

FINAL DESTINATION

The Secret of Larson's Folly

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Der Planet Larson's Folly wurde durch die Druckwelle einer entstandenen Supernova zerstört und in ein Asteroidenfeld verwandelt worden. Auf einem dieser Asteroiden ist die Raumstation des Planeten in Teilen erhalten geblieben.

Die Aufgabe ist es nun, herauszufinden, ob und wie die Bewohner eine Möglichkeit fanden, sich zu retten.

Allgemeines:

Bei Beginn des Spiels kann zwischen drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden, die sich in der Anzahl der Hilfen, nicht jedoch in den Rätseln selbst unterscheiden.

Im Hauptmenü ist auch der vollständige Lösungsweg der einzelnen Rätsel zugänglich.

Ein sogenanntes „Zip-To menu“ kann auf die Bildschirmoberfläche gelegt werden und bietet auf diese Weise direkten und schnellen Zugang zu den einzelnen Räumen.

An den Wänden der Räume befinden sich blaue Informationskästchen, die Aufschluss über das Wirken der Bewohner geben und Hinweise zur Bedienung der verschiedenen Schaltpläne enthalten.

START:

Vom **Crater** aus durch den **Canyon** immer geradeaus zur

First Floor Hallway: An der rechten Wand des Eingangs befindet sich ein blaues **Infokästchen** mit der Bezeichnung „**Entrance Airlock**“. Mit dem roten Knopf wird das Hauptmenü aufgerufen und mit dem grünen Knopf gelangt man nach dem Lesen eines Textes wieder zu ihm zurück. Die gelben Fußnoten am Ende einiger Texte sollten ebenfalls angeklickt und gelesen werden. Sie führen manchmal zu einer neuen Mitteilung im Hauptmenü.

Ein weiteres **Infokästchen** „**Secured Laboratory**“ befindet sich an der linken Hallenwand unter dem orangefarbenen Glasfenster.

In der Halle hinten rechts befindet sich die **Cafeteria** mit dem **Infokästchen** „**Base Cafeteria**“ an ihrem Eingang.

In der Halle hinten links befindet sich das **Upper Artilect Lab** mit dem **Infokästchen** „**Artilect Research Center**“. Dieses enthält wichtige Hinweise zur Übersetzung eines numerischen Codes in einen Farbkode. Im Raum selbst befindet sich ein Schaltpult mit einem roten und einem grünen Knopf, womit ein Aufzug bedient wird, der aber erst aktiviert werden muss.

In der Halle hinten in der Mitte befindet sich der Raum **Power Plant** mit dem **Infokästchen** „**Zero-Point Energy Plant**“ an der rechten Eingangswand. Am **Schaltpult** in diesem Raum muss nun als erstes der Reaktor reaktiviert werden, damit der Aufzug mit Energie versorgt wird:

Den roten Knopf drücken und folgende Einstellungen vornehmen:

Startup settings/ - Self- Diagnostic:

Electronics Check: **ON**

Ion Beam Check: **ON**

Artilect Check: **OFF**

Data Core Check: **OFF**

Grid Safety Check: **OFF**

Energy Storage: **ON**

Spatial Displacement Check: **ON**

Emergency Systems Check: **ON**

- Initial Spatial Rupture: **ON**

- Large Scale Production:

- Enable Scalar Production: **Enabled**
- Production Level: **3**
- Initial Energy Confinement:
Energy Confinement: **OFF**
Seltsamer Text: **yRU**
- Reaction Stabilization: **YES**
- Grid Deployment:
Upload Power to Grid: **YES**
Grid Type: **Dynamic**
- Reaction Settings: **Active**

Emergency Systems/ - Emergency Settings:
Power Options: **No Systems**
Warning Siren: **ON**
Sensitivity: **LOW**
Warning System: **ON**

Attempt Reaction: **Attempt Reaction**

Nach erfolgreicher Einstellung der korrekten Parameter ändert der Reaktor seine Farbe von blau nach rot.

Im **Upper Artilect Lab** kann nun der grüne Knopf betätigt werden und der Aufzug fährt nach unten in das

Lower Artilect Lab: Hier fällt eine Tür auf, die durch ein farbiges Kodeschloss versperrt ist.

Am **Schaltpult** in diesem Raum lässt sich der rote Knopf betätigen und ein Gespräch mit dem Computer Charlie muss geführt werden. Folgende Optionen müssen angeklickt werden:

Light
Knowledge
Ch #12 E19
Yes

Damit wird Charlie überzeugt, den Rest des Schaltpultes zugänglich zu machen.

Nun wird der blaue Knopf betätigt und die Option „Door Control“ und darin der Text „**Locked**“ angeklickt. Ein bootup Programm für die Tür läuft ab, wodurch sie zwar nicht geöffnet, aber in den „override mode“ überführt wird.

Anschließend wird die Option „Power Control“ angeklickt. Hier kann die Temperatur für die einzelnen Räume verändert werden. Ziel ist es, der Tür soviel Hitze zukommen zu lassen, dass sie schmilzt.

Die Vorgehensweise hierzu ist folgende:

1. Aus der Liste die einzelnen Räume (Comm Lab, Heat Lab, Repli Lab und Nano Lab) nacheinander auswählen und vom Stromnetz nehmen =

- „**Off Grid**“ (wormhole device lässt sich nicht abschalten). Danach die Tür an das Netz nehmen = „**On Grid**“.
2. Nun die Zahl der „Power Consumption“ um jeweils maximal 9 erhöhen und jedes Mal auf „Initialize Settings“ klicken, bis die Zahl **81** erreicht ist und die Tür –wie im Video zu sehen- schmilzt.
 3. Nun das Comm Lab und das Heat Lab wieder an das Netz = „**On Grid**“ nehmen und zwar mit **8** Einheiten für das Comm Lab und mit **25** Einheiten für das Heat Lab, da sie später noch benötigt werden.

Durch die Tür nun durch den **Ice Tunnel** gehen und weiter in den

Comm. Room: Hier an der linken Seite des Raumes am **Schaltpult** den Hinweis auf eine verborgene und vom Stromnetz entfernte, holografische Tür in diesem Raum lesen. Ziel ist es nun, diese Tür sichtbar zu machen und sie zu öffnen:

An der hinteren Wand des Raumes befindet sich ein großer **Bildschirm** mit drei schwarzen Knöpfen darunter. Den rechten Knopf anklicken und so das „Control System Menu“ öffnen. Nun das Untermenü „System Map“ öffnen, den Text lesen und solange das Untermenü anklicken, bis im jeweils neuen Text die Worte „Holographic Door“ zu lesen sind und sich die Zahlen: **1020 – 1030** merken.

Nun das Untermenü „Electrical Grid“ öffnen und die Koordinaten der Tür als Farbkode eingeben (das Infokästchen „Artilect Research Center“ enthält eine Übersetzungstabelle dafür: rot=10, gelb=20, blau=30, grün=40, orange=50, grau=60 wobei grau als „Füller“ bezeichnet werden).

Die einzugebende Farbsequenz ist demnach:

rot – gelb – rot – blau – grau – grau – grau – grau – grau

Abschließend „**Enter Coordinates**“ anklicken. Die Tür ist nun auf dem kleinen **Schaltpult** im Raum verfügbar.

Nun zurück in das **Lower Artifact Lab** und am **Schaltpult** hier den Comm. Room vom Netz nehmen = **Off Grid**. Im Video sieht man das Sichtbarwerden der holografischen Tür im Comm. Room rechts vom großen Bildschirm an der Wand. Nun den Comm. Room wieder an das Stromnetz anschließen = **On Grid** und die Energie auf **8** Einheiten hochfahren (wird später noch benötigt und ist dann aber nicht mehr zugänglich!)

Durch die holografische Tür geht es in den

Energy Storage Room: Rechts neben dem Eingang werden die Hinweise im blauen **Infokästchen** „**Tachyon Communications Center**“ gelesen (ein Link zum Infokästchen in der Cafeteria wird ebenfalls hergestellt und die neuen Mitteilungen können dort gelesen werden). Im hinteren Teil des Raumes hängt

neben dem Eingang zum **Wormhole Laboratory** (in dem es zu dunkel ist um etwas zu erkennen) ein weiteres Infokästchen „**Wormhole Transporter Research Center**“, dessen Mitteilungen ebenfalls gelesen werden (Links zu den Infokästchen am Entrance Airlock und in der Cafeteria).

Zuerst muss für Licht im Wormhole Lab gesorgt werden, indem der Sicherungsschutz ausgeschaltet wird und anschließend die Notbeleuchtung im Computer des Power Plant Raumes eingestellt wird.

Am **Schaltpult** hier in diesem Raum wird dazu der blaue Knopf gedrückt und folgende Einstellungen durchgeführt:

1. Programmed Default: Level 1
2. auf **H2** klicken
3. auf **C3** klicken (Surge Peak fällt auf 240)
4. auf **H3** klicken
5. auf **C2** klicken (Acceptable Variance steigt auf 250)
6. auf **Engage** klicken

Der Computer teilt nun mit, dass der „safety override“ ausgeschaltet ist.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Nun zum **Schaltpult** im **Power Plant** Raum, den roten Knopf drücken und folgende Einstellungen vornehmen:

- Startup Settings/ - Self-Diagnostic: Alles auf **OFF** außer Electronics Check (auf **ON** lassen).
- Initial Spatial Rupture: **OFF**
 - Large Scale Production:
Enable Scalar Production: **Enabled**
Production Level **7**
 - Initial Energy Confinement:
Energy Confinement: **ON**
Seltsamer Text: **I2S**
 - Reaction Stabilization: **NO**
 - Grid Deployment:
Upload Power to Grid: **NO**
Grid Type: **Dynamic**
 - Reaction Settings: **Active**

Emergency Systems/ - Emergency Settings:

Power Options: **No Systems**

Warning Siren: **ON**

Sensitivity: **LOW**

Warning System: **ON**

Attempt Reaction: **Attempt Reaction**

Nach erfolgreicher Prozedur bricht der Reaktor zusammen und die Notbeleuchtung schaltet sich in allen Räumen ein. Auch das **Secured Laboratory** ist nun begehbar, da die Glasscheibe zerstört wurde.

Wormhole Laboratory: Der Raum ist mit Eis bedeckt, welches geschmolzen und das entstandenen Wasser abgepumpt werden muss. Dazu am **Schaltpult** im **Energy Storage Room** den roten Knopf drücken (der Text bei drücken des grünen Knopfes liefert Hinweise) und folgende Einstellungen vornehmen:

Cooling System: (**END**) = (**END**) = (**87**) = (**34**) = (**OUT**)

Atmosphere System: (**END**) = (**72**) = (**87**) = (**34**) = (**OUT**)

Auf **Engage** klicken und das Eis im Wormhole Laboratory schmilzt. Um das Wasser abzupumpen, müssen nun folgende Einstellungen vorgenommen werden:

Atmosphere System: (**END**) = (**46**) = (**72**) = (**17**) = (**OUT**)

Auf **Engage** klicken und der angrenzende Raum ist begehbar.

Wormhole Laboratory: Eine riesige Sicherheitstür verhindert den Zugang zum **Transporter Room**. Das **Schaltpult** in diesem Raum untersuchen und auf den Text „Boot Panel Interface“ klicken. Das System beginnt hochzufahren, aber bricht danach zusammen. Um dies zu verhindern, muss folgende Aktion durchgeführt werden:

Auf den Text „Boot Panel Interface“ klicken und warten, bis der Computer mitteilt „Attempting to load panel from backup“. Nun schnell den Mauszeiger vom Text „Boot Panel Interface“ wegziehen und der Text ändert sich in „Cancel Backup Restore“. Diesen Text nun anklicken, sobald der Computer ihn zeigt. Danach werden die beiden anderen Knöpfe des Schaltpultes zugänglich. Zum Öffnen der Tür ist jedoch ein Autorisierungskode nötig. Dieser befindet sich im

Secured Laboratory: Das blaue [Infokästchen](#) „[Experimental Research Lab](#)“ enthält in der Mitteilung #4 den alten Code: 4030 – 4030 – 1010 (übersetzt in den Farbkode also: grün – blau – grün – blau – rot – rot).

Wormhole Laboratory: Am [Schaltpult](#) den roten Knopf drücken und den Farbkode einschließlich von Füllern wie folgt eingeben:

grau – grau – grün – blau – grün – blau – rot – rot – grau

abschließend „**Attempt Code**“ anklicken und nach Drücken des grünen Knopfes den Text „**Open Sec. Door**“ anklicken. Nun in den

Transporter Room: Hier die Mitteilungen im [Infokästchen](#) „[Wormhole Transporter Room](#)“ lesen (Links zum Entrance Airlock und zur Cafeteria) und die Koordinaten am Ende der Mitteilung #1 notieren. Diese müssen (wieder in den Farbkode übersetzt) in das Kommunikationssystem eingegeben werden.

Comm. Room: Am großen [Bildschirm](#) den mittleren schwarzen Knopf drücken und auf „Destination“ klicken. Nun den Farbkode eingeben:

rot – blau – grün – blau – gelb – gelb – blau – grün – grau

anschließend „**Enter Coordinates**“ anklicken und die Mitteilung erhalten, dass unter diesen Koordinaten kein Planet mehr zu finden ist.

Nun am Bildschirm den linken schwarzen Knopf drücken und den Aufbau des Textes abwarten. Noch vier weitere Male den schwarzen Knopf drücken, bis am Ende des Textes die Meldung „Planet found in quadrant 4“ und „Planet Coordinate: 1030 – 4030 – 3020 – 1040“ zu lesen ist. Nun wieder den mittleren schwarzen Knopf drücken und als „Destination“ diesen neuen, in Farben übersetzten Code eingeben:

rot – blau – grün – blau – blau – gelb – rot – grün – grau

Nun ist die Verbindung des Transporters zu einem Planeten hergestellt.

Wormhole Laboratory: Am [Schaltpult](#) den grünen Knopf drücken und auf „Engage Wormhole“ klicken. Leider erfolglos, da noch ein Fehler in der Energiesynchronisation vorhanden ist.

Energy Storage Room: Hier am [Schaltpult](#) den blauen Knopf drücken und folgende Einstellungen vornehmen:

1. Programmed Default: Level **2**
2. Frequency: 2000 (entspricht Level 2)
3. Port: 1749 “
4. Power Drain Level: **1000** (**H1** und **C3** anklicken)
5. Surge Peak: **1160** (**H2** und **C1** anklicken)
6. Acceptable Variance: **200** (**H3** und **C2** anklicken)
7. auf **Engage** klicken

Nun zurück zum **Wormhole Laboratory** und am **Schaltpult** hier wieder den grünen Knopf drücken und erneut auf „Engage Wormhole“ klicken. Diesmal ist die Aktion erfolgreich und der Transporter wird eingeschaltet.

Transporter Room: Den Transporter durchschreiten und so diese Welt verlassen.....

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).