

Perry Rhodan – Komplettlösung

Diese Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv gestaltet für

<http://www.gamepad.de>



Nach einem Angriff hat die Weltraumstation erhebliche Schäden erlitten und Perry wurde durch Bully in der Befehlsgewalt eingeschränkt. Nun denn, Perry muss sehen, was alles passiert ist, erkundet die Örtlichkeiten nach Schäden und muss sehen, was reparierbar ist.

Zunächst stellt Perry fest, dass die Bürotüren nicht mehr funktionieren, die Energieversorgung ist unterbrochen.

Perry benutzt den Transmitter rechts, landet aber nicht dort, wo er hin möchte. Gleich nach ihm landet aber noch jemand und er folgt diesem. Wir landen auf dem Hangar von Mandra, reden mit Juri und gehen rechts in einen Raum. Perry klickt das Terminal rechts an und stellt damit die temporäre Stromversorgung wieder her. Das linke Terminal ist noch defekt und Perry muss sehen, dass es repariert werden kann. Klicken wir nochmals das rechte Terminal an, dann können wir zunächst durch Logik die Zeichen ermitteln, die für die Freischaltung des eigenen Büros notwendig sind. Wir stellen es ein und können dann wieder in unser Büro.

Gehen wir zunächst zu unserer Bürotür. Auf dem Weg dorthin treffen wir einen Bioniker, den wir bitten, jemanden zu rufen, um das Wartungsterminal zu reparieren.

Oben angelangt sehen wir uns die Zimmernummern an und stellen fest, dass Bully 938 hat. Das könnten wir doch unten auch freischalten und somit geht es nochmals in den Wartungsraum und wir stellen mit den logischen Zeichen 938 ein, nachdem wir unten die Zimmernummer eingestellt haben. Jetzt sind beide Büros zugänglich.

Wir gehen in Bullys Büro, nehmen eine **Fernbedienung** mit und sehen uns auch weiter um. Ein Blues-Schiff hat nur einen halben Namen. Wir müssen das fehlende Teil finden. Bullys Terminal kann wegen des fehlenden Passwortes nicht benutzt werden.

Gehen wir in unser Büro. Rechts am Informationsterminal die Nachrichten abfragen. Wir verlassen das Büro und wenden uns nach links und gehen durch eine Galerie nach hinten. Sehen wir uns vorher die Bildschirme der Galerie an, dann erhalten wir das Bild von Ulan Soso ins Inventar.

Weiter geht es nach hinten. Hier erwartet uns der Positroniker, den wir in den Wartungsraum schicken, indem wir das Bild des Terminals auf ihn anwenden.

Wir stehen vor Büro, das aber verriegelt ist und auch ihre Zimmernummer ist nicht zu ermitteln. Gehen wir zurück in Richtung Wartungsraum. Wir werden informiert, dass die Reparatur nicht so einfach ist und man Informationen braucht, die man von Ulan Soso bekommen könnte. Doch Perry kann ja mit niemand Verbindung aufnehmen. Könnte da vielleicht die Positronik aus dem eigenen Büro helfen. Versuchen wir es und ziehen das Bild von Ulan auf das Gerät.

Man lädt sich einen **Open-Source-Kopie (Minuskeln)** herunter und wendet man diese an, dann kann man auch feststellen, welches Zeichen für welche Zahl steht.

Wir gehen zurück zum Positroniker, geben ihm die Minuskeln und er macht sich an die Arbeit. Rechts hinten auf dem Boden klicken wir ein Gerät an und leihen uns dann damit die **Thermo-Scan-Brille** aus. Können wir damit Mondras Zimmernummer ermitteln und die Tür freischalten? Versuchen wir es. Die Zimmernummer ist 256 und wir gehen in den Wartungsraum, um diese freizuschalten. Ist das erledigt, nehmen wir noch die **Lunchbox** vom Boden mit.

In Mondras Zimmer alles untersuchen und es landet ein Bild der fleischfressenden Pflanzen im Inventar, die ausgeschaltet werden müssen, damit wir uns umsehen können.

In Perrys Büro und das Bild der Pflanzen auf die Positronik anwenden. Es werde Suurg-Fliegen benötigt, die in Blumenkübeln auf der Terrasse gezüchtet werden, aber Perry wird momentan dort nicht geduldet. Also muss ein Ablenkungsmanöver her.

Wir gehen zurück zum Wartungsraum, liefern unterwegs die Brille wieder ab und nachdem der Positroniker den Raum verlassen hat, schicken wir die Putzroboter auf die Terrasse. Vielleicht hat man ja dann Chancen, dort was zu unternehmen. Schauen wir uns dort mal die Lage an (über den Teleporter bei Mondras Büro): tatsächlich, wir können hier jetzt handeln und sehen uns Bullys Putzroboter(rechts) an und finden das **fehlende Stück vom Raumschiff**. Links findet Perry einen **Kampfroboterkopf** und steckt ihn ein und geht dann rechts nach oben. Rechts dann **Anti-Schirm-Kapseln** einsacken und die Lunchbox auf den großen „Blumenkübel“ anwenden und so die **Fliegen** ergattern. Mit diesen wieder zu Mondras Büro, die Lunchbox auf die Pflanze anwenden und so freie Bahn haben.

Mondras Notizbuch links vom Schreibtisch nehmen und lesen und erfahren so etwas über Kari Levian, die auch als Bild im Inventar vorkommt. Nun mit den Anti-Schirm-Kapseln Zugang zur Kiste erhalten, sie öffnen und einen **deaktivierten Service Roboter** und **unbekanntes Artefakt** in das Inventar befördern.

Wir treffen dann draußen den Positroniker und bitten ihn, sich um unser Hologramm zu kümmern. Wir selbst gehen in Richtung Bullys Büro. Der Bioniker vermachst uns die **Brille** und in Bullys Büro setzen wir das fehlende Teil an das Raumschiff und wissen dann dessen Namen. Im eigenen Büro untersuchen wir jetzt alles über die Positronik und erfahren, dass das Raumschiff auch Leclerc genannt wird. Das könnte doch das Passwort für Bullys Positronik sein. Probieren wir es aus.

Es geht und wir bekommen eine Menge neuer Informationen. Sind wir hier fertig, geht es wieder in Richtung Wartungsraum. Hier geben wir Juri den Service-Roboter und er holt die letzten Infos für uns aus ihm heraus.

In den Wartungsraum, der Positroniker ist fertig, wir holen das Hologramm in den Hangar, so dass der Wächter abgelenkt wird und wir dann so mit dem Raumgleiter im 2. Kapitel landen.

Kapitel 2 – Waringer Akademie

Man kommt als Perry nicht hinein, also verwandelt sich unser Held in Lazlo Daikono. Danach durchgehen und mit Hilfe des Holodisplays die Eingangshalle anwählen und mit den Shuttle dann dorthin. Die Rolltreppe runter und rechts die Dame am Empfang ansprechen. Kari aus dem Inventar auf die Empfangsdame anwenden und die Zugangsdaten werden erweitert. Hinter der Dame zum Transmitter und unser Held landet in Kari's Büro.

Mit Kari reden und dann den **Kristall** vom Schreibtisch nehmen. Das Bild von Martel auf Kari anwenden und sie tut etwas für uns. Dann den Roboterkopf auf Kari anwenden. Weiterhin den Artefakt/die Linse auf Kari anwenden und sie verschwindet kurz. Währenddessen die **grüne Dose mit den Fliegen** nehmen, sie auf die Pflanzen anwenden und so den **Pflanzenkot** ins Inventar befördern. Nun versuchen, wegzugehen, aber dann doch warten, bis uns Kari sagt, dass wir später einen Termin haben.

Wieder über den Transmitter nach unten und die Rezeptionsdame auf das Robotics-Institut ansprechen. Ein Mitarbeiter sollte in der Cafeteria sein. Also dorthin und vorher neben der Rolltreppe in der Positronik noch den Pflanzenkot analysieren.

In der Cafeteria dann in der Mitte den angetrunkenen Assistenten Huber finden. Der muss wieder nüchtern werden, also holen wir ihm einen **Espresso** und fügen den

Pflanzenkot zwecks Ausnüchterung hinzu. So kommen wir in die Labors und können dann links an einem Ladegerät die Fernbedienung aufladen. Wenn man dann alleine ist, nach hinten gehen und von dort eine **Plastikkiste** mitnehmen. Diese dann vorne rechts auf den Scanner platzieren und dann die Linse/Artefakt darauf ablegen. Jetzt wird Alarm ausgelöst, Perry kann den Raum verlassen und in das andere Labor vorne rechts gehen. Hier jetzt rechts am Monitor die Roboter-Typenliste herunterladen und vorne vom Tisch die **Ara-Chipkarte** nehmen. Danach wird unser Held allerdings rausgeworfen.

Wieder zu Kari und Perry darf zu Daellian. Er redet mit ihm, gibt ihm die Linse zur Analyse und erhält letztendlich die **Frequenzspektographie**.

Perry möchte seine Befugnisse erweitern und möchte aus den beiden I D-Karten eine für sich passende gemacht haben. Kari kann da nicht helfen und verweist auf jemand anderen (Kryptologen), den unser Held in der Cafeteria hinten findet. Er spricht ihn an, aber hat wenig Erfolg. So geht er zur Theke und besorgt einen **Muurt-Burger** und gibt den dem Kryptologen. Danach bekommt unser Held seine Wunsch-I D-Karte.

Jetzt kann Perry zu Robotics fahren (über die bläuliche Tafel links).

An den offenen Lüftungsschächten einen kleinen **Datenträger** finden und ihn benutzen. Es ist ein Plan, der nun mit dem Grundrissplan aus dem Inventar kombiniert wird. Jetzt das Modellraumschiff auf die Lüftungsöffnung anwenden (Die Karte kann rechts herausgezogen werden und Ziel ist es, in den Sprengstoffraum/Explosivraum zu erreichen):

8x vor - rechts drehen - 4x vor - links drehen - 2x vor - rechts drehen - 12x vor - links drehen - 3x vor

Der rote Knopf links sollte nun zu sehen sein und ihn betätigen.

Zur nun leeren Pförtnerloge, I D-Karte scannen und dann links in den Videoraum. Den mittleren Bildschirm anklicken und sich die Tonfolge merken. Dann draußen sich mit der Thermobrille das Zahlenschloss ansehen. Kombiniert man nun richtig, dann ergibt sich der Code 0,6,2,8,4.

Drinnen dann in das erste Labor rechts und dort rechts den **Roboter-Torso** nehmen. Den Raum dann verlassen und ganz nach hinten und dort rechts. Dann den Torso auf die Schleuse anwenden. In der Halle dann den Holoprojektor betätigen und der große Bohrer verschwindet.

Zurück in den Gang und dann im die rechte andere Labortür benutzen und links unten auf einer weißen Fläche einen **Stimmutilisierer** finden. In den Videoüberwachungsraum und dort dieses Gerät auf ein Gerät auf dem Tisch anwenden (97% Übereinstimmung).

Jetzt zum Transmitter am Ende des Ganges und dort den Stimmtutilisator auf das blaue Licht oben am Transmitter anwenden (evtl. mehrmals!).

Sind wir oben: Martel anklicken und einen **Kristall** bekommen und dann die Glasflasche vom Tisch nehmen. Das Kristall dann auf Martels Positronik am Fenster anwenden.

Wird man nun nicht verhaftet, hat man vergessen einen **Multifrequenz-Chip** von einem der Labortische (schaut man zum Transmitter: 1. Tür rechts) mitzunehmen.

Spätestens jetzt sollte man oben in Martels Räumen verhaftet werden und im Gefängnis landen.

Ist Perry aufgewacht, dann nimmt er vom Tisch den **Löffel**, das **Essen** und den **Becher**. Den Becher an der linken Zellenwand anwenden und dann über den erschienen Text nachdenken. Dann den Löffel unten an der Wand anwenden und man bekommt ein **Metallröhrchen**.

Das Metallröhrchen mehrfach am Energiefeld anwenden. Nachdem man das 5x gemacht hat, wirft der Wächter den singenden Kristall weg, der Müllroboter nimmt ihn auf, nähert sich dem Energiefeld und es verschwindet plötzlich. Unser Held ist frei, klickt rechts an der Mauer einen Knopf an und kann somit sein Inventar wieder bekommen.

Die Stufen hinunter, in den Gleiter und Perry landet in

Kapitel 3 – Intergalaktisches Museum zur Völkerverständigung

In das Gebäude und nach hinten durchgehen. Dann rechts in den Raum. Hier jetzt sich die Nische hinter dem Roboter ansehen und seine Typennummer herausfinden – 558025. Ist das geschehen, dann in der Roboterliste nach dem Roboter mit dieser Nummer suchen und die entsprechenden Informationen bekommen, auch die Frequenz. Jetzt die Fernbedienung mit dem Multifrequenzchip kombinieren und dort dann die Frequenz 849.109 eingeben. Jetzt kann der Roboter gesteuert werden.

Zurück in die Vorhalle und den Roboter rufen. Dann zurück und die Fernbedienung auf die gesicherte Vitrine in der Mitte des Raumes anwenden. Der Roboter zerstört das Strahlenfeld und wir ergattern ein **Dagor-Schwert**.

Zurück in die Vorhalle und dort – rechts von der Statue – den Knopf betätigen. Sie fährt nach unten und man kann das Schwert platzieren. Die Statue wieder hochfahren lassen.

Nun hinter der Statue in den Raum und durchgehen und die Treppe hoch und oben durch Berührung des leuchtenden Kreises die Schilde ausschalten. Jetzt wieder zurück und dann mehreres nehmen: den **Arrachieda-Stick** (vorne links), **den Transportbügel** (vorne rechts) und die **Grubenlampe** links.

In die Halle gehen und den Roboter dorthin senden, wo wir her kommen. Nach rechts in den Raum und den **Laser-Pointer** rechts von der Waffe nehmen.

Hinten über die Stufen in das Lager und aus einer offenen Kiste einen **Objekt-Heber** und weiter vorne rechts einen **blauen Glassplitter** nehmen.

Nun zurück durch die Vorhalle in den gegenüberliegenden Raum und dort mit dem Objekt-Heber die **Ylohim-Game-Platten** nehmen.

Durch den mittleren Raum jetzt nach oben gehen und dorthin auch den Roboter rufen. Weiter nach rechts und mit dem Transmitter nach unten. Dann den Roboter zur linken Tür rufen (er muss auf der Stufe stehen). Zur rechten Tür, durch die man nun zur Pumpensteuerung kann. Die Steuerung anklicken und dann das linke Rad und danach das mittlere Rad anklicken. Zurück und mit dem Transmitter in den mittleren Bereich, diesen in der Mitte nach vorne verlassen und im nächsten Raum den Schalter für die Pumpenanlage bedienen.

Nach rechts zurück und dann dort die Ylohim-Stücke auf das Wasser in der Mitte vor dem Monster benutzen. Ziel ist es (Spielregeln lesen, weil hier keine Lösung angegeben werden kann; ein Spielstand kann heruntergeladen werden), eine Brücke zu bauen – gleiche Farbkanten müssen aneinander liegen und zwar in der Reihenfolge rot – gelb – grün – cyan – blau – violett. Nach der Zerstörungssequenz in die untere Ebene gehen und ein **Bruchstück des Ylohim-Spieles** nehmen.

Wieder zurück bis in die Vorhalle und dann nach links. Der Holoprojektor kann gekippt werden und mit dem Bruchstück dann fixiert werden. So kann der **Knochen** genommen werden.

Den ganzen Weg zurück zum zerstörten Monster. In den unteren Level und dann links in den dunklen Tunnel mit der Thermo-Brille. Bis an das Ende gehen. Jetzt das blaue Glas mit dem Laser-Pointer kombinieren und dann YLOHIM markieren. Fängt man bei den Zeichen links oben an zu zählen, dann das 25., 12., 15., 8., 9. und 13. markieren (das Tagebuch kann dabei helfen).

Mit dem Transmitter in Katos Büro und dort links das **Emblem der Turacell** und vor der Videowand den **metallinen Gegenstand/Positronic-Schlüssel** nehmen. Rechts durch die Tür den Raum verlassen und dann zu Level 2 fahren. In der Mitte nach unten verlassen und versuchen den Schalter zu betätigen. Die Pumpen lassen sich nicht aktivieren. Über das Lager und die Stufen dort zur Brücke. In den anderen Turm. Mit dem Aufzug nach

unten und links in den Tunnel. Die Tür wird geschlossen und vorne links kann der Schalter betätigt werden. Den positronischen Schlüssel mit der Tür benutzen. Dann draußen nach rechts und in die Pumpenstation. Hier jetzt das linke Rad und das rechte Rad drehen. Zurück und durch die mittlere Tür in die mittlere Röhre gelangen. Sind wir in der mittleren Röhre drin, dann am Abzweig den Pumpenhebel betätigen, nach links, nach draußen und das Shuttle benutzen zum

Kapitel 4 oben – Gom Caladus

Am beschädigten Raumgleiter alles aufsammeln (**Brecheisen, beschädigter Wassertank, Plasma- Konverter, Strahlenkranzmanchette**). Manchette mit Konverter kombinieren und Perry bekommt einen **Plasmastrahler**. Nun den Weg bis an das Ende gehen. Hier den Plasmastrahler in den Generator des Aufzugs einsetzen und dann das Brecheisen mit dem Generator benutzen. Es ist zu schwergängig, deshalb den Weg zurück zu dem rosa-orangen Schmiermittel am Wegrand und den defekten Wassertank darauf anwenden = **gallertartige Flechte**. Dann zum Generator und die Schmiere (Gallertartige Flechte) rechts außen am Generator anwenden – das Brecheisen ist schwer zusehen. Evtl. nochmals anklicken und man fährt nach unten.

Nach rechts durchgehen zu Igarsha und mit ihr reden und ihr einiges verkaufen bzw. in Zahlung geben, um einen **Batteriepack** für die Grubenlampe zu bekommen. Auch über die Gallertartige Flechte reden). Zurück, immer nach links und wenn man die Bar sieht nach rechts unten zur Klinik. Alles über sich ergehen lassen und dann die Klinik verlassen und in die Bar.

Mit dem „Barkeeper“ mehrmals reden und solange „Odor“ einatmen, bis man umfällt (3x). Perry erwacht dann in der Klinik und redet dann mit dem „Arzt“ Toregent über den Knochen und die „Unteren Ebenen“. Toregent geht dann das Anti-Serum holen und zwischenzeitlich redet Perry mit dem Patienten rechts vor allem über die „unteren Ebenen“ und über Kato. Wenn unser Held echte Augen besorgt, dann will uns der Patient den Zugang dazu verraten. Toregent kommt mit dem Antiserum zurück, aber Perry will sich zunächst um die Augen kümmern.

Zurück zu Igarsha (wenn man die Bar sieht immer rechts) und mit ihr über Hamilton und die Augen reden. In der Bar können wir weitere Informationen bekommen. Also dorthin und den Barkeeper nach den Augen fragen. Zum Türstehen links oben gehen und drinnen mit Makro reden. Dann zurück zur Klinik, mit Toregent über die neuen Patienten bzw.

die Kreaturen-Puppe reden. Dann mit einem der neuen Patienten mehrmals reden. Wenn man wieder auf die Puppe zu sprechen kommt, sagen, dass man sie braucht. Dann wieder den Knochen anbieten und schließlich die **Puppe** und das **Antiserum** bekommen. Zurück zur Bar und zu Mackro.

Ihm die Puppe geben und im Tausch **die echten Augen** erhalten.

Jetzt zurück zur Klinik, aber die ist verschlossen. Wie war das? Man könnte doch eine **stark ätzende Säure** herstellen, wenn man die Flüssigkeit aus dem Fläschchen mit der Flechte kombiniert. Ausprobieren, auf das Schloss anwenden und man kommt rein. Mit dem Patienten reden und die echten Augen gegen **Implantate** tauschen. Dann über die „unteren Ebenen“ reden und eine **Zugangsberechtigung** erhalten. Die Klinik verlassen.

Jetzt links an der Bar vorbei, aber der Zugang (zu den unteren Levels?) ist bewacht. Also in die Bar zurück und mit einem Gast über das Antiserum reden und er sollte den Weg freigemacht haben, nachdem wir nochmals mit Mackro geredet haben.

Jetzt an der Bar vorbei und zum Zugang in die „Unteren Level“ die Zugangsberechtigung am Tor benutzen.

Kapitel 4 unten – Untere Level

Alles absuchen!

Gleich rechts vom Ausgang eine Platte mit einem fehlenden Hebel finden. Weiter rechts auf der linken Seite eine Apparatur finden, in die eines unserer Inventarteile passen würde

Nach vorne in das Mannschaftsquartier mit Waschbecken und Spinden gehen. Die Spinde untersuchen und den Code in den Schlüssel eingeben (Schlüssel auf den Spind anwenden) dann den Schlüssel auf das 2. Waschbecken von rechts (linker Teil) anwenden und der Spind kommt runter. Spind untersuchen und es mit den nächsten beiden ebenso machen. Aus dem 1. Spind gibt es einen **Metallstab**, aus dem 2. **ein Werkzeug** und aus dem 3. **Plastikband**. Das Plastikband dann mit dem Arrachieda-Stick kombinieren.

Jetzt draußen zur Schalttafel rechts neben dem Eingang gehen und den Metallstab dort einsetzen und die linken beiden Hebel dann betätigen. Rechts leuchtet nun ein Kartenlesegerät auf und zieht man die Zugangsberechtigung durch, baut sich ein

Schienenstrang auf. Den isolierten Stick dann noch links hinten einsetzen und die Bahn benutzen.

An der neuen Lokation einen **Sitz/Sitzgurt** ins Inventar befördern. Rechts am Wagen vorbei nach vorne gehen und dann in den mittleren Schacht. Auf den Ventilator das Emblem anwenden. Der Ventilator bleibt stehen und wir gehen durch. Rechts am Tunnel dann das Werkzeug anwenden und danach dann die Zugangsberechtigung. Weiter nach rechts/ hinten gehen, bis es nicht mehr weiter geht. Hier ist kein Weiterkommen, also 2 Bilder zurück und die Linsen in die Maschine einsetzen. Den Bildschirm nach unten verlassen und dann links einen dunklen Gang/Raum finden und die Grubenlampe benutzen.

Drinne mit Hamilton reden über Kato, das Werkzeug und (falls nicht schon eingesetzt) über die Implantate. Er stirbt, wir gehen raus und sofort wieder zurück und finden **Hamiltons Karte**.

Zurück bis zum Ende und dann an das Kabel den Transportbügel anbringen und daran dann den Sitzgurt, nachdem er mit dem Werkzeug bearbeitet wurde. Das Gefährt benutzen und auf der anderen Seite in den Kontrollraum rechts. Hier die **Funkeinheit** nehmen und feststellen, dass man links im Raum Licht schaffen muss. Rechts neben der Leiter eine **Platine** ausbauen und dann den ganzen Weg zurück zum Eingang (über die Brücke) und Hamiltons Karte und die Platine in das Panel einsetzen. Dann das Panel benutzen und wieder ganz zurück. Im Kontrollraum rechts auf dem Kontrolltisch einen Schalter betätigen und ein Video-Logbuch damit starten. Hat man das gesehen, kann man vor dem Kontrollraum das Licht durch das Gitter nach unten lenken, wenn man Spiegel-/Reflektorkugel rechts 2x anklickt. Jetzt sollte der Raum Licht haben und wir können über den Kontrollraum hinein. Von dort weitergehen und wir landen letztendlich bei Quotterbatt.

Mit ihm reden und dann die Frequenzspektografie auf ihn anwenden. Dann 2 Rätsel lösen. Beim 1. das Ilochim anklicken (linkes in unterer Reihe) und bei der 2. Frage: „Vertrauen“. Danach noch über den Stimmutisierer, die Funkeinheit und das Tagebuch reden. Es öffnet sich danach ein Dimensionstor, das wir sogleich benutzen.

Kapitel 5 - Betha

Ganz nach vorne gehen und die vereiste Mandra finden. Vorne rechts die Funkeinheit anwenden auf den Monitor. Man kann vorerst noch nicht helfen. Unser Held geht zum

Dimensionstor zurück und findet auf einem Stein **Schriftzeichen**, die er kopiert/mitnimmt. und über das Terminal an Bully verschickt.

Nun sich vorne rechts nach oben teleportieren. Hier weiter nach vorne. Hier kann zunächst nichts erreicht werden, also zurück zum Terminal, über das wir die Schriftzeichen verschickten. Hier jetzt den Stimmutisierer anwenden und es gibt eine Zwischensequenz.

Wieder nach oben und ganz nach hinten und dann links hinunter zum Navigator. Hier jetzt die Frequenzspektografie mit dem Stimmutisierer kombinieren und danach den Stimmutisierer mehrmals (letztendlich 4x) auf den Navigator anwenden, nachdem man die zerbrochene Linse inspiziert hat. Nach der Zwischensequenz zurück zum Durchgang in den Raum, in dem links und rechts 2 Computerterminals zur Steuerung des Bohrerkopfes stehen. Den linken Bildschirm anklicken. Den linken Balken 4x nach oben, den dritten 2x. Dann zum rechten Terminal und den 2. von links 2x nach oben. Ein Alarm geht los und das linke Terminal spuckt eine **Kiste mit Schutzbekleidung** aus, mit der wir das linke Terminal dann gleich zerstören. Dann stellen wir am rechten Terminal alle Balken auf das Maximum.

Verfolgen wir den Abspann!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).