

PHYSICUS

Die Rückkehr

Lösungshilfe **by Locke**

Auf der Insel angekommen, steige ich aus u. gehe nach vorn zu einem Gebäude. Hier finde ich, auf einem Schaltkasten, u. einen **Flugchip zur Laborinsel**. Da ich hier nichts mehr machen kann (mir fehlt ein **Widerstand**), benutze ich den Chip u. fliege los.



Hier angekommen muss ich gleich, am Brückenschalter, ein **Kabel einstecken**, den **Schalter** umlegen u. die Brücke betreten. Nachdem ich die Brücke überquert habe, gehe ich die Wendeltreppe nach oben **rechts**. Oben steckt im Gemäuer eine **Videokassette**, die ich natürlich mitnehme. Dann geht es wieder nach unten u. nach **rechts** über die Hängebrücke zum **linken** Turm u. öffne die Tür. An der linken Seite des Raumes steht ein Gerät mit dem ich meine **Videokassette** abspielen kann. Erst jetzt kann ich die **linke Schublade** öffnen u. einen **Flugchip zum Observatorium** entnehmen. Nachdem ich mir die 3 Alienfilme angesehen habe, gehe ich weiter auf Erkundung. Neben der Tür hängt noch ein **Thermometer mit Celsiusanzeige**. Ich erhalte den Hinweis auf ein **anderes Thermometer mit Kelvinanzeige**, was mit diesem verbunden ist. Und im Bücherregal finde ich noch einige Bücher, mit interessanten Informationen. In einem Buch finde ich noch einen **elektronischen Schlüssel**.



In der Mitte des Raumes steht eine Kugel mit einer Luke, welche ich öffne. Hier erhalte ich den Hinweis, dass zur Beleuchtung des unteren Raumes **540 Watt** erforderlich sind.

Neugierig wie ich bin steige ich hinab, kann aber ohne Strom nichts ausrichten. Also mache ich mich auf den Weg zu dem anderen Turm.

Hier finde ich auch das andere Thermometer, welches auf **0 Grad Kelvin** eingestellt ist.

Da **0 Grad Kelvin** -273 Grad Celsius entsprechen, gehe ich wieder zurück um das andere Thermometer auf **-273 Grad** einzustellen.

Danach komme ich wieder hierher u. kann nun den **Knopf an der Luke** betätigen.

Die Luke öffnet sich u. ich kann ein Steuerhaus betreten.



Ich betätige das Handrad, an der rechten Seite, und kann in den **Transformatorraum** steigen.

In einem Karton finde ich eine **Glasflasche**.

Ich steige wieder nach oben u. gehe an den Schaltpult.

Hier muss ich **45 Ampere (540:12)** einstellen, was aber nicht geht, da ich im Labor **120 V.** benötige.

Also wieder in den Keller u. die **rechte Trafospule gegen eine 1000** austauschen.

Nun wieder nach oben u. die Ampereregler auf **16,15,14** einstellen.

Ich höre ein Geräusch.

Jetzt gehe ich wieder zurück ins Labor u. durch die Luke in den Keller.

Was eine Freude, ich habe endlich Licht u. kann mich umsehen.

Der Anblick lässt mich schauern, hier wurden wohl die Aliens seziert.



Geradeaus ist eine Tür, welche durch ein **optisches Schloss** gesichert ist.

Auf dem Tisch liegt Werkzeug, welches mich erschauern lässt.

Den **Spind** öffne ich mit dem **elektronischen Schlüssel**.

Hier kann ich einen **grünen Strahlenschlüssel** entnehmen.

Die **Gasfüllanlage** enthält folgende Gase.

Kohlendioxyd, Stickstoff, Wasserstoff u. Helium.

Da ich hier nichts mehr unternehmen kann, fliege ich zur Observatoriumsinsel.



Diese werde ich jetzt mal erkunden.

Hinten links liegt eine **Seemine** im Wasser, die ich nur mit einem Farbencode öffnen kann.

Hier komme ich also nicht weiter, dann werde ich eben erstmal die **Röhre** untersuchen.

Ich klettere über die Leiter nach oben u. stehe vor einer Tür mit einem **optischen Schloss**.

Hier setze ich meinen **grünen Strahlenschlüssel** ein.

Weiter komme ich nicht, denn mir fehlt noch eine **konvexe Linse**.

Ich wende mich nach **rechts** u. sehe in ein weiteres Rohr.

Auch hier ist ein weiterkommen nicht möglich, denn eine **Lasersperre** hindert mich daran.

Nun geht es zurück zum **linken** Rohr welches ich betreten kann.

Ich steige hinab u. sehe, an der linken Seite einen **Kasten mit einem Hologramm**.

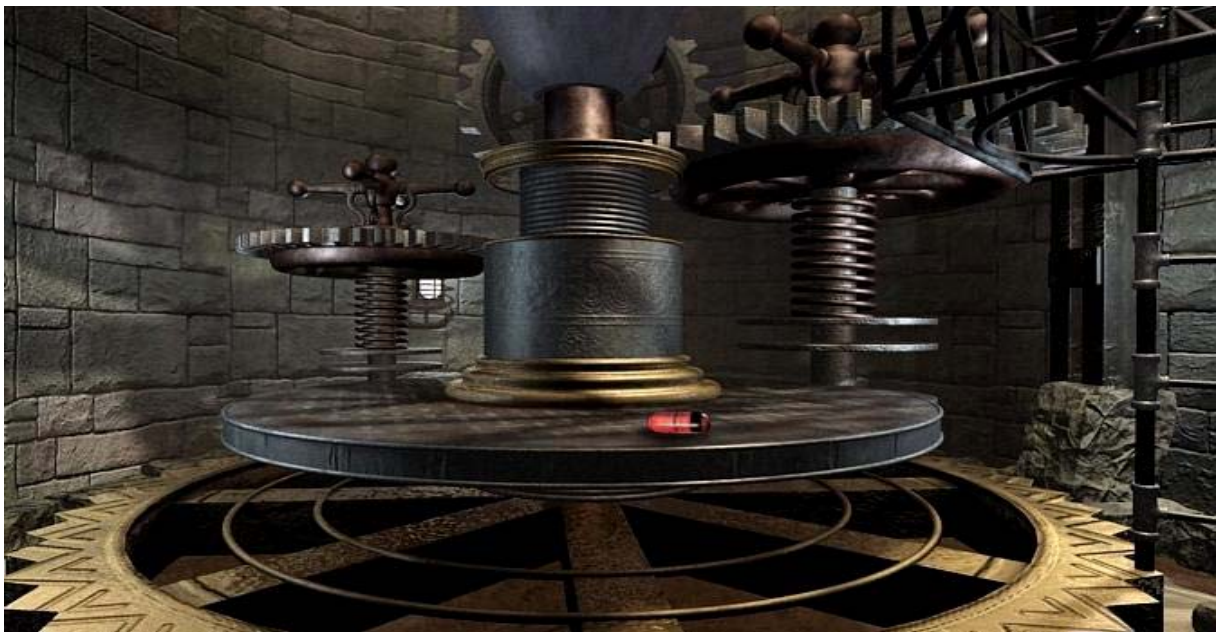
Damit kann ich auch nichts anfangen.

Etwas weiter kann ich eine **Gasflasche** mitnehmen.

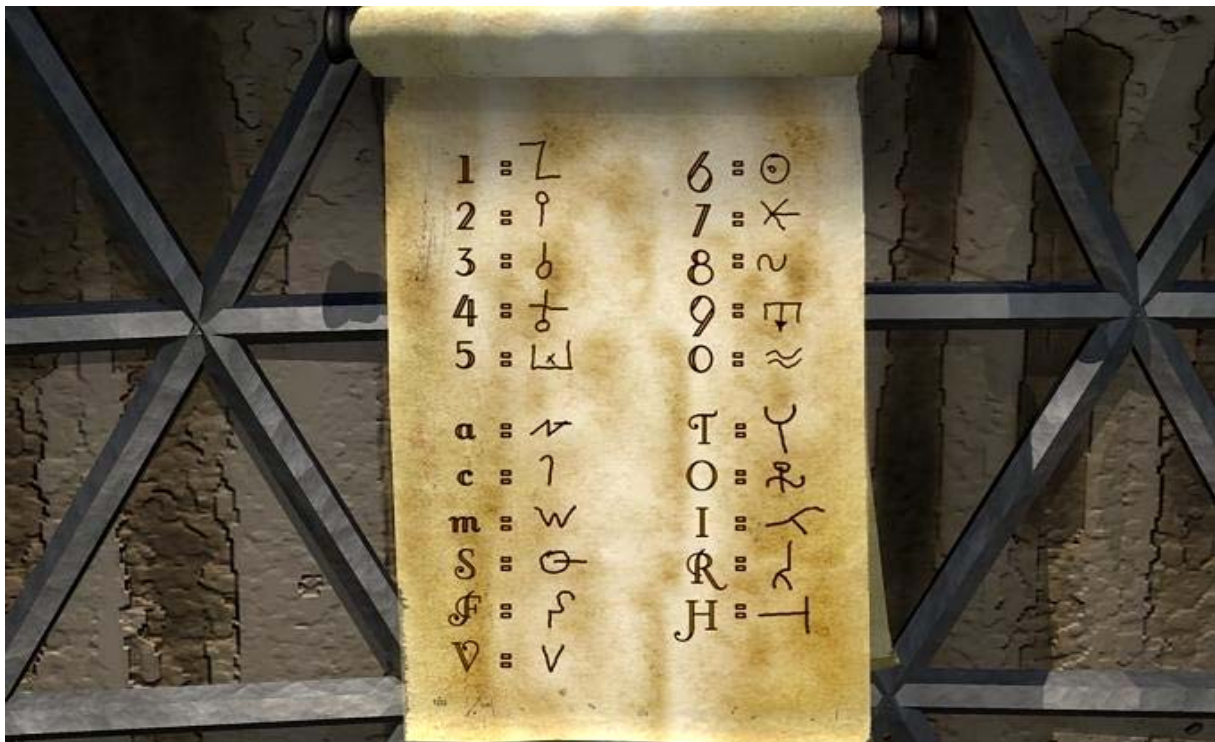
Dann stehe ich vor einem **Glasschmelzofen**.



Wie gut, dass ich eine **Glasflasche** habe, welche ich einschmelzen kann.
Ich werfe sie in die **linke Öffnung**.
Dann wähle ich die **rechte Linse u. die Einstellung konvex**.
Anschließend drücke ich den **Knopf u. den rechten Hebel**.
Bingo, ich habe eine Linse.
Also nichts wie zurück, zum **optischen Schloss**, u. ausprobiert.
Passt wackelt u. hat Luft, die Tür geht auf.



Vor mir liegt ein **roter Widerstand**, den ich mitnehme.
Dann erklimme ich die rechte Leiter u. komme in einen weiteren
Maschinenraum u. die Hühnerleiter nach oben.
Hier sehe ich mich erst mal um.
An der linken Seite finde ich ein Stativ mit einer Rolle voll fremder
Schriftzeichen.



Mit der Maschine kann ich noch nichts anfangen, da mir ein **Prisma** fehlt.

Ausserdem steht hier noch eine weitere Füllanlage für Gasflaschen.

Diese enthält folgende Gase.

Kohlendioxyd, Sauerstoff, Wasserstoff u. Helium.

Vom Schreibtisch nehme ich mir noch den **Flugchip zur Asteroideninsel** mit.

Ausserdem steht hier noch eine **Konsole mit Schaltern.**

Diese stelle ich auf **Rot, Grün u. Blau** ein, wie ich es auf der **Seemine** gesehen hatte, mal sehen was passiert, denke ich mir u. gehe hinunter zur Mine.

Die Luke lässt sich nun öffnen, ich gehe hinein u. befinde mich in einer Unterwasserhöhle.



In einem **Taucherhelm** finde ich einen **blauen Strahlenschlüssel** u. ganz hinten, auf einer **Tonne**, ein **Prisma**.

Wieder ein paar Sachen, welche ich gut gebrauchen kann.

Als ich die Höhle wieder verlassen will, bemerke ich an der Wand einen **Kasten**, der dem Hologrammkasten ähnlich sieht.

Es muss die Zeit eingegeben werden, die das Licht von der Sonne bis zur Erde benötigt.

Ich stelle **500 sec.** ein u. gehe zurück zum **Hologrammkasten**.

Hier kann ich jetzt den **Knopf** drücken u. erhalte einen **Spiegel**.

Mit Hilfe des Spiegels kann ich die **Laserbarriere** überlisten.



Hier steht eine Maschine, mit dessen Hilfe man **Widerstände** herstellen kann. Ich werfe meinen **0 Ohm Widerstand** oben in die **Klappe**, dann stelle ich **150 Ohm** ein und oh Wunder ich erhalte einen **150Ohm Widerstand**.

Damit geht es natürlich sofort zur **Asteroideninsel**. Der **Widerstand u. eine Birne** (aus dem rechten Kasten), wird eingebaut u. Sesam öffne dich, wir können durch die Tür gehen. Ich befinde mich auf einem eingezäunten Gelände u. gehe nach **rechts**. Nach einigen Metern, komme ich an ein meteorähnliches Gebilde. Daneben steht eine Säule, die ich öffne u. ein **Spectrum** sehe u. mir merke.

Mit diesem Wissen, fliege ich zurück zur **Laborinsel**. Ich lege das **Prisma** in die Maschine u. diese spuckt einige **Planetennamen u. ihre Spectren** aus.



Ein Vergleich, ergibt, der Planet muss **ATAIR** sein.

Den Namen gebe ich am **Bildschirm** des Arbeitsplatzes ein u. erhalte einige Infos.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Jetzt kann ich ja gleich **10 Liter Sauerstoff (Dichte 1,43)** mitnehmen.
Nun fliege ich noch zur **Laborinsel** um **8 Liter Stickstoff (Dichte 1,2505)** zu tanken.
Danach fliege ich wieder zurück.



Ich gehe nach oben u. berühre die Tür u. sie öffnet sich automatisch.
In der Halle stehen **Schlafkammern**, in denen sich Aliens befinden.
Bei einer ist das **Sichtfenster** gesprungen u. ich kann eine **Glasscherbe** mitnehmen.
Nun gehe ich durch die Tür mit dem braunen Rahmen.
Am Ende geht eine Treppe zu einem seltsamen Gefährt.



Von vorn kann ich es nicht betreten, darum gehe ich nach hinten.
Hier sind [Anschlüsse für Strom u. Gas](#).
Hier kann ich nichts mehr ausrichten, also gehe ich zurück in den ersten Raum
u. am Ende nach rechts.



Hier steht eine grosse Glasscheibe mit einem Schaltfeld.
Dieses zeigt mir, nach der richtigen [Codeeingabe \(hier ist es die Schallgeschwindigkeit im Wasser 1480 einzugeben\)](#), einen Videofilm u. einen [subjectiven Farbcode](#), den ich mir merke.

Ich jedenfalls fliege erstmal zur **Observatoriumsinsel** zurück, um mir eine Linse zu basteln.

Dort angekommen, werfe ich meine **Glasscherbe** in den Schmelzofen und wähle die **linke, konkave Linse** aus.

Damit fliege ich zur **Laborinsel**, um die letzte Tür mit dem **optischen Schloss** zu öffnen.

Ich benutze den **blauen Strahlenschlüssel** u. die **konkave Linse**.

Es passt, die Tür geht auf u. ein kleiner, schimpfender Robbi steht vor mir u. verschwindet, mit Raketenantrieb durch die Labortür.

Nun gehe ich hinein und finde einen **Flugchip zur Reaktorinsel** u. sonst nichts mehr.

Also werde ich diese mal erkunden.



Ich gehe die Treppe nach oben.

Um eintreten zu können, muss ich eine Frage über **Helium** beantworten.

Wieviel Protonen, Neutronen u. Elektronen hat Helium?

Es sind jeweils **2**. (**Hier ist ein Zufallsgenerator im Spiel**).

Nach der Eingabe öffnet sich die Tür.

Rechts steht eine Maschine mit deren Hilfe man **Rubine** herstellen kann.

Es wird nach der **Zusammensetzung** gefragt.

Ich gebe **0,05% Crom** ein, der Rest ist **Aluminiumoxyd**.

Und wieder ein Erfolgserlebnis, ich erhalte einen **Rubin**.

An der Rückwand steht ein Schaltpult.

Hier muss ich die Elemente der **Zerfallsreihe von Uran** bestimmen.

Das richtige Element muss ich vom linken auf den rechten Monitor bringen.



Nachdem ich [Uran](#), [Paladium](#), [Radium](#) [Radon](#) [Blei](#) u. [Pollonium](#) gewählt, bestätigt ([Häkchen anklicken](#)) u. den [gelben Knopf](#) betätigt habe, fährt ein [Rolltor](#) auf.

Dahinter kommt ein Seilzuggebilde zum Vorschein.

Auf meinem Monitor wähle ich „[Energieerzeugung durch Heben der Steuerelemente](#)“.





Ich gebe folgende Werte ein: **Lastweg = 380**, **Kraftweg = 1520**, **Gewichtskraft = 1200** u. **Zugkraft = 300**.

Es rumort u. die Stäbe werden aus dem Wasser gezogen.

Nun gehe ich wieder nach draussen auf weitere Erkundung.



In dem Gebilde ist u.a. eine **Abfüllanlage für Gase**.

Es sind: **Kohlendioxyd**, **Ammoniak**, **Wasserstoff**, u. **Helium**.

Ich fülle mir **2 Liter Ammoniak (Dichte 0,7714)** ab.

Ein Ventil kann ich nicht öffnen, da mir das **Handrad** fehlt.

Durch den Hintereingang verlasse ich das Gebilde und gehe zum Turm.



Das Schloss kann ich nur entriegeln, wenn ich die **Wellenlänge eines Rubinlasers** eingebe, was ich auch mit **694,3** mache.

Eine Klappe geht auf u. ich kann meinen **Rubin** einsetzen u. beleuchten (Schalter über dem Rubin).

Voila, die Tür ist offen u. ich trete ein.

Das **Ventilrad**, an der rechten Seite, schraube ich ab u. nehme es mit, denn ich brauche es im vorherigen Gebäude.

Da ich hier nichts mehr tun kann, gehe ich zurück u. setze das **Handrad** ein. Ein komisches Geräusch ertönt u. ich gehe wieder zum Turm.



Hier muss ich **Memory** spielen u. eine bestimmte Folge von Lichtern nachstellen (hier ist wieder ein **Zufallsgenerator im Spiel**).

Nachdem ich das geschafft habe, kann ich die Tür an der linken Apparatur öffnen u. einen Schalter umlegen.

Ein **Batteriepack** kommt zum Vorschein.
Hier soll ich einen **Code aus subtraktiven Farben** eingeben, nur welchen?
Ach ja, den aus dem Alienfilm.

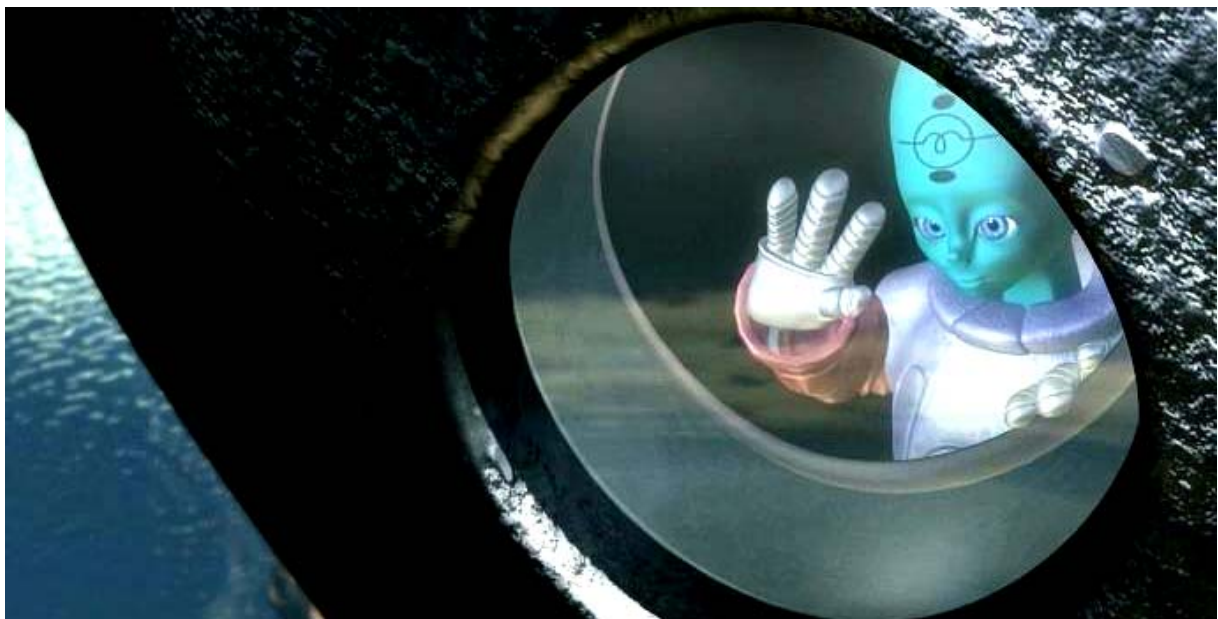


Ich gebe die Farben ein, drücke den Knopf u. bin Besitzer eines **Batteriepacks**.
So gerüstet, werde ich dem Raumschiff meinen Besuch abtaten u. **Gasflasche**
u. **Batteriepack** installieren.

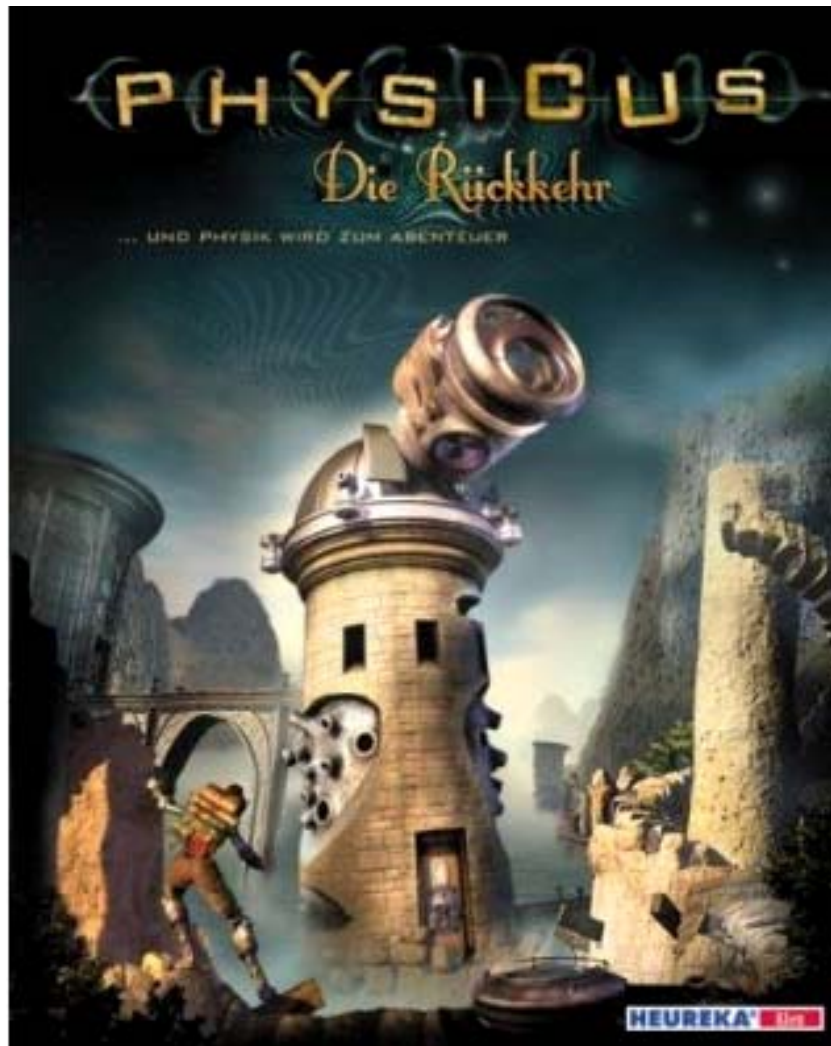
Gesagt getan, ich fliege zur **Asteroideninsel** u. installiere Beides.

Das Raumschiff erhebt sich u. startet in den Weltraum.

Winkend verabschiedet sich noch ein Alien u. das Spiel ist zu



ENDE by Locke



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
gamepad.de.**

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem
Copyright des Autors 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! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine
Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an den Autor
weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!**

Gamepad.de, H.L. Kratz, Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach