multifrequenzchip und tippt dann die Frequenz 849.109 ein. Ab sofort kann man den Roboter durch Verwenden der Fernbedienung immer zu sich rufen.

Vorhalle mit Tora-Statue: Man geht zurück in die Vorhalle und ruft den Roboter zu sich (einfach die Fernbedienung mit der Statue verwenden). Dann geht man in den Museumsraum mit dem Roboter.

Raum der Arkoniden: Hier verwendet man die Fernbedienung mit der gesicherten Vitrine in der Mitte des Raums. Daraufhin erscheint der Roboter und zerstört das Strahlenfeld, das die Vitrine sichert. (*Das kann man nicht sofort machen (also wenn man das erste Mal in diesem Raum ist, weil dem Roboter der Schwung zum Zerstören der Vitrine fehlt, wenn er in diesem Raum losgeht. Erst wenn er aus einem anderen Raum gelaufen kommt, reicht der Schwung, um die Vitrine zu öffnen.)*) So kann man sich nun das Dagor-Schwert nehmen.

Vorhalle mit Tora-Statue: Mit dem Schwert geht man wieder in die Vorhalle und drückt auf den Knopf rechts vor der Statue auf dem Boden. Daraufhin fährt die Statue nach unten in den Boden. Jetzt kann man das Schwert in ihrer Hand platzieren. Mit dem Knopf fährt man die Statue dann wieder nach oben. Anschließend verläßt man die Vorhalle nach hinten und geht durch diesen Raum in den nächsten.

Schaltraum: Hier klickt man auf den Bildschirm und vernimmt (Mondras) Schreie. Dann drückt man erneut auf den Bildschirm und hat nun die Schutzschilde bei den Vitrinen der Ausstellungsstücke ausgeschaltet. Nach links geht es zurück zum Raum Bergwerksmond.

Raum Bergwerksmond: Aus den vorderen beiden Vitrinen nimmt man sich den Transportbügel, die Grubenlampe und den Arrachieda Stick. Dann geht es nach unten zurück in die Vorhalle und nach rechts in den Raum der Arkoniden.

Raum der Arkoniden: Hier nimmt man sich vorne rechts den Laserpointer aus der Vitrine und geht nach hinten durch in ein Lager.

Lager: In der kleinen Kiste rechts findet man einen Objektheber und vor dem Fenster kann man einen blauen Glassplitter aufheben. Anschließend geht man wieder zurück in die Vorhalle mit der Thora-Statue. Hier geht es nach links in den Raum der Yillod Zhyonii.

Raum der Yillod Zhyonii: Mit dem Objektheber kann man die YLOHIM Spielsteine aufheben und bekommt dann auch noch die Spielregeln ins Inventar. Erneut geht es zurück in die Vorhalle und nach oben durch den Raum Bergwerksmond in den Schaltraum. Nach rechts geht es weiter in die Kathedrale.

Kathedrale: Hier findet man einen riesigen Roboter und rechts einen Transmitter. Wenn man diesen betritt, kann man mehrere Ziele auswählen. Zunächst wählt man das untere Symbol.

Man steht nun eine Etage tiefer und erkennt zwei Türen. Mit der Fernbedienung holt man den Roboter vor die linke Tür und geht dann durch die rechte mit den roten Streifen (das geht nur, wenn der Roboter auf dem Gitter der linken Tür steht). So gelangt man in den Pumpenraum.

Pumpenraum: Hier dreht man nur an dem linken und mittleren Rad und geht dann wieder in die Kathedrale zurück.

Kathedrale: Mit dem Transmitter geht es wieder zurück (mittleres Symbol). Dieses Bild verläßt man unten links wieder in Richtung Schaltraum.

Schaltraum: Dort zieht man den Hebel und geht dann wieder in die Kathedrale.

Kathedrale: Die Kathedrale ist nun bis zur mittleren Etage geflutet (wenn nicht, dann hat man im Pumpenraum an den falschen Rädern gedreht). Mit den YLOHIM-Spielsteinen muß man sich nun einen Weg zum Riesenroboter bahnen. Nach welchen Regeln man das schaffen kann, sollte man unbedingt in den Spielregeln nachlesen. Ziel ist es, die Steine so neu auszurichten, daß von unten (beginnend mit dem schon liegenden komplett roten Stein) eine Farbefolge nach oben entsteht. Diese lautet: rot – gelb – grün – cyan – blau – violett. Wann immer man einen der Spielsteine nach den Regeln bewegt, dreht er sich auch um 120°. Man muß die Platten also nicht nur an die richtige Stelle bekommen (was recht einfach ist), sondern auch in der richtigen Orientierung. Wenn man sich hoffnungslos verfranzt hat, klickt man einfach auf den Weg unter den Platten und kann dann wieder von vorne beginnen. Eine richtige Lösungsstrategie ist die folgende:

violett/blau	zweimal nach oben links
cyan/grün	nach oben, dann nach oben rechts
violett/blau	nach oben
cyan/grün	nach links unten, dann nach unten
blau/cyan	nach links unten, dann nach links oben
gelb/rot	nach unten, dann nach links unten
blau/cyan	nach rechts oben, dann nach oben
grün/gelb	nach unten
cyan/grün	nach rechts oben
grün/gelb	nach links unten
cyan/grün	nach rechts unten
grün/gelb	nach rechts oben
cyan/grün	nach unten
gelb/rot	nach rechts unten
cyan/grün	nach oben
grün/gelb	nach rechts unten
gelb/rot	nach links oben
cyan/grün	nach rechts unten
grün/gelb	nach links oben
gelb/rot	nach rechts oben
cyan/grün	nach unten
gelb/rot	nach unten
cyan/grün	nach links oben
violett/blau	nach rechts unten
blau/cyan	nach rechts unten
grün/gelb	nach rechts oben
cyan/grün	nach links oben

grün/gelb	nach rechts unten
blau/cyan	nach links unten
grün/gelb	nach links unten
blau/cyan	nach rechts unten
cyan/grün	nach rechts oben
blau/cyan	nach oben
cyan/grün	nach oben
violett/blau	nach links oben
cyan/grün	nach unten
blau/cyan	nach links oben

Nachdem man es geschafft hat und die Brücke über das Wasser fertig ist, folgt eine Zwischensequenz.

Danach geht man wieder in die Kathedrale und benutzt den Transmitter. Mit dem unteren Symbol kommt man wieder in den Keller. Rechts auf dem Boden kann man ein Bruchstück des Illochim-Spiels aufheben. Danach geht es mit dem Transmitter in die mittlere Ebene und von hier aus weiter in die Vorhalle mit der Thora-Statue und nach links in den Raum der Yillod Zhymii.

Raum der Yillod Zhymii: Hier legt man den Holoprojektor um und blockiert ihn mit dem Bruchstück des Illochim-Spiels. Dann kann man sich den Knochen aus der Schwinge eines Illochims nehmen. Danach geht man wieder zurück in die Kathedrale.

Kathedrale: Mit dem Transmitter reist man nach unten und geht durch die linke Tür.

Tunnel: Man folgt der Treppe nach unten und geht nach rechts in den dunklen Tunnel, bis man nichts mehr erkennen kann. Dann benutzt man die Thermobrille mit dem Tunnel und geht bis zum Ende durch.

Transmitterraum: Am Ende kommt man in einen Raum, an dessen einer Seite etliche Schriftzeichen auf Tafeln an der Wand hängen. Wenn man diese untersucht, erfährt man, daß sie aus lichtempfindlichen Material sind. Ziel ist es, das Wort YLOHIM einzutippen. Welche der Tafeln man drücken muß (welches Symbol also welchem Buchstaben entspricht), kann man in Modras Notizbuch nachlesen. Wirklich drücken kann man die Tafeln aber nicht, nur mit Licht funktioniert das. Also kombiniert man den Laserpointer mit dem blauen Glassplitter und zielt dann auf die richtigen Tafeln in der korrekten Reihenfolge. Dies sind

1. in der untersten Reihe die zweite von rechts,
2. in der mittleren Reihe die dritte von links,
3. in der mittleren Reihe die vierte von rechts,
4. in der oberen Reihe die zweite von rechts,
5. in der oberen Reihe die ganz rechte und
6. in der mittleren Reihe die vierte von links.

Wenn man alles richtig gemacht hat, erscheint ein Transmitter den man betritt.

Katos Büro: Man ist nun in Katos Büro angekommen und nimmt sich vorne links das Emblem der Tu-Ra-Cel. Dann nimmt man sich noch den metallenen Gegenstand vor der Videowand und wird dabei auch gleichzeitig von Bully über die neuesten Entwicklungen informiert. Danach nimmt man erneut den metallenen Gegenstand, damit er im Inventar landet. Anschließend verläßt man das Büro nach rechts.

Über die Brücke geht es zum Transmitter und mit diesem in die Kathedrale und (mittleres Symbol beim nächsten Transmitter) weiter in den Schaltraum.

Schaltraum: Mit dem Hebel versucht man die Pumpen abzuschalten, aber das funktioniert nicht.

Daher geht man wieder zurück in die Vorhalle mit der Thora-Statue und hier nach rechts durch den Raum der Arkoniden ins Lager. Auf der anderen Seite steigt man die Treppe hoch, geht über die Brücke

und fährt auf der anderen Seite mit dem Aufzug nach unten. Hier geht es dann nach links in ein zweites Tunnelsystem.

Tunnel: Man wird hier eingeschlossen und zieht an dem Hebel vorne links. Danach geht man zur Tür und benutzt den metallenen Gegenstand mit dieser. Anschließend geht es nach rechts in den Pumpenraum.

Pumpenraum: Hier dreht man die drei Räder so, daß das linke senkrecht und die beiden anderen waagrecht stehen. Damit hat man das Wasser hier unten abgepumpt. Anschließend geht man zurück ins Tunnelsystem.

Tunnel: An der Abzweigung zieht man an dem Hebel und geht nach links durch die Tür. Man nimmt den Gleiter und fliegt weiter nach Elmo Dater.

Gom Callaedus; Bergwerk Elmo Dater

Außerhalb der Mine

Die Landung erfolgt etwas unsanft, und aus den Trümmern kann man eine Brechstange, einen beschädigten Wassertank und eine Strahlenkranzmanschette bergen. An den Überresten des Raumschiffs findet man noch einen Plasmakonverter, den man im Inventar mit der Strahlenkranzmanschette zu einem Plasmastrahler kombiniert.

Wenn man nach rechts in das nächste Bild geht, findet man eine violette schmierige Masse, die Perry aber noch nicht mitnehmen will (ansetzen muß man sie sich aber dennoch). Dann folgt man dem Weg weiter nach rechts bis man an eine Mine kommt.

Man betritt die Fahrstuhlplattform und sieht sich den Generator hier an. Mit dem improvisierten Plasmastrahler versorgt man diesen mit ausreichend Energie. Mit der Brechstange kann man nun die Plattform lösen, allerdings fehlt noch etwas Schmiermittel. Daher geht man wieder zurück Richtung abgestürztem Raumschiff und nimmt kurz vorher mit Hilfe des beschädigten Wassertanks etwas von der violetten schmierigen Masse mit. Wieder auf der Fahrstuhlplattform benutzt man die gallertartige Flechte mit der Achse rechts vom Generator (in der auch schon die Brechstange steckt). Dann kann man an der Brechstange ziehen und nach unten in die oberen Bereiche der Mine Elmo Dater fahren.

Oberer Bereich der Mine Elmo Dater

Ijgarshas Laden: Zunächst geht man ganz nach rechts und über die Brücke zu Ijgarsha und redet ausführlich mit ihr. Man bekommt dann für die Grubenlampe ein Energiepak und einen Eldro-Ram-Kredit. Auch sollte man unbedingt mit ihr über die gallertartige Flechte sprechen.

Wege: Dann geht man wieder nach draußen und nach links zu den Blues, die man über Kato da Trumort ausfragt. So erfährt man, daß der Mediker Toregent mehr weiß, der widmet sich aber nur Kranken. Man geht dann weiter nach links durch den Durchgang.

Klinik: Auf der anderen Seite folgt man dem Steg an der rechten Wand nach unten und immer weiter zu einer Klinik. Dieses betritt man und wird auch gleich von zwei Arzthelferinnen untersucht. Da man aber völlig gesund ist, wird man nicht zu Toregent vorgelassen. Daher geht man wieder zum Durchgang zurück und nach links über die kleine Brücke in die Bar.

Bar: Dort redet man mit dem Barkeeper und verlangt ein Odor (vorne auf die Öffnung mit den zwei Griffen klicken). Zwischendurch kann man den Gerede zweier Männer folgen. Das wiederholt man noch zweimal und ist dann so fertig, daß man nun doch in der Klinik landet.

Klinik: Hier kann man endlich mit Toregent reden. Man redet mit ihm über die Knochen aus der Schwinge eines Illochims und die unteren Ebenen. Wenn man dorthin will, braucht man ein Antiserum, das er besorgen kann. Während der Ara weg ist, redet man mit dem Kranken Krems über Kato da Trumort, Quotter Batt und die unteren Ebenen. Er kann eine Zugangskarte zu den unteren Ebenen besorgen, aber dafür möchte er echte Augen haben. Toregent erscheint dann auch wieder und man verabschiedet sich. Man redet noch einmal mit Ijgarsha über echte Augen und den verrückten Hamilton. Man wird dann von ihr in die Bar zu Mackro da Thrang geschickt.

Bar: Also geht es wieder in die Bar und zum Barkeeper. Den spricht man auf die echten Augen an. Er schickt einen dann ins Separee. Das findet man links eine Etage höher, aber der Eingang wird von einem Türsteher bewacht. Nachdem man ihn angesprochen hat, darf man zu Mackro da Thrang durch, den man insgesamt zweimal auf die echten Augen anspricht. Er kann welche besorgen, dafür will er aber seine Kreaturenpuppe von den Blues wieder zurück haben.

Klinik: Die beiden Blues hat man beim Verlassen der Klinik gesehen, also geht es dorthin zurück (nach der Zwischensequenz). Bei den Arzthelferinnen verlangt man Eintritt und wird dann zu Toregent vorgelassen. Mit dem redet man über die Kreaturenpuppe und wird dann zu den Blues geführt. Mit beiden redet man solange, bis das Gespräch auf die Kreaturenpuppe kommt. Dann redet man noch einmal mit Toregent über den Knochen aus der Schwinge eines Illochims und bekommt dann die Kreaturenpuppe und das Antiserum.

Bar: Die Kreaturenpuppe bringt man sofort Mackro da Thrang und erhält so die echten Augen von ihm.

Klinik: Mit diesen geht es zurück in die Klinik zu Krems, aber diese ist inzwischen geschlossen. Man muß also einbrechen. Ijarsha hat früher von einer ätzenden Säure erzählt, die man nun herstellen muß. Dazu benutzt man die gallertartige Flechte mit dem Glasfläschchen. Mit dieser ätzenden Säure öffnet man die Tür der Klinik und geht durch zu Krems, den man zweimal auf die echten Augen anspricht. Dann bekommt man seine Implantate. Wenn man ihn noch auf die unteren Ebenen anspricht, bekommt man wie versprochen die Zugangsberechtigung.

Wege: Danach geht man Richtung Bar, geht aber nicht heinein, sondern folgt vor der Bar dem Weg nach unten links. Hier wird man von Tachio beschossen, so daß man hier nicht weiterkommt.

Bar: Man geht daher wieder in die Bar und spricht den Barkeeper auf Tachio da Xena an. Der weiß, daß einer seiner Gäste ein Söldner ist, Perrys Tresennachbar. Mit diesem Zimbart redet man über das Antiserum und Tachio da Xena und schon geht er nach draußen, um das Problem zu lösen. Derweil redet man noch ein wenig mit Mackro im Separee und geht dann wieder zum Tresen. Der Söldner berichtet dann, daß er Tachio ausgeschaltet hat und man gibt ihm als Dank das Antiserum.

Wege: Man verläßt die Bar wieder und folgt dem Weg nach unten, dem man nun zum Eingang zu den unteren Ebenen folgen kann. Man redet noch mit der gefangenen Tachio über Kato da Trumort und verschafft sich dann mit der Zugangsberechtigung an der Tür Einlaß.

Untere Ebenen der Mine

Wege: Am Ankunftsort sieht man sich erst einmal um (insbesondere die drei Schalttafeln sollte man untersuchen). Im Moment kann man hier aber noch nichts machen, also geht man an dem Gitter vorbei in einen Umkleideraum.

Umkleideraum: Hier sieht man sich die Codenummern am Boden der Spinde an. Dann speichert man mit dem positronischen Schlüssel den Code des ersten Spins (links oben unter der Decke) ab und benutzt den positronischen Schlüssel anschließend mit dem linken positronischen Schloß über dem linken Waschbecken. Der Spind fährt dann nach unten und man kann sich daraus einen Metallstab nehmen. Genauso kann man den zweiten und dritten Spind von links untersuchen (jeweils den Code mit dem Schlüssel abgreifen und in das positronische Schloß bei den Waschbecken eingeben). So bekommt man noch ein Werkzeug und ein Plastikband. Danach geht man wieder nach draußen zu den Schalttafeln.

Wege: Hier setzt man den Metallstab bei der Schalttafel bei Eingang zu diesem Bereich ein und zieht dann den linken Hebel sowie den zweiten Hebel von links. Dann verläßt man die Nahansicht der Schalttafel wieder und sieht, daß die Schalttafel gegenüber aufleuchtet. An dieser benutzt man die Zugangsberechtigung, woraufhin ein Schienenstrang erscheint. Nun sieht man sich noch die dritte Schalttafel oben rechts an. Diese steht so unter Strom, daß man sie sich nicht einfach ansehen kann. Daher unwickelt man den Arrachieda Stick mit dem Plastikband und steckt den isolierten Arrachieda Stick dann in die dritte Schalttafel. Nun kann man mit einern Bahn weiterfahren.

Am Ende nimmt man den Sitzgurt (der ein ganzer Sitz ist) mit und geht dann nach unten durch den Ausgang. Weiter nach rechts geht es in den mittleren Tunnel, an dessen Ende man einen rotierenden Ventilator findet. Den kann man mit dem Emblem der Tu-Ra-Cel abschalten und dann hindurch schlüpfen.

Auf der anderen Seite findet man weiter rechts eine zerstörte Steuereinheit. Mit dem Werkzeug kann man

diese aber reparieren. Nun benutzt man noch die Zugangsberechtigung mit der Steuereinheit. Dann kann man weiter nach rechts über die Brücke und in den Tunnel gehen.

Auf der andern Seite geht es weiter, bis man links oben einen Durchgang findet. Darin ist es aber so dunkel, daß man nicht weitergehen kann. Wenn man die Grubenlampe aber mit dem Durchgang verwendet, kann man dem Weg dennoch folgen. Hier findet man den sterbenden Hamilton, mit dem man über Kato da Trument und andere Themen redet, bis er stirbt. Dann geht man nach draußen. Dort hört man, wie die Kreaturen über seinen Leichnam herfallen und geht wieder nach drinnen. Außer seinem Platine ist nichts übrig geblieben, und die steckt man ein. Anschließend geht man wieder nach draußen und nach rechts ans Ende.

Hier betrachtet man die Konstruktion weiter hinten genauer und erkennt so, daß etwas fehlt. Man setzt die Augenimplantate ein und folgt dann dem Lichtstrahl nach rechts durch die Röhre.

Am Ende kommt man zu einer Plattform, die nur über ein hängendes Kabel erreichbar ist. An dieses hängt man den Transportbügel und versucht daran den Sitzgurt festzumachen. Das klappt aber nicht, also bearbeitet man den Sitz im Inventar mit dem Werkzeug und hängt ihn dann an den Transportbügel. Damit kann man dann auf die andere Seite kommen.

Überwachungsraum: Hier untersucht man den Sonnenspiegel und geht dann nach rechts in den Raum. Hier nimmt man sich die Funkeinheit von der Konsole. Den Schalter kann man noch nicht benutzen, da es hier noch keinen Strom gibt. Der Nachbarraum links ist zu dunkel, also geht man rechts von der Leiter zu der Schalttafel, aus der man sich eine Platine nimmt.

Wege: Nun muß man zu der Stelle zurück, an der man vor einem Tunnel mit dem Werkzeug eine Steuereinheit repariert hat. Das kann man schneller schaffen, indem man mit der *rechten* Maustaste auf die Ausgänge der jeweiligen Bilder klickt. Dort angekommen setzt man Hamiltons Platine und die andere in die Steuereinheit ein, klickt auf sie und hat dann wieder überall Strom.

Überwachungsraum: Dann geht es wieder zurück in den Raum mit der Konsole, in der man die zweite Platine gefunden hatte. Hier gibt es nun ebenfalls Strom. Man drückt den Schalter auf der Konsole und folgt der Aufnahme des Logbuchs. Nun kann man draußen den Sonnenspiegel insgesamt zweimal bewegen (mit dem Hebel). Damit leitet man das Licht in den Schacht um. Also geht man wieder in den Funkraum, steckt den Modulator für Hyperfunk ein und geht durch den Durchgang auf der linken Seite.

Quotter Batts Halle: So kommt man zu Quotter Batt, mit dem man sich ausgiebig unterhält. Nach dem Gespräch wendet man die Frequenzspektroskopie auf ihn an und muß dann zwei Rätsel lösen. Die erste Antwort ist das Zeichen unten links (man findet es in Mondras Notizbuch), die zweite richtige ist „Vertrauen“. Nachdem man alle Antworten richtig gegeben hat, will er offensichtlich Mondras Notizbuch haben. Wenn man es ihm geben will, weigert sich Perry aber (machen muß man es dennoch). Danach redet man mit Quotter Batt über alle anderen Themen und dann noch einmal über das Notizbuch. Nun ist Quotter Batt zufrieden und öffnet ein Dimensionstor nach Betha. Dieses findet man am Ende des Tunnels weiter hinten durch. Am Ende steigt man einfach in das helle Dimensionstor.

Betha Fujii 762 im Sternenozean Jamondi

Außerhalb des Raumschiffs: Man ist noch nicht lange auf Betha angekommen, da schließt sich das Dimensionstor, und der Weg zurück ist versperrt. Man sieht sich alle Inschriften auf den Felsen an, dabei findet man uralte Runen. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also folgt man Weg bis zu einem alten Raumschiff. Man sollte sich ruhig ein wenig umsehen, nötig ist dies aber nicht.

Innerhalb des Raumschiffs: Man betritt das Raumschiff und geht solange immer weiter hinein, bis man zu einem lebenden Kristall kommt, in dem Mondra eingesperrt ist. Leider bekommt man sie nicht frei, also sieht man sich in diesem Raum weiter um. Man findet ein Hyperkom, mit dem man Bully anrufen kann. Der Hyperkom funktioniert aber nicht, bis man die Funkeinheit mit ihm verbindet. Dann werden die Signale verstärkt und man bekommt endlich Kontakt mit Bully. Der kann Perrys Standort aber nicht orten, also muß man selber herausfinden, wo Betha zu finden ist.

Man geht daher wieder zum erloschenen Dimensionstor zurück und sieht sich die Runen noch einmal genauer an. Erst jetzt vermutet man, daß es sich um Positionsangaben halten könnte. Man notiert sich automatisch die Runen, dann geht man wieder zurück zum Hyperkom im alten Raumschiff.

Hier gibt man die Runen an Bully durch, und er will sie übersetzen lassen und sich dann auf den Weg machen. Nach dem Gespräch hört man ein Gespräch mit Kato da Trumort und Toregent. Kato glaubt ja, daß Martel tot ist, und man selbst hat auf dem Stimmutisierer eine Aufnahme von Martels Stimme. Diese benutzt man mit dem Hyperkom und gaukelt Kato so vor, daß Martel noch lebt.

Anschließend kann man mit dem Transmitter in einen neuen Raum gelangen, in dem der Bohrer aus dem Robotik-Institut steht. Den kann man aber noch nicht bedienen, also geht man weiter nach hinten und kommt in eine große Höhle.

Hier geht man ganz nach links. Man kann dem Weg nur weiter folgen, wenn man oben am Hyperkom Kato weggelockt hat, sonst muß man das nun nachholen. Man geht also weiter durch und kommt so zu den Illochim. Wenn man diese näher betrachtet, erkennt man, daß die Haltevorrichtung genau dort sitzt, wo Wale oder Delphine ihr Stimmorgan haben. Man geht also näher heran und sieht sich die zerbrochene Linse auf dem Boden an. Dann kombiniert man im Inventar die Frequenzspektrographie mit dem Stimmutisierer und wendet den Stimmutisierer dann insgesamt viermal auf den Illochim an (nach dem dritten Mal tauchen Kato, Toregent und Ephrain auf, aber davon läßt man sich nicht stören). Nach dem vierten Mal macht man sich aus dem Staub und geht zum Bohrer zurück.

Wenn man sich den Bohrer genauer ansieht (hinten rechts, nicht bei den Konsolen), kommt Perry eine Idee: Mit dem Laser könnte man Kato doch noch hindern, mit dem Illochim-Raumschiff zu verschwinden. Wie man allerdings die Lösung für dieses Rätsel finden soll, außer durch stupides Ausprobieren, ist mir völlig unklar. Man geht zunächst an die linke Konsole und stellt dort erst den Regler ganz links mit dem +-Knopf viermal nach oben, dann den dritten Regler von links zweimal nach oben. Anschließend geht man an die rechte Konsole und schiebt den zweiten Regler von links zweimal nach oben. Daraufhin ertönt ein Alarm und eine Schutzbekleidung wird ausgeworfen. Diese befindet sich noch in einer Box, die man nicht öffnen kann. Also nimmt man die Box (Schutzbekleidung) und wirft sie auf eine der beiden Konsolen (welche, ist egal). Diese ist daraufhin zerstört, und man kann an der anderen Konsole alle Regler auf Vollanschlag stellen. Hat man das geschafft, kann man sich den (leider etwas dürftigen) Abspann ansehen.