

Komplettlösung zu Perry Rhodan

von Kerstin Häntsch

Einleitung:

Es gibt eine Explosion auf der Solaren Residenz. Perry Rhodan bekommt die Anweisung das er die Residenz nicht verlassen soll. Diese Anweisung kommt von Bully. Unten auf der Inventarleiste erscheint das Bild von Bully. Im Laufe der Zeit erhält Perry immer wieder Bilder in der Inventarleiste. Diese Bilder sind für Gesprächsthemen geeignet. Außerdem hat Perry ein Multifunktionsarmband im Inventar und mit dem lässt sich so einiges machen. Wenn Perry ein Bild mit dem Multifunktionsarmband benutzt, dann erhält er Informationen dazu. Das geht auch mit Gegenständen. Es gibt im Spiel auch fast überall Computer über die Perry Informationen bekommt. Perry stellt fest das seine Freundin Mondra entführt wurde. Und natürlich ignoriert Perry die Anweisung die Residenz nicht zu verlassen. Da Perry wissen will was passiert ist, macht er sich auf die Suche nach Antworten und nach Mondra.

Solare Residenz von Terrania

Vorhalle:

- Perry sieht sich den Putzroboter an und alle Türen
- die Türen sind alle verschlossen
- es gibt eine Tür zu Perrys Zimmer, eine Tür zu Bullys Zimmer, eine Tür zum Zimmer von Gucki und eine Tür zum Zimmer von Atlan
- **über den Türen stehen die Zimmernummern (Perry sieht sie sich an)**
- leider kann man die Nummern nicht lesen, weil sie nicht beleuchtet sind
- **links neben der Tür von Atlan gibt es einen Gang (ist leicht zu übersehen)**
- mit dem Mauszeiger unten links entlangfahren, dann wird der Durchgang angezeigt
- den Gang entlang gehen
- durch den Bogen am Ende vom Gang gehen

Kristall Foyer:

- hier gibt es einen Transmitter
- **den Transmitter benutzen**
- Perry landet in einer Sicherheitszone
- die Zone wird von Soldaten bewacht

- Perry erfährt das Mondra entführt wurde und das er nicht in der Zone bleiben kann
- so muss Perry wieder zurück
- im Kristallfoyer ist die Tür zum Zimmer von Mondra
- sie ist verschlossen
- **Perry geht zurück zur Vorhalle**
- **hier steht auch ein Transmitter**
- **den Transmitter benutzen**
- Perry landet auf Mondras Hangar

Hangar von Mondra:

- Perry geht nach rechts und in die Halle
- hier steht Juri
- **mit Juri sprechen** (er ist der Hangarwart)
- **den Gleiter rechts ansehen**
- es ist der Gleiter von Mondra
- **mit dem Soldaten vor dem Gleiter sprechen**
- der Gleiter darf nicht benutzt werden und der Soldat passt auf den Gleiter auf
- es gibt hier noch eine Tür
- **durch die Tür gehen**
- hier gibt es auf der rechten und linken Seite jeweils ein Terminal
- **das Terminal rechts benutzen**
- es ist die Stromversorgung vor die Zimmertüren
- **auf Switch klicken (jetzt geht die Stromversorgung wieder)**
- das Terminal verlassen
- zurück zur Vorhalle gehen
- die Zimmernummern ansehen, die jetzt beleuchtet und lesbar sind
- **Bully hat die Nummer 938 und Perry hat die Nummer 936**
- zurück zum Terminal
- **das Terminal noch einmal benutzen**
- es gibt hier fünf Säulen
- unter jeder Säule steht eine Nummer (die Zimmernummer)
- unter der ersten Säule steht 479 und das ist das Zimmer von Atlan
- unter der zweiten Säule steht 836 und das ist das Zimmer von Gucki
- unter der dritten Säule steht 936 und das ist das Zimmer von Perry
- über den Säulen sind jeweils drei Zeichen zu sehen
- über der ersten Säule bedeuten die Zeichen von oben nach unten 4, 7 und 9
- über der zweiten Säule bedeuten die Zeichen von oben nach unten 8, 3 und 6
- **Perry hat die Nummer 936 und so müssen über der Säule die Zeichen 9, 3 und 6 eingestellt werden (dazu braucht man das untere Zeichen über der ersten Säule, das mittlere Zeichen von der zweiten Säule und das untere Zeichen von der zweiten Säule)**
- hat man über der dritten Säule die Zeichen richtig eingegeben, dann leuchtet ein Stich in der Säule auf und Perrys Zimmer ist offen
- **unter der vierten Säule die Nummer 938 einstellen für das Zimmer von Bully**
- **oben dann die Zeichen für 9, 3 und 8 einstellen und die Tür zu Bully ist offen**

- das Terminal verlassen
- das andere Terminal links ansehen
- es ist defekt
- den Raum verlassen
- **zum Transmitter gehen**
- **auf dem Weg dorthin begegnet Perry einem Bioniker**
- **mit ihm sprechen**
- fragen ob er das Terminal reparieren kann
- das kann er nicht, aber er beauftragt jemanden mit der Reparatur
- **den Transmitter benutzen und Perry kommt in die Vorhalle**
- in das Zimmer von Perry gehen

Zimmer von Perry:

- Perry sieht sich um
- **den Putzroboter ansehen**
- **den großen Bildschirm rechts ansehen**
- Perry hat eine Nachricht von Mondra
- eine weitere Nachricht ist von Martel
- den Raumhelm, die Münze und das Feuerzeug ansehen
- die Stufen nach oben gehen
- **den Computer benutzen**
- Perry kann das Bild von Bully oder Gegenstände aus dem Inventar mit dem Computer benutzen, er bekommt dann Informationen dazu
- das Zimmer verlassen

Zimmer von Bully:

- **die Fernbedienung nehmen (liegt auf dem Boden)**
- **die Modelle ansehen**
- bei einem Modell ist der Name nicht vollständig
- **den Computer von Bully benutzen**
- dazu braucht Perry aber das Passwort
- das Zimmer wieder verlassen
- zum Kristallfoyer gehen

Kristallfoyer:

- auf dem Gang steht eine Holoprojektion, die aber defekt ist
- den ganzen Gang entlang gibt es rechts und links so etwas wie Bullaugen
- die kann sich Perry ansehen und er bekommt Informationen
- **nach einem dieser Bullaugen hat Perry die Information über Ulan Saso** (Bild von Ulan ist im Inventar)

- aus dem Fenster sehen
- durch den Bogen gehen
- **hier steht ein Techniker**
- **Perry spricht mit dem Techniker** (Wartungsterminal aus dem Inventar mit dem Techniker benutzen)
- der Techniker sagt das er das Terminal reparieren wird
- **das Schild über der Tür zum Zimmer von Mondra ansehen**
- leider ist nichts zu erkennen
- Perry geht zurück in sein Zimmer

Zimmer von Perry:

- **er benutzt den Computer**
- Tamira meldet sich
- **dann das Bild von Ulan Saso mit dem Computer benutzen**
- **Perry erhält Informationen und das Swoonsche Omega dezimal Minuskeln**
- ein Bild davon ist dann im Inventar
- wenn Perry es sich genauer ansieht, dann erkennt er die Zeichen vom Terminal und die dazugehörigen Zahlen
- das Büro verlassen
- den Transmitter benutzen

Hangar von Mondra:

- der Bioniker und der Techniker unterhalten sich gerade
- **der Techniker kommt mit dem alten Code vom Terminal nicht klar**
- **Perry zeigt ihm das Swoonsche Omega dezimal Minuskeln**
- der Techniker geht
- **mit dem Bioniker sprechen**
- **rechts auf dem Kasten liegt eine Brille (Thermo Scan Brille)**
- **Perry nimmt sich die Brille**
- dann geht es zurück zum Kristallfoyer

Kristallfoyer:

- **Perry benutzt die Thermo Scan Brille mit dem Schild über der Tür von Mondra**
- jetzt kann Perry die Zimmernummer lesen
- **sie lautet: 256**
- dann geht es wieder zurück zum Hangar

Hangar von Mondra:

- Perry geht zu Juri und spricht mit ihm
- **dann gibt er ihm die Fernbedienung**
- **Juri repariert sie**
- in den Raum mit den Terminals gehen
- der Techniker ist beschäftigt
- eine Lunchbox steht auf dem Boden
- **Perry nimmt die Lunchbox**
- **das Terminal rechts benutzen**
- **bei der fünften Säule unten die Zahl 256 einstellen**
- **mit der rechten Maustaste das Swoonsche Omega dezimal Minuskeln ansehen und die Zeichen für die Zahlen 2, 5 und 6 merken**
- **oben die Zeichen für 2, 5 und 6 eingeben**
- nun ist auch das Zimmer von Mondra offen
- Perry benutzt den Transmitter und geht zu Mondras Zimmer

Zimmer von Mondra:

- in das Zimmer gehen
- **das Regal ansehen**
- **die große Truhe ansehen**
- sie ist mit einem Schild gesichert
- **die Pflanze ansehen**
- es ist eine Carnivora
- leider kommt Perry nicht an der Pflanze vorbei
- das Zimmer verlassen

Zimmer von Perry:

- **das Bild der Pflanze mit dem Computer benutzen**
- Perry erhält nun Informationen zu der Pflanze
- **er braucht Suurg Fliegen für die Pflanze**
- das Zimmer verlassen und den Transmitter benutzen

Hangar von Mondra:

- der Bioniker braucht seine Brille wieder und Perry gibt sie ihm
- in den Raum mit den Terminals gehen
- der Techniker hat die Putzroboter wieder aktiviert
- jetzt geht er aber erst einmal etwas essen
- **Perry benutzt das Terminal links**
- **er schickt die Putzroboter auf die Terrasse (Terrasse anklicken)**
- mit dem Transmitter geht es zurück zum Kristallfoyer
- dort den Transmitter benutzen um auf die Terrasse zu gelangen

Terrasse:

- die Soldaten sind damit beschäftigt die Putzroboter einzufangen
- Perry kann sich nun umsehen
- **den kaputten Putzroboter auseinandernehmen**
- **Perry findet den Teil eines Modells** (ist das Teil das am Modell in Bullys Zimmer fehlt)
- **das Teil vom Roboter (links neben dem Transmitter) mitnehmen**
- die Stufen nach oben gehen
- **die Antischirmkapseln nehmen (liegen auf dem Boden)**
- die große Schale ansehen
- da sind Suurg Fliegen drin
- **die Lunchbox mit den Fliegen benutzen und sie so fangen**
- zurück zum Transmitter und zum Zimmer von Mondra

Zimmer von Mondra:

- in das Zimmer gehen
- **die Antischirmkapseln mit der Truhe benutzen**
- **in die Truhe sehen**
- **Perry nimmt sich den kaputten Roboter und das unbekannte Artefakt**
- **die Lunchbox mit den Fliegen mit der Pflanze benutzen**
- **jetzt kann Perry zum Schreibtisch gehen**
- **das Notizbuch nehmen und ansehen**
- **ein Bild von Kari Levian ist jetzt im Inventar**
- sie ist die beste Freundin von Mondra
- die Bücher ansehen und das Gerät rechts
- das unbekannte Artefakt mit dem Gerät benutzen
- dann das Zimmer verlassen
- zum Zimmer von Bully gehen
- unterwegs trifft er den Bioniker
- der gibt Perry die Thermo Scan Brille

Zimmer von Bully:

- zu den Modellen gehen
- **das kaputte Stück aus dem Inventar mit dem Modell benutzen**
- jetzt kann man den vollständigen Namen lesen
- **da steht Le-Clyi-Lercyi**
- Perry nimmt das Modell mit
- er geht in sein Zimmer

Zimmer von Perry:

- Perry geht zu seinem Computer
- **er benutzt das eben zusammengebaute Modell mit dem Computer und bekommt Informationen dazu**
- **es ist unter dem Namen Leclerc bekannt**
- das wird wohl Bullys Passwort sein
- das unbekannte Artefakt und den defekten Roboter mit dem Computer benutzen
- das Zimmer verlassen und den Transmitter benutzen

Zimmer von Bully:

- **den Computer von Bully benutzen**
- **das Passwort eingeben: Leclerc**
- Perry sieht sich alles auf dem Computer an
- er hat dann auch **einen Grundrissplan des Robotik Instituts**
- Bully meldet sich noch, aber die Verbindung ist schlecht
- das Zimmer verlassen

Hangar von Mondra:

- zu Juri gehen
- **den defekten Roboter mit Juri benutzen**
- der kann noch das Video zeigen, dann ist der Roboter hin und Juri entsorgt ihn
- zu den Terminals gehen
- der Techniker sagt das alles wieder geht
- **das Terminal links benutzen**
- **das Hologramm zum Hangar schicken**
- **das Hologramm lenkt die Wache ab und Perry fliegt mit dem Raumgleiter von Mondra weg**

Universität / Waringer Akademie:

Landeplattform:

- Perry sieht sich um
- zum Eingang gehen
- Perry will lieber unerkannt bleiben, deswegen wird aus ihm Laszlo Daikonu
- wieder zum Eingang gehen
- **Perry gibt vor Laszlo zu sein**
- er darf reingehen und er soll sich am Empfang eine Gastkarte holen

- die Stufen nach oben gehen
- die Tafel in der Mitte zeigt alle Orte der Universität an
- Perry kann im Moment nicht viel auswählen
- **er klickt die Eingangshalle an**
- **ein Zug kommt und kurz danach ist Perry in der Eingangshalle**

Eingangshalle:

- **die Treppe nach unten gehen**
- neben der Treppe befindet sich ein Computer (Positronik)
- **zum Schalter mit der jungen Dame gehen**
- **Perry bekommt eine Chipkarte**
- er darf nun auch in die Cafeteria
- Perry fragt die Dame nach Martel
- **dann fragt er nach Kari Levian**
- **er darf zu ihr**
- **den Transmitter rechts benutzen**

Büro von Kari:

- **Perry spricht mit Kari**
- **er zeigt ihr das Notizbuch von Mondra**
- **er fragt nach Martel**
- **Kari programmiert die Chipkarte um**
- **den Kampfroboter mit Kari benutzen und Perry bekommt einen Hinweis auf das Robotik Institut**
- **das Artefakt mit Kari benutzen**
- **sie geht gleich zu Daellian**
- **in der Zeit den Computer von Kari benutzen**
- Perry ruft eine Nachricht von Bully ab
- **das Futter für die Pflanze nehmen**
- **das Futter der Pflanze geben**
- **jetzt den Pflanzenkot nehmen, der neben der Pflanze liegt**
- zum Transmitter gehen
- da kommt Kari
- **Perry kann noch jede Menge Fragen stellen**
- **den Kristall auf dem Tisch ansehen**
- **der Kristall ist von Mondra und Kari sagt das Perry ihn nehmen kann**
- den Transmitter benutzen

Eingangshalle:

- zu dem Computer neben der Treppe gehen

- **den Computer benutzen**
- **das Bild Robotik Institut mit dem Computer benutzen und nach Mitarbeitern von Martel suchen**
- Perry findet zwei Mitarbeiter
- es sind Nar-Khol und Brendan Huber
- die Treppe nach oben gehen und auf der Karte die Cafeteria anklicken

Cafeteria:

- Perry geht in die Cafeteria
- er spricht mit allen Leuten
- **der Typ, der mit dem Kopf auf dem Tisch liegt, wird wohl Brendan sein**
- **Perry spricht ihn an, aber der muss erst wach werden**
- zur Theke gehen und mit dem Typ dort sprechen
- Perry sagt er braucht etwas für seinen Kumpel
- **er nimmt dann einen Espresso**
- **den Espresso Brendan geben**
- das reicht wohl nicht
- **noch einen Espresso holen**
- **diesmal den Pflanzenkot mit dem Espresso benutzen**
- **dann Brendan den Espresso geben**
- der ist jetzt wach
- **Perry zeigt ihm den Kampfroboter**
- **Brendan nimmt Perry mit ins Robotik Institut**
- er sagt ihm was das alles für Räume sind und das man zu Martel nur über den Transmitter mit Spracherkennung und persönlicher Einladung kommt

Robotik Institut / Büro von Brendan:

- während Brendan den Kampfroboter scannt, sieht sich Perry um
- **er benutzt die Fernbedienung mit dem runden Gerät vorn (Ladegerät)**
- **die Fernbedienung ist jetzt aufgeladen**
- Brendan sagt das er zu seinem Kollegen geht und Perry soll warten
- bei dem länglichen Monitor liegt eine leere Verpackung
- **Perry nimmt die leere Verpackung**
- **neben dem Ladegerät liegt ein Stummutilisierer**
- **den nimmt sich Perry**
- zu dem Gerät gehen mit dem Brendan den Roboter gescannt hat
- **die leere Verpackung mit dem Gerät benutzen**
- **dann das Artefakt auf die Verpackung legen**
- **das Artefakt wird gescannt und es gibt einen Alarm**
- Brendan und sein Kollege kommen ins Büro
- **Perry verlässt das Büro und geht durch die erste Tür unten links**
- es ist das Büro von Brendans Kollegen

- Perry sieht sich hier um
- **den Monitor ganz rechts ansehen**
- **Perry lädt sich eine Datei von allen Robotertypen herunter**
- **auf dem Tisch liegt eine Chipkarte**
- **die Chipkarte nehmen**
- jetzt kommen Brendan und sein Kollege und Perry fliegt aus dem Labor

Eingangshalle:

- die Treppe nach unten gehen
- den Transmitter benutzen

Büro von Kari:

- Perry spricht mit Kari
- sie sagt das Daellian ihn schon erwartet
- Perry geht zu ihm
- **mit Daellian reden und nach Martel fragen**
- **ihm das Artefakt zeigen**
- **Perry bekommt die Daten vom Artefakt**
- **wieder zu Kari gehen**
- **Perry gibt ihr die Chipkarte von Brendans Kollegen**
- sie sagt das es Leute gibt die Perry helfen können
- Perry verlässt Kari und macht sich auf den Weg in die Cafeteria

Cafeteria:

- nach ganz hinten gehen
- **den Typ dort ansprechen**
- **zur Theke gehen**
- **Perry bestellt Muurt Würmer**
- **den Muurt Burger dem Typen geben**
- der freut sich über den Burger
- **die Chipkarte von Brendans Kollegen dem Typ geben**
- **der macht Perry eine neue Karte daraus**
- die Cafeteria verlassen
- auf dem Plan das Robotik Institut anklicken

Robotik Institut:

- ein Techniker macht sich gerade an einem Schacht zu schaffen
- da ihm ein Ersatzteil fehlt, geht er weg

- **Perry sieht sich den Schacht an**
- **das Gitter ansehen**
- **den Datenträger nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **den Datenträger genauer ansehen**
- **Perry hat jetzt einen Plan von den Schachtgängen**
- den Werkzeugkasten ansehen
- die Baustelle verlassen
- den Gang entlang gehen bis zum Pförtner
- **die Chipkarte mit dem Pförtner benutzen**
- Perry darf zwar passieren, aber an der Tür mit dem Tastenfeld kommt er nicht weiter, weil er den Code nicht weiß
- also geht Perry zurück zum Schacht
- **er benutzt den Grundrissplan des Robotik Instituts mit dem Plan für die Gänge im Schacht**
- **dann benutzt er den Gleiter mit dem Schacht**
- die Fernbedienung erscheint und wenn man die Maus nach rechts schiebt, dann sieht man den Plan
- auf der Fernbedienung gibt es Pfeiltasten für rechts, links, oben und unten
- der gelbe Knopf auf der rechten Seite führt den Gleiter zum Ausgangspunkt zurück
- der gelbe Knopf auf der linken Seite wirft eine explosive Ladung ab
- jedes Kästchen auf dem Plan bedeutet eine Pfeiltaste drücken
- Perry muss jetzt folgendes auf der Fernbedienung drücken:

8x nach oben
1x nach rechts
4x nach oben
1x nach links
2x nach oben
1x nach rechts
12x nach oben
1x nach links
3x nach oben

- Perry ist jetzt beim Sprengstoff Labor
- **den gelben Knopf links drücken**
- **es gibt eine Explosion**
- **der Pförtner ist jetzt weg**
- zum Pförtner gehen
- zur Tür mit dem Zahlenfeld gehen
- **Perry kennt den Code nicht**
- **das Zahlenfeld mit der Thermo Scann Brille ansehen**
- **Perry sagt das die Zahlen 0, 2, 4, 6, 8 benutzt werden**
- nun fehlt noch die richtige Reihenfolge
- in den Raum des Pförtners gehen
- **die Überwachungsvideos ansehen**
- Perry sagt das ist ein Volltreffer
- er sieht ein Video wo jemand den Code eingibt
- man muss sich die Töne merken um den richtigen Code zu finden

- **den Stimmtisierier mit den Überwachungsvideos benutzen**
- **Perry bekommt eine Sprachaufnahme von Martel auf das Gerät**
- wieder zur Tür mit dem Tastenfeld gehen
- **den folgenden Code eingeben: 0 6 2 8 4**
- **die Tür öffnet sich und Perry kann zu den Labors gehen**
- **in den ersten Raum auf der rechten Seite gehen**
- **auf dem Tisch liegt ein Multifrequenzchip**
- **den nehmen**
- **den Robotertorso ganz rechts nehmen**
- den Raum verlassen
- zum Ende des Ganges gehen
- hier ist der Transmitter, der zum Büro von Martel führt
- oben ist ein blaues Licht zu sehen
- **den Stimmtisierier mit dem blauen Licht benutzen**
- **Perry kann nun den Transmitter benutzen**
- **er kommt in das Büro von Martel**
- der ist tot
- **Perry sieht sich die Leiche an**
- **er findet einen Datenkristall in der Hand von Martel**
- **die Flasche auf dem Tisch ansehen und mitnehmen**
- zum Schreibtisch gehen
- **hier den Datenkristall mit dem Computer benutzen**
- **es folgt eine Videoaufzeichnung**
- Perry erfährt von Kato da Trumort, der vermutlich Mondra entführt hat
- **das Büro verlassen**
- **unten den Gang nach rechts gehen**
- **hier ist eine Tür die immer auf und zu geht**
- **den Robotertorso mit der Tür benutzen**
- nun kann Perry in den Raum dahinter gehen
- es ist eine große Halle in der ein riesiges Gerät steht
- auf dem Boden ist ein blaues Licht zu sehen
- es ist ein Holoprojektor
- **den Holoprojektor benutzen**
- das riesige Gerät verschwindet
- es war nur eine Holoprojektion
- den Raum wieder verlassen
- **Perry benutzt noch einmal den Transmitter zum Büro von Martel**
- oben angekommen wird er niedergeschlagen
- er findet sich in einer Zelle wieder

Zelle:

- Perry sieht sich um
- auf dem Tisch stehen mehrere Dinge
- **Perry nimmt sich den Löffel, das Tablett mit Essen und den Becher mit Wasser**

- **er benutzt das Toilettenbecken**
- dabei fällt ihm auf das etwas an der Wand steht
- **den Becher mit Wasser mit der Wand benutzen**
- **jetzt wird die Schrift sichtbar**
- **die Fuge unten an der Wand ansehen**
- **da ist etwas eingeklemmt**
- **den Löffel mit der Fuge benutzen**
- **Perry hat nun ein Metallröhrchen**
- er geht nach vorn
- dort ist eine Sicherheitsglasscheibe
- **die Wache kommt**
- **Perry erfährt das er wegen verschiedener Dinge angeklagt wird und das seine Sachen alle sicher gestellt wurden**
- der Wachmann geht wieder
- dafür erscheinen drei Putzroboter
- die Wand rechts ansehen (die Wand hat Löcher)
- es ist ein Elektroschott
- **das Metallröhrchen mit dem Elektroschott benutzen**
- **der Kristall von Mondra fängt an zu singen**
- Perry versucht es nochmal
- die Wache kommt und meint man könnte das Geräusch mit einem Alarm verwechseln
- der Kristall hat aber aufgehört und zu singen und deshalb geht der Wachmann
- das Metallröhrchen wieder mit dem Elektroschott benutzen
- der Kristall fängt wieder an zu singen
- die Wache kommt wieder
- er nimmt den Kristall und lässt ihn von einem Putzroboter einsaugen
- dann geht der Wachmann
- **der Putzroboter bringt den Kristall zu Perry** (vor die Scheibe)
- **das Metallröhrchen noch einmal mit dem Elektroschott benutzen**
- **die Scheibe zerspringt**
- Perry kann die Zelle verlassen
- **zu dem runden Glasfenster gehen (dahinter sind Perrys Sachen)**
- rechts daneben ist ein Schalter
- **den Schalter benutzen**
- **Perry hat seine Sachen wieder**
- die Treppe nach unten gehen
- Perry kommt zu einem Hangar
- er schnappt sich den Flieger und macht sich auf den Weg zum Museum

Thoras Museum

Eingangshalle:

- Perry geht in das Museum

- er sieht sich in der Eingangshalle um
- den großen Bildschirm ansehen
- die Roboter rechts und links ansehen
- den Gang bis zum Ende gehen
- es erscheint ein Hologramm (es ist der Museumsdirektor)
- das Hologramm begrüßt Perry und sagt das das Museum noch geschlossen ist, aber das sich Perry schon einige Räume ansehen kann
- dann geht Perry in den nächsten Raum

Halle mit Statue:

- **hier steht die Statue von Thora**
- von dieser Halle aus geht es zu drei weiteren Räumen
- das blaue Feld rechts in der Tür ansehen
- es ist ein Transmitterfeld
- Perry sagt er muss es deaktivieren
- die Statue genauer ansehen
- unten an der Statue ist ein Schalter
- **wenn Perry den Schalter benutzt, dann geht die Statue nach unten**
- sobald Perry ein Stück von der Statue weggeht, kommt die Statue wieder nach oben
- durch die Tür links gehen

Halle mit Spiel:

- das Hologramm erscheint wieder und gibt Erklärungen zu dem Raum
- auf dem Boden sind 6 Steine zu sehen, die aussehen wie Waben
- die Glasscheibe vorn ansehen
- darauf wird das Spiel der Illochim beschrieben
- hinter den Steinen ist ein Flügelknochen hinter Glas zu sehen
- neben der Glasvitrine ist ein Holoprojektor
- Perry kann den Holoprojektor kippen
- so kommt man besser an die Glasvitrine
- sobald Perry aber ein Stück weggeht, dann richtet sich der Holoprojektor wieder auf
- Perry braucht etwas zum festklemmen
- den Flügelknochen ansehen
- rechts und links sind Exponate zu sehen
- sie sind alle hinter einem Schutzschild
- klickt man die blauen Schilder unter den Exponaten an, erfährt man etwas über das jeweilige Exponat
- die Treppe am Ende nach oben gehen
- Perry kommt in den nächsten Raum

Halle mit Roboter:

- das Hologramm erscheint wieder
- **den Kampfroboter ansehen (blaue Schild über dem Kampfroboter anklicken)**
- **der Roboter hat die Typenbezeichnung 558025**
- **Perry benutzt die Liste mit den Robotertypen mit seinem Multifunktionsarmband**
- **er bekommt einige Informationen**
- **in das Feld mit den Informationen klicken**
- **dann kann Perry mit den Pfeiltasten die Nummer 558025 eingeben**
- **er erhält weitere Informationen (u.a. das die Frequenz 849.109 ist)**
- **den Multifrequenzchip mit der Fernbedienung benutzen**
- **dann die Fernbedienung benutzen und die Frequenz 849.109 einstellen**
- **jetzt die Fernbedienung mit dem Kampfroboter benutzen (mit dem blauen Schild über dem Roboter)**
- der Roboter springt auf und Perry kann ihn nun steuern
- er kann den Roboter einfach irgendwo stehen lassen oder ihn von einem anderen Raum aus auch in diesen Raum holen
- Perry sieht sich erst einmal weiter in der Halle um
- die Exponate ansehen, die hier zu sehen sind
- **ein Exponat ist ein Dragorschwert (es steht in der Mitte)**
- **den Roboter mit Hilfe der Fernbedienung ein Stück vor dem Schwert aufstellen**
- **dann das Schwert mit der Fernbedienung anklicken**
- der Roboter rennt auf das Schwert zu und haut gegen das Schutzschild
- wenn er genug Schwung hatte fällt das Schwert herunter
- **Perry nimmt das Schwert**
- die Treppe am Ende nach oben gehen
- es kommt ein Raum mit einigen wenigen Ausstellungsstücken

Halle mit Ausstellungsstücken:

- Perry sieht sich die Exponate an
- dann geht er am Ende die Treppe nach oben
- hier kommt ein kleiner Raum

kleiner Raum:

- hier steht ein rundes Teil
- Perry sieht es sich an und hört Mondra schreien
- auf der rechten Seite ist ein Hebel
- **Perry benutzt den Hebel**
- er hat damit etwas aktiviert, aber er weiß nicht was
- den Raum verlassen und nach rechts gehen
- Perry ist wieder in der Halle mit dem Spiel
- nach rechts gehen zur Halle mit der Statue

Halle mit Statue:

- **den Schalter an der Statue benutzen**
- die Statue geht nach unten
- **das Schwert mit der Statue benutzen**
- ein Stück von der Statue weggehen
- die Statue geht wieder nach oben
- **das Loch über der Statue ansehen**
- da sind Planeten zu sehen
- wieder in den kleinen Raum gehen

kleiner Raum:

- **das runde Teil benutzen** (geht jetzt wo Perry die Planetenanordnung gesehen hat)
- jetzt nach rechts durch den Bogen gehen

Kathedrale:

- hier steht ein riesiger Roboter
- **direkt vor dem Roboter ist ein sechseckiges Stück zu sehen**
- **außerdem gibt es am Roboter einen Teil wo die Supra Linse genau hineinpassen würde**
- links liegen Steine, die aussehen wie die Spielsteine
- rechts gibt es einen Transmitter
- **benutzt Perry den Transmitter dann bekommt er drei kleine Bildchen zu sehen**
- **er kann nach oben oder nach unten oder wieder direkt vor den Roboter**
- **das obere Bild anklicken**
- Perry landet weit oben und kann sich den Roboter von oben ansehen
- die Tür am Ende vom Steg lässt sich nur von der anderen Seite öffnen
- **nun geht es mit dem Transmitter nach unten** (untere Bild anklicken)
- **hier gibt es drei Türen, aber alle sind geschlossen**
- die Türen links und rechts haben Kontaktplatten direkt vor den Türen
- **Perry benutzt die Fernbedienung mit der linken Tür, damit sich der Roboter auf die Kontaktplatte stellt**
- nun geht Perry zur rechten Tür
- sobald er auf der Kontaktplatte steht öffnet sich die Tür und Perry kann in den Raum gehen
- **es ist eine Pumpenraum**
- die drei Räder lassen sich leider nicht drehen (sie sind blockiert)
- den Raum verlassen
- mit dem Transmitter wieder direkt vor den Roboter
- durch den kleinen Raum
- in den nächsten Raum

Halle mit Ausstellungstücken:

- die Schutzschilde vor den Exponaten sind verschwunden
- **den Transportbügel, die Grubenlampe, und den Arrachieda Stick nehmen**
- zur Halle mit der Statue gehen
- von dort weiter zur Halle mit dem Roboter

Halle mit Roboter:

- **hier nimmt sich Perry den Laserpointer**
- dann geht es am Ende die Treppe nach oben

Halle mit Transportbehältern:

- hier stehen Transportbehälter
- diese sieht sich Perry genauer an
- **eine Kiste steht offen**
- **aus der Kiste nimmt sich Perry einen Objektheber**
- **die Fenster ansehen**
- ein Fenster ist kaputt
- vor das Fenster gehen
- auf dem Boden liegt eine blaue Scherbe
- **die blaue Scherbe nehmen**
- **die blaue Scherbe mit dem Laserpointer benutzen**
- die Transportbehälter hier hinten ansehen
- durch die Tür gehen
- Perry kommt auf eine Brücke
- über die Brücke gehen

Zisterne:

- hier ist eine Zisterne
- das Wasser ansehen
- etwas ist zu sehen, aber Perry kann nicht sagen was es ist
- den Lift ansehen (geht nur wenn das Wasser abgelassen ist)
- die Zisterne verlassen und den Weg zurück gehen und in die Halle mit dem Spiel

Halle mit Spiel:

- **den Objektheber mit den Spielsteinen benutzen**
- Perry hat nun die Spielsteine und eine Anleitung für das Spiel

- die Halle wieder verlassen und zu dem kleinen Raum gehen

kleiner Raum:

- **hier den Hebel betätigen (so das er unten ist)**
- dann zur Kathedrale gehen

Kathedrale:

- **den Transmitter benutzen um nach unten zu kommen**
- **durch die Tür rechts gehen (in den Pumpenraum)**
- **jetzt lassen sich die Räder verstellen**
- **Perry stellt sie wie folgt ein: das Rad links steht senkrecht und die Räder rechts und rechts unten stehen waagrecht**
- **das Licht leuchtet grün**
- den Raum verlassen
- über den Transmitter nach oben und dann in den kleinen Raum gehen

kleiner Raum:

- **den Hebel wieder betätigen**
- bleibt er oben, dann waren die Räder richtig eingestellt
- in der Kathedrale steht nun Wasser (dort wo der Roboter ist)

Kathedrale:

- in die Kathedrale gehen
- **die Spielsteine mit der sechseckigen Kante vorn benutzen**
- **Perry sieht sich noch einmal die Spielanleitung an**
- die Spielsteine müssen in einer bestimmten Reihenfolge aneinander gelegt werden
- dabei drehen sich die Steine beim Verschieben
- der erste Stein mit dem roten Streifen liegt bereits ganz vorn und bleibt auch dort liegen
- dann müssen die Farben gelb, grün, cyan, blau und violett folgen
- mit etwas probieren bekommt man das ganz gut hin
- **liegen alle Steine richtig dann kann Perry die Supra Linse mit dem Roboter benutzen** (er geht über die Spielsteine zu dem Roboter)
- der Kampfroboter, der vor der Tür stand, schießt auf den großen Roboter
- dann kommt jemand und nimmt die Linse mit
- **Perry benutzt den Transmitter um nach unten zu kommen**
- **neben dem Transmitter liegt ein Bruchstück**
- **das Bruchstück nehmen**

- den Transmitter benutzen
- zur Halle mit dem Spiel gehen (wo auch der Holoprojektor ist)

Halle mit Spiel:

- **den Holoprojektor umkippen**
- **dann das Bruchstück mit dem Holoprojektor benutzen**
- jetzt ist er festgeklemmt
- **den Illochimknochen vom Flügel nehmen**
- dann zurück zur Kathedrale

Kathedrale:

- den Transmitter nach unten benutzen
- **durch die Tür links gehen**
- **hier gibt es einen Schacht**
- darin ist es aber zu dunkel
- **die Thermo Scan Brille benutzen und in den Schacht gehen**
- an der Wand sind Zeichen
- die Zeichen ansehen
- weiter gehen
- **dann kommt ein Transmitter, der deaktiviert ist**
- **an der Wand ist das Alphabet der Illochim**
- die Buchstaben kann man mit dem Laserpointer (mit der blauen Scherbe) markieren
- jetzt ist noch die Frage welches Wort man nehmen soll
- da es eine Ausstellung der Illochim ist, könnte man es mit dem Wort versuchen
- auf der Spielanleitung steht allerdings Ylohim und deshalb versucht es Perry damit
- er sieht sich im Notizbuch von Mondra das Alphabet an und dann sucht er die passenden Zeichen an der Wand
- **für das Wort Ylohim muss Perry den Laserpointer mit den folgenden Zeichen benutzen (der Laserpointer wird mit dem ersten Buchstaben benutzt und dann klickt man nur noch die Buchstaben an und Perry benutzt automatisch den Laserpointer):**

Y = Reihe 3 vorletztes Zeichen

L = Reihe 2 drittes Zeichen

O = Reihe 2 sechstes Zeichen

H = Reihe 1 vorletztes Zeichen

I = Reihe 1 letztes Zeichen

M = Reihe 2 viertes Zeichen

- jetzt ist der Transmitter aktiviert
- den Transmitter benutzen
- Perry landet in der Zentrale

Zentrale:

- **auf der Transportbox liegt ein Abzeichen der Tu-Ra-Cel**
- **das Abzeichen nehmen**
- die Monitore anklicken
- unter den Monitoren ist ein Computer (Positronik)
- **den Computer benutzen**
- Bully meldet sich
- **dann das Bild von Kato mit dem Computer benutzen**
- Perry erfährt noch einige Dinge und erhält noch das Bild von Tachio da Xena
- das Bild von Tachio da Xena mit dem Computer benutzen
- **unter den Monitoren ist ein Pult und dort ist ein Gegenstand zu finden** (ist nicht leicht zu finden; eventuell mal die Taste S drücken, dann leuchten alle Dinge auf)
- **den Gegenstand mitnehmen**
- durch die Tür rechts gehen und dann über die Brücke
- zur Zisterne gehen

Zisterne:

- das Wasser ist weg
- **den Lift benutzen**
- den Gang entlang gehen
- die Tür schließt sich (aber nur wenn wenn den Gegenstand aus der Zentrale mitgenommen hat)
- **den Hebel benutzen**
- zur Tür gehen wo der Roboter dahinter zu sehen ist
- **den Stift (Gegenstand von der Zentrale) mit der Tür benutzen**
- **durch die Tür gehen**
- jetzt ist Perry wieder auf der untersten Etage vom Roboter
- **durch die Tür rechts zu den Pumpen gehen**
- die Räder müssen jetzt anders eingestellt werden
- **das Rad links muss senkrecht stehen und die Räder rechts und rechts unten müssen waagrecht stehen (und es muss grün leuchten)**
- dann geht es durch die mittlere Tür zurück zur Zisterne
- **den Hebel betätigen**
- **zur Tür am Ende vom Gang gehen**
- **durch die Tür gehen**
- **das Fluggerät benutzen**
- Perry fliegt los

Gom Callaedus

Landestelle:

- Perry landet auf dem Mond Gom Callaesus
- **den Wasserkanister nehmen und die Brechstange**
- **die Manschette für den Plasmastrahler nehmen**
- am Shuttle hängt ein Plasmakonverter
- **den Plasmakonverter nehmen**
- nach rechts gehen
- **das rosa Zeug am Weg ansehen**
- **den Weg immer weiter gehen bis zum Bergwerk**
- **das Plakat an der Wand ansehen**
- **zum Aufzug gehen**
- der funktioniert nicht
- **im Inventar die Manschette mit dem Plasmakonverter benutzen**
- **den Plasmastrahler jetzt mit dem Aufzug benutzen**
- **dann die Brechstange mit dem Aufzug benutzen**
- Perry meint er braucht etwas Fett, weil die Brechstange zu schwer geht
- den Weg zurück gehen zu dem rosa Zeug
- **den Wasserkanister mit dem rosa Zeug benutzen**
- zurück zum Aufzug gehen
- **den Wasserkanister mit dem rosa Zeug mit der Brechstange benutzen**
- **dann die Brechstange benutzen**
- der Aufzug funktioniert

Elmo Dater / Ankunftshalle:

- Perry sieht sich um
- dann geht er durch die Tür links
- er sieht ein Leuchtschild mit der Aufschrift „Echodim“
- es ist eine Bar
- in die Bar gehen

Elmo Dater / Bar:

- mit der Frau sprechen
- **mit dem Barmann sprechen**
- der verkauft Odor (eine Art Droge)
- **ein Gefäß unterhalb der Bar anklicken**
- dann fragt der Barmann wie Perry seinen Odor bezahlen will
- er erfährt das er nur mit Eldro Ram bezahlen kann
- die Bar verlassen
- den Durchgang links nehmen
- den Weg entlang gehen
- am Ende kommt eine verschlossene Tür
- den Weg zurück gehen

- an der Bar vorbei auf die andere Seite gehen und dort den Weg bis zum Ende gehen
- das Leuchtschild ansehen
- es ist eine Klinik

Elmo Dater / Klinik:

- das Schild vor der Klinik ansehen
- **in die Klinik gehen**
- zwei Schwestern kommen
- da Perry aber nicht das richtige Geld hat, kann er nicht untersucht werden
- er braucht einen Eldro Ram Kredit
- **die Schwestern nach Kato fragen und nach dem Eldro Ram Kredit**
- **die Plakate an den Wänden ansehen**
- die Klinik verlassen
- den Weg zurück gehen und zur Ankunftshalle
- von dort nach rechts gehen und dort durch die Tür
- über die Brücke gehen und durch die Tür

Elmo Dater / Ijgershas Store:

- er ist im Laden einer Händlerin
- **mit der Händlerin sprechen (rosa Zeug, Kato)**
- **nach einem Kredit fragen**
- **Perry bekommt den Kredit**
- die Händlerin verlassen

Elmo Dater / Klinik:

- **in die Klinik gehen und dort untersuchen lassen**
- Perry ist gesund
- zur Tür am Ende des Ganges gehen
- Perry sagt wenn er gesund ist kommt er nicht zum Arzt
- er braucht eine Vergiftung

Elmo Dater / Bar:

- **in der Bar ein Gefäß unterhalb der Bar anklicken**
- der Barman macht Perry einen Odor
- in der Zwischenzeit hört Perry ein Gespräch von zwei Männern an der Bar mit an (es geht um die unteren Ebenen und den verrückten Hamilton; Bilder erscheinen bei Perry)
- aus dem Gefäß kommt dann lila Rauch
- **das rosa Zeug mit dem Odor benutzen**

- **dann den Odor benutzen**
- Perry landet in der Klinik

Elmo Dater / Klinik:

- Perry wacht in der Klinik auf
- der Arzt meint das er sich noch ausruhen soll
- **Perry zeigt dem Arzt den Illochim Knochen** (er bekommt ihn im Austausch gegen Informationen und das Serum)
- **Perry fragt den Arzt nach Kato, Tachio, dem verrückten Hamilton, den unteren Ebenen, der Krankheit und dem Serum**
- der Arzt geht um Perry das Serum zu holen
- **mit dem Patienten sprechen (Kato, untere Ebene, Hamilton, Stick, positronischer Schlüssel, Mondras Notizbuch, Illochim, rosa Zeug, Gifflasche)**
- Perry erfährt das der Patient gern echte Augen hätte
- **die Gifflasche mit dem rosa Zeug benutzen (ergibt ätzende Säure)**
- den Patienten noch mal nach Kato fragen
- dann kommt der Arzt wieder
- der Arzt will Perry das Serum nur geben wenn er den Knochen bekommt, aber Perry will erst echte Augen besorgen
- die Klinik verlassen (Perry sieht noch zwei Kreaturen an der Seite sitzen)

Elmo Dater / Ijershas Store:

- Perry geht zur Händlerin
- **er fragt sie nach Hamilton, Quotter Batt, Kato und die unteren Ebenen**
- die Händlerin sagt das er sich für die unteren Ebenen ein Serum besorgen soll und das sie ihm die Ausrüstung leihen wird
- **Perry gibt der Händlerin die Grubenlampe und sie setzt ihm Batterien in die Lampe ein**
- **dann fragt er nach den Augen**
- er soll in die Bar gehen und nach Mackro fragen

Elmo Dater / Bar:

- **mit dem Barmann sprechen (Augen)**
- Perry soll zu dem Türsteher vor dem Separee gehen
- **zum Türsteher gehen**
- **Perry darf zu Mackro**
- **ihn nach den Augen fragen**
- er will eine Kreaturenpuppe
- die Bar verlassen
- Perry macht eine Zusammenfassung

- zur Klinik gehen

Elmo Dater /Klinik:

- Perry geht in die Klinik
- **er fragt den Arzt nach der Kreaturenpuppe**
- die zwei Kreaturen die Perry gesehen hatte, haben so eine Puppe
- die Puppe bekommt Perry aber nicht
- **dem Arzt den Illochimknochen geben**
- **dann bekommt Perry die Puppe und das Serum**
- die Klinik verlassen

Elmo Dater / Bar:

- Perry geht in die Bar
- **er geht zu Mackro und gibt ihm die Kreaturenpuppe**
- **dafür bekommt er die Augen**
- die Bar verlassen

Elmo Dater / Klinik:

- die Klinik ist geschlossen
- die Tür genauer ansehen
- es ist ein Schloss dran
- **die Säure mit der Tür benutzen**
- dann in die Klinik gehen
- **zu dem Patienten gehen**
- **ihm die Augen geben**
- **dann nach den unteren Ebenen fragen**
- **Perry bekommt die Zugangskarte**
- die Klinik verlassen
- den Weg links von der Bar nehmen
- **auf der Brücke ist Tachio und sie schießt auf Perry**
- zur Bar gehen

Elmo Dater / Bar:

- in die Bar gehen
- **mit dem Typ an der Bar sprechen (ihm das Serum zeigen)**
- Perry sagt er bekommt das Serum wenn er Tachio außer Gefecht setzt
- **der Typ geht und wenn er wieder kommt gibt ihm Perry das Serum**
- in der Zwischenzeit geht Perry nochmal zu Mackro und fragt nach Tachio

- die Bar verlassen
- wieder den Weg links nehmen
- **Tachio schwebt in einer Blase**
- **mit ihr sprechen**
- nach Mondra fragen und nach Kato, den unteren Ebenen, Quatter Batt und dem Abzeichen der Tu-Ra-Cel
- **die Zugangskarte mit der Tür benutzen**
- Perry ist jetzt in den Minen

Minen

Minen / Eingang:

- Perry sieht sich um
- es gibt hier ein Vehikel
- er geht durch die Tür rechts

Minen / Waschraum:

- **die grünen Spinde ansehen**
- am Boden der Spinde sind Codes eingraviert
- bei den letzten beiden Spinden sind die Codes unkenntlich
- **die Waschbecken ansehen**
- an den Waschbecken gibt es Schlösser
- **den positronischen Schlüssel mit dem Spind ganz links benutzen**
- Perry gibt den Code in den Schlüssel ein
- zum Waschbecken gehen
- **den positronischen Schlüssel mit dem Schloss ganz links benutzen**
- der linke Spind kommt herunter
- **Perry durchsucht ihn und findet einen Metallstab**
- den Schlüssel jetzt mit dem zweiten Spind von links benutzen
- dann den Schlüssel mit dem zweiten Schloss von links am Waschbecken benutzen
- der zweite Spind kommt herunter
- den Spind durchsuchen
- **Perry findet Werkzeug**
- jetzt den Schlüssel mit dem dritten Spind von links benutzen
- den Schlüssel mit dem dritten Schloss von links am Waschbecken benutzen
- der dritte Spind kommt herunter
- den Spind durchsuchen
- **Perry findet Plastikband**
- den Raum verlassen

Minen / Eingang:

- links an der Wand sind Schalter
- beim zweiten Schalter fehlt der Hebel
- **den Metallstab mit dem zweiten Schalter benutzen**
- **jetzt den ersten Hebel von links nach oben drücken und dann den zweiten Hebel von links nach oben drücken**
- die beiden anderen Hebel klemmen
- **weiter vorn auf dieser Seite der Wand ist ein weiterer Schaltkasten**
- **hier fehlt ein Stab**
- **den Arrachieda Stick benutzen**
- das funktioniert so aber noch nicht
- **das Plastikband mit dem Stick benutzen**
- **dann den Stick mit dem Schaltkasten benutzen**
- jetzt leuchtet ein gelbes Licht auf der rechten Seite der Wand
- **die Zugangskarte mit dem gelben Licht benutzen**
- jetzt wird es grün
- es werden Schienen ausgefahren
- **das Vehikel benutzen und die Fahrt geht los**
- **Perry findet einen Sitzgurt und nimmt ihn mit**
- das Plakat ansehen
- die Tür ansehen
- sie wurde zugeschweißt
- durch die Tür rechts vom Vehikel gehen

Minen / Abwasseranlage:

- zwischen zwei großen Rohren ist ein Gang
- in den Gang gehen
- hier ist ein großer Ventilator
- auf dem Ventilator ist das Zeichen der Tu-Ra-Cel
- **das Abzeichen der Tu-Ra-Cel aus dem Inventar mit dem Ventilator benutzen**
- der bleibt nun stehen
- Perry geht in den Raum dahinter
- den Weg entlang gehen
- **neben der nächsten Tür ist eine Verwaltungseinheit und daneben ist eine zerstörte Steuerungseinheit**
- durch die Tür gehen und weiter über die Brücke

Minen / Zellen:

- hier gibt es einige Zellen
- die Zellen ansehen

- in den Gang gehen
- **auf dem Boden ist Blut**
- vor dem Ende des Ganges geht es links in einen dunklen Raum
- **die Grubenlampe mit dem Raum benutzen und in den Raum gehen**
- **hier ist der verrückte Hamilton**
- er liegt im sterben und Perry kann ihm nicht helfen
- **Perry fragt ihn noch nach Kato, Hamilton und Quatter Batt**
- Hamilton stirbt
- das Waschbecken und den Stuhl ansehen
- den Raum verlassen und durch das Ende des Ganges gehen
- den Weg weiter gehen

Minen / Lichtquelle:

- hier kommt am Ende eine große Lichtquelle
- **die Lichtquelle ansehen**
- etwas wurde gewaltsam aus einer Halterung genommen
- **die Augenimplantate mit der Halterung benutzen**
- dann geht es weiter durch die Tür rechts

Minen / Bohrturm:

- den Bohrturm ansehen
- das große Kabel ansehen
- **den Transportbügel mit dem Kabel benutzen**
- **den Sitzgurt mit dem Transportbügel benutzen**
- **das geht noch nicht**
- **das Werkzeug mit dem Sitzgurt benutzen**
- **dann den Sitzgurt mit dem Transportbügel benutzen**
- **jetzt den Sitz benutzen**
- Perry landet bei einer großen Glaskugel
- **die Kugel ansehen**
- es gibt einen Hebel
- **den Hebel benutzen**
- mit der Hand lässt sich der Hebel nicht verstellen
- durch die Tür rechts gehen

Minen / Zentrale:

- Perry sieht sich um
- **er nimmt sich die Funkeinheit**
- **links an der Wand ist ein Schaltkasten**
- **dort ist eine Platine locker**

- **die Platine nehmen**
- links ist ein Aufzug, aber da ist es zu dunkel
- die Zentrale verlassen
- mit dem Sitzgurt geht es wieder nach oben
- zu den Zellen gehen

Minen / Zellen:

- in den Raum gehen wo Hamilton gestorben ist
- die Organjäger haben seinen Körper schon geholt, aber auf dem Boden liegt etwas
- es ist eine Platine
- **die Platine nehmen**
- zur zerstörten Steuerungseinheit gehen

Minen / Abwasseranlage:

- **das Werkzeug mit der Steuerungseinheit benutzen**
- **die Platine aus der Zentrale mit der Steuerungseinheit benutzen**
- **dann die Platine von Hamilton mit der Steuerungseinheit benutzen**
- **jetzt noch die Zugangskarte von Perry mit der Steuerungseinheit benutzen**
- **jetzt die Steuerung benutzen und zu den Zellen gehen**
- dort ist jetzt Licht
- zum Bohrturm gehen

Minen / Bohrturm:

- Perry benutzt den Sitzgurt und fährt nach unten
- er kommt wieder zu der Glaskugel
- sie schickt jetzt einen Lichtstrahl an die Wand
- das Licht sollte aber durch den Ventilator am Boden gehen
- in die Zentrale gehen

Minen / Zentrale:

- **Perry benutzt den Schalter rechts auf dem Steuerpult**
- **es gibt nun Logbucheinträge zu sehen**
- wieder zur Glaskugel gehen
- **zweimal an der Kugel drehen und dann wird der Lichtstrahl in den Ventilator unten am Boden gelenkt**
- **den Aufzug links benutzen (ist jetzt hell)**
- Perry kommt immer tiefer und schließlich findet er Quatter Batt

Minen / Quatter Batt:

- Quatter Batt hängt an vielen Kabeln und er erzählt so einiges
- **mit Quatter Batt reden und zwar über Quatter Batt**
- er fragt nach dem Zeichen der Arkoniden (ist in Mondras Notizbuch)
- **das Zeichen ganz links in der unteren Reihe auswählen**
- **dann das Wort „Vertrauen“ auswählen**
- Quatter Batt will das Notizbuch von Mondra
- erst spricht Perry mit ihm noch über Kato, die Frequenzliste, das Funkgerät und den Stimmutisierer
- **Perry gibt Quatter Batt das Notizbuch von Mondra**
- dafür kommt er auf den kürzesten Weg zu dem Ort wo Mondra gefangen gehalten wird
- über ein Dimensionstor kommt Perry nach Betha im Sternenozean Jamondi

Betha im Sternenozean Jamondi

Dimensionstor:

- Perry sieht sich das Dimensionstor an
- **an den großen Steinen neben dem Tor sind Runen drauf**
- den Weg entlang gehen bis zum Raumschiff
- es ist ein Forschungsraumschiff
- in das Raumschiff gehen

Raumschiff:

- Perry sieht sich um und geht durch die nächste Tür
- hier ist Mondra in einem Kristall gefangen
- es gibt zwei Monitore
- **die Monitore ansehen**
- **Perry sagt er sollte Bully benachrichtigen**
- **die Funkeinheit mit den Monitoren benutzen**
- **Perry spricht mit Bully**
- der will noch genaue Angaben wo Perry ist
- das Raumschiff verlassen und zum Dimensionstor gehen
- **die Runen ansehen auf den Steinen**
- **Perry hat nun ein Bild von den Runen**
- **zurück ins Raumschiff**
- **das Bild mit den Runen mit den Monitoren benutzen**
- Perry hört ein Gespräch
- rechts ist ein Transmitter
- **den Transmitter benutzen**

- Perry landet in dem Raum wo der Bohrer ist
- **die beiden Steuerungspulte ansehen und den Bohrer**
- durch die nächste Tür gehen
- hier sind Wesen zu sehen und das Innere des Raumschiffes
- wieder zurück gehen zu den Monitoren
- **den Stimmtisierer mit den Monitoren benutzen**
- **das bewirkt das Kato zurück kommt**
- den Monitor noch mal ansehen
- da werden Daten übermittelt
- **den Kristall ansehen, in dem Mondra steckt**
- zum Bohrer gehen
- **den Bohrer ansehen**
- zu den Wesen gehen
- durch die Tür ganz links gehen
- **Perry steht vor den Wesen**
- **er sieht sie sich genauer an**
- **vor dem Wesen liegt eine zerbrochene Linse**
- **die Frequenzliste mit dem Stimmtisierer benutzen**
- **dann den Stimmtisierer dreimal mit dem Wesen benutzen**
- Kato kommt
- **Perry benutzt noch einmal den Stimmtisierer mit dem Wesen und dann verschwindet er**
- zum Bohrer gehen
- **die beiden Steuerpulte ansehen**
- auf jedem Steuerpult gibt es vier Balken
- über das Plus- bzw. Minuszeichen kann man die Balken verändern
- Perry möchte das es zu einer Überhitzung kommt
- es gibt aber eine Sicherung, so das es nicht zu einer Überhitzung kommen kann
- Perry muss an beiden Steuerpulten die Balken nach oben verstellen, allerdings darf er nur eine bestimmte Anzahl der Balken nach oben verstellen
- am besten geht es so:

am linken Steuerpult:

den Balken links 4x Plus drücken und den dritten Balken von links 2x Plus drücken

am rechten Steuerpult:

den zweiten Balken von links 2x Plus drücken

- jetzt sollte die Ansage kommen das es eine kritische Situation gibt
- **am linken Steuerpult liegt jetzt Schutzbekleidung**
- **die Schutzbekleidung nehmen und mit dem linken Steuerpult benutzen**
- **das ist nun kaputt**
- **am rechten Steuerpult alle Balken ganz nach oben stellen**
- jetzt kommt es zur Überhitzung und der Bohrer brennt durch
- Bully kommt zur Rettung
- das war das Ende des Abenteuers

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 06.07.2011

eMail: [**Kerstin Häntsch**](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: [**http://www.kerstins-spieleloesungen.de**](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)