

Komplettlösung zu

eXperience 112



geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

Lea muss im Laufe des Spiels immer wieder von Lampe zu Lampe geführt werden. Ist eine Lampe angeschaltet (grünes Symbol) muss sie ausgeschaltet und wieder angeschaltet werden, damit Lea sich dorthin bewegt. Auf die gleiche Weise wird mit Objekten verfahren, die als Dreieckiges Symbol auf der Karte zu finden sind. Man kann von Kamera zu Kamera wechseln, um Leas Weg zu verfolgen. Im Laufe des Spiels erhält man die Accounts (Benutzername und Passwörter) aller Mitarbeiter. Ebenso gibt es zu jedem Mitarbeiter ein weiteres Passwort für die sensiblen Dateien. Diese Zugänge erlauben dem Spiel Einsicht in die persönlichen Dateien, die sensiblen Dateien und die Mails der Mitarbeit zu nehmen. Dies ist sehr wichtig, denn in den Dokumenten verstecken sich oft die Passwörter anderer Mitarbeiter und vor allem die zahlreichen Zugangscodes, die benötigt werden, um Türen, etc. zu öffnen. Halte Notizblock und Bleistift bereits, um die Codes zu notieren, damit du dich nicht jedes Mal mit einem anderen Mitarbeiteraccount erneut einloggen musst, um die Daten noch einmal nachzulesen. Will man die Daten eines Mitarbeiters einsehen, muss man sich auch mit seinem Account im Intranet der Forschungsstation anmelden. Einige der Dokumente enthalten wichtige Daten, andere wiederum dienen nur zum Verständnis der Geschichte.

Ziel 01: Mit dem OSD-Menü vertraut machen

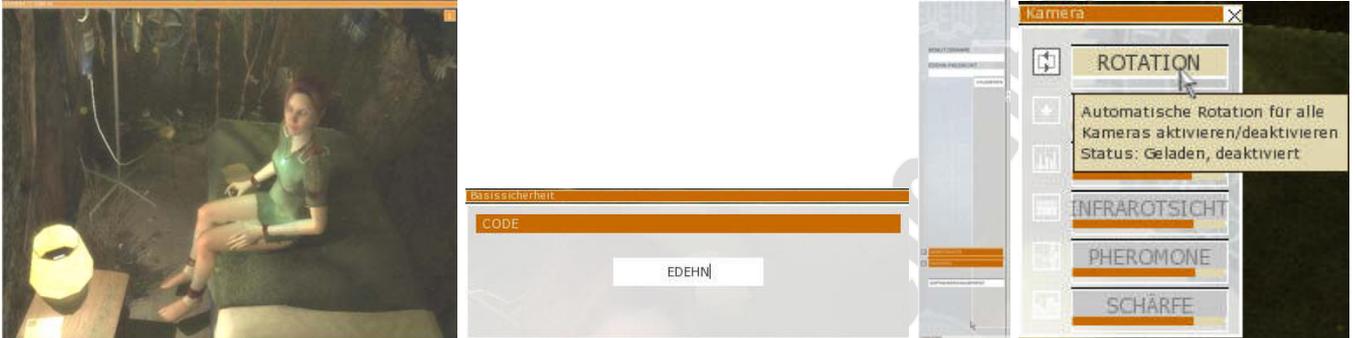
Labor für chemische Ökologie – oberes Deck - Leas Raum UD01

Du gehst an Bord eines alten Tankschiffs. Es ist völlig verwüstet und mit Pflanzen überwuchert. Im Innern des Schiffs befindet sich Lea Nichols. Sie scheint die einzige Überlebende zu sein. Was ist hier geschehen? Lea ist gerade aufgewacht und hat Kopfschmerzen. Sie möchte dir gerne Vertrauen, doch dafür musst du etwas tun. Zunächst hilft sie dir dich mit den Kameras zurecht zu finden. Zuerst musst du das Passwort

EDEHN

eingeben, um Zugriff auf das Kontrollsystem zu erhalten. Am linken Bildschirmrand erscheint eine Menüleiste. Diese Menüleiste kann zu jeder Zeit mit einem Klick auf das kleine Feld in der Mitte der

Menüleiste aktiviert und deaktiviert werden. Klicke auf **Kameras**, damit sie aktiviert werden. Ein kleines Menü erscheint, in dem die Funktionen der Kameras überprüft werden. Leider ist nur die Rotation korrekt installiert. Alle anderen Menüpunkte sind fehlerhaft. Klicke auf **Rotation**, um den Menüpunkt zu aktivieren. Danach musst du mit der linken Maustaste einfach irgendwo in Leas Raum klicken, die Maustaste gedrückt halten und bewegen. Dadurch bewegt sich auch die Kamera, durch die du schaust. In den nachfolgenden Räumen hängen überall solche Kameras, die du alle nach und nach aktivieren musst. Sie helfen dir Lea von Raum zu Raum zu folgen und sie zu leiten.



Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Flur UD04

Klicke nun in der Menüleiste auf **Gebietskarte**, um einen Lageplan des Schiffs zu erhalten, der sich nach und nach erweitert. Diese Gebietskarte kannst du ebenfalls mit gedrückter Maustaste verschieben, um jeden Winkel des oberen Decks einsehen zu können. Lea möchte nun ihr Zimmer verlassen. Um sie durch die Gänge zu leiten musst du die Kameras aktivieren. Alle Kameras sind rot im Plan markiert und erhalten eine Nummer, sobald sie aktiviert sind. Zur Zeit ist nur die **Kamera1** neben Leas Bett aktiv. Klicke auf die **Kamera2** am Ende des Raumes, um Lea in den Gang hinaus zu folgen. Dort aktivierst du **Kamera3** im Gang. Lea geht nun ein Stückchen weiter zur Tür des nächsten Raumes. Auch hier aktivierst du die **Kamera3**. Leider ist es zu dunkel im Zimmer. Lea kehrt in den Flur zurück und bedient den Sicherungskasten. Sie kommt ins Zimmer zurück, doch es gibt immer noch kein Licht. Du musst nun die Lampen anschalten, die als kleine rote Punkte im Plan erscheinen.



Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – UD02

Schalte die **Lampe** gleich neben dem Eingang an. Lea findet nichts in dem Raum. Sie geht auch nicht weiter, wenn du die Lampe im hinteren Teil oder die Kamera3 am Ende des Raumes aktivierst, sondern tritt wieder hinaus auf den Flur.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Flur UD04

Folge ihr also wieder auf den Flur und aktiviere erneut die **Kamera3** im Gang. Als nächstes schaltest du die **Lampe** in diesem Gang an. Auch die nächste **Lampe** schaltest du an, um Lea weiter den Gang entlang zu führen. Sie bleibt vor der **Tür** zu den Labors stehen. Diese Tür, als weißer Balken mit rotem Mittelteil zu erkennen, muss geöffnet werden. Die Lampe vor dieser Tür ist bereits aktiviert. Wechsele auf die **Kamera3** genau vor der Tür. Mit gedrückter Maustaste kannst du nach links zu Lea oder nach rechts zur Tür hinschwenken. Versuche die Tür zu öffnen. Irgendetwas blockiert sie. Wechsele zu **Kamera3** hinter der Tür und schalte dort auch das **Licht** ein. Doch selbst mit der Kamera und dem Licht kannst du nichts sehen. Du brauchst den Nachtsichtaufsatz, der in Johns Büro liegen könnte. Geh ein Stückchen zurück und öffne die **Tür zu Johns Büro UD03**.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Johns Büro UD03

Wechsele gleich zur **Kamera2** gleich neben der Tür dieses Raumes. Hier aktivierst du am rechten Rand das rote Dreieck. Solche Dreiecke zeigen immer Objekte an, die Lea aktivieren oder aufnehmen kann. In diesem Fall handelt es sich um das **Nachtsichtgerät**. Lea geht zum Computer und gibt es ein. Du musst es nun aktivieren, indem du auf das **dritte Symbol von oben** am rechten Rand des Kamerabildes klickst. Das Nachtsichtgerät ist aktiviert. Lea steckt nun zwei Ziele, die du erfüllen musst. Ziel 1 ist die Bedienung des Sicherheitssystem und Ziel 2 die Besorgung einer chemischen Substanz namens Hydroxid Oxydrin. Du steckst bereits mitten im ersten Ziel. Du kannst auch die anderen Objekte (Dreiecke) im Raum aktivieren, doch handelt es sich dabei um Spielzeuge von John, die Lea nicht benutzen will. Um sie wieder hinaus in den Flur und zur Tür zu führen, die von jemandem zugehalten wird, schaltest du auf dem Weg dorthin nach einander die **Lampen** an und aus.

Ziel 02: In der Inhalationskammer stärken

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Flur UD05

Wieder bei der Tür angekommen, wechselst du zur **Kamera3** hinter der Tür und schaltest das **Nachtsichtgerät** ein. Der Mann hinter der Tür erschreckt sich und läuft davon. Lea kann die Tür nun öffnen und geht in den nächsten Flur hinein.



Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Bleicherei UD06

Du gehst gleich durch die erste Tür links in die Bleicherei hinein. Lea sagt zwar, dass es dort nichts interessantes zu entdecken gibt, doch hat sie einen Flashback und erinnert sich an eine Szene zurück, in der sie mit jemandem über einen "großen Tag" gesprochen hat. Du kannst dich hier weiter umsehen, findest allerdings wie gesagt nichts von Interesse.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Heizkesselraum UD07

Der angrenzende Raum beherbergt den Heizkessel. Sieh dich dort um und kehre dann in den Flur zurück.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Flur UD05

Wieder im Flur schaltest du die **Lampe** genau vor dir an und wechselst dann zur **Kamera3** am rechten Rand. Geh nicht links die Treppe hinauf, sondern weiter zu **Kamera2** und **Kamera1**. Geh zu dem **Objekt** am rechten Rand und wechsele zur nahegelegenen **Kamera2**. Lea hat wieder einen Flashback.



Dieses Mal befindet sie sich zusammen mit Loyd und Professor Zeitfel in einem Labor. Dort wird ein Mann (112) für einen Versuch mit Hydroxid Oxydrin benutzt. Nachdem Lea wieder zu sich gekommen ist, drehst du die Kamera und betrachtest mit ihr die Nebelschwaden hinter der Glasscheibe. Dort entdeckt Lea eine Leiche. Es muss sich um Professor Zeitfel handeln. Sie steckt ein neues Ziel, denn Lea möchte die Magnetkarte haben. Den Raum, in dem der Professor liegt, kannst du von hier aus nicht erreichen. Außerdem würde Lea sofort sterben, wenn sie ihn betritt, denn die Konzentration von Hydroxid Oxydrin ist hier viel zu hoch.



Also schickst du Lea erst einmal weiter den Flur entlang bis zum Ende. Dort geht es dann rechts zu einer verschlossenen Tür. Benutze das Objekt, damit Lea feststellt, dass sich hinter der Tür das Hydroxid Oxydrin befindet. Um die Tür zu öffnen, benötigt sie aber die Magnetkarte. Also wechseln wir zunächst die Ziele.

Ziel 02a: Magnetkarte besorgen

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck –UD08

Du gehst zur Tür links von Lea und öffnest sie. Drinnen stolpert sie bald, weil es so dunkel ist. Schaltest du die Lampe an, brennt diese durch. Es gibt nur eine Möglichkeit Lea durch den Raum zu führen. Du musst die Objekte nacheinander aktivieren und sie auf diese Weise rechts von an der Treppe vorbeilotsen, bis sie hinten links zur Tür gelangt. Aktiviere also zunächst die **drei Objekte direkt neben der Treppe**. Als nächstes ist das **Objekt am Fuß der Treppe** dran, bei dem auch direkt eine Kamera hängt, zu der du wechselst. Dann ist das **Objekt nahe der Tür** an der Reihe, neben dem ebenfalls eine Kamera zu finden ist. Lea geht auf der linken Seite vorbei und gelangt zur Tür, die du nun anklickst.



Du benötigst einen Code, um sie zu öffnen. Lea bewahrt diesen Code in ihren Dateien auf und gewährt dir Zugang zu ihren Dateien. Öffne die Menüleiste und gib ganz oben folgendes ein:

Benutzername: **I.nichols**
Passwort: **eurythmia**

In der Menüleiste erscheint nun der Punkt **Mitarbeiter**. Klicke darauf und anschließend auf das **Bild von Lea**. Ihre Akte öffnet sich. Ganz unten in der letzten Zeile findest du den benötigten

Code 251803

Klicke erneut auf die Tür und gib den Code im erscheinenden Feld ein.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck –UD10

Im nächsten Raum wechselst du zu Kamera3. Hier befindet sich eine Schleuse, in die Lea hinein gelangen muss, um an die Magnetkarte zu gelangen. Fragt sich nur wie? Führe Lea durch die nächste Tür links in den nächsten Raum.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Professor Zeitfels Büro UD12

Hier wendet sich Lea direkt dem Computer nahe der Tür zu, um ihren Code einzugeben. Du sollst nun nach dem Zoomzusatz für die Kameras suchen.



Klicke auf das Objekt hinten links in der Ecke. Dort befindet sich der **Zoomaufsatz**, den Lea gleich aktiviert. Sie hält dir nun eine Kamera entgegen, in die du dich einloggen sollst, denn sie ist transportabel. Lea bringt die Kamera zu dem kleinen Roboter in der Mitte des Raumes. Um ihn zu aktivieren benötigst du natürlich wieder einen Code, den aber nur Professor Zeitfel wissen kann. Vielleicht findest du ihn in seinen Dateien. Den Benutzernamen kennt Lea, aber das Passwort ist er fremd. Zeitfel war sehr vergesslich, daher vermutet Lea, dass er sich das Passwort irgendwo im Raum notiert hat. Klicke eine Kamera an. Wenn du den Zoom benutzen willst, musst du in dem Sichtfeld der Kamera das zweite Symbol von oben am rechten Rand anklicken. Dann kannst du mit gedrückter rechter Maustaste heranzoomen oder weiter weg, indem du dich mit der Maus auf ein Objekt zu bewegst oder weiter weg. Benutze Kamera3 oben links in der Ecke des Raumes, wo du schon den Zoomzusatz gefunden hast. Richte die Kamera auf die gegenüberliegende kurze Wand aus. Dort steht das Passwort auf einem Kalenderblatt. In der Menüleiste gibst du nun

Benutzername: **m.zeitfel**
Passwort: **memoriam**

ein. Anschließend klickst du wieder auf Mitarbeiter und findest den Zugangscod für den Roboter:

521AG18

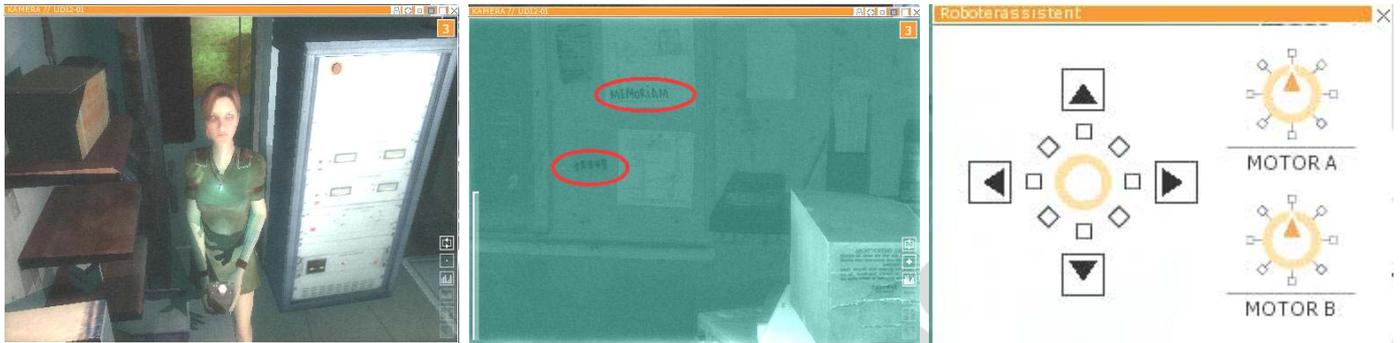
Außerdem steht noch eine Zahl an der Wand, die vielleicht wichtig sein wird:

12345

Klickst du nun in der Menüleiste unter Mitarbeiter auf Dateien, kannst du die **sensiblen Dateien** mit dem Code 12345 öffnen und einsehen.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Schleuse UD10

Klicke den rot markierten **Roboter** in der Mitte des Raumes an und gib den Code ein. Lea will sich nun etwas ausruhen, während du den Roboter in die Schleuse steuern musst, um die Magnetkarte aus der Hand des Toten zu holen. Der Roboterassistent lässt sich mit den Pfeiltasten und der Leertaste steuern.



Klicke jetzt erst einmal den **Roboter** auf der Gebietskarte an, damit er grün wird. Wechsele dann zur **Kamera bei dem Roboter**. Betätige den Pfeil nach oben, um den Roboter vorwärts durch die Glastür zu befördern, bis er vor dem Labortisch steht.

Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – UD11

Wechsele zur Kamera3 in dem Raum, damit du den Roboter und die Leiche siehst. Dann betätigst du Motor A, um den oberen Arm des Roboters vollkommen nach unten zu klappen. Du musst den Pfeil mit gedrückter Maustaste im Uhrzeigersinn auf 6 Uhr hinunter drehen. Das gleiche machst du mit Motor B, um den unteren Arm nach vorne zu bewegen. Zum Schluss wendest du dich noch etwas nach links (linker Pfeil) und betätigst den Knopf in der Mitte des Roboterassistenten, um die **Magnetkarte** zur Hand zu nehmen. Dann bringst du beide Armteile wieder in die Ausgangsposition und führst den Roboter zurück in die Schleuse. Sobald er in der Schleuse ist, fährt er automatisch zurück zu Lea, die die Magnetkarte entgegennimmt und automatisch in Flur UD05 zurückkehrt.



Labor für chemische Ökologie – oberes Deck – Flur UD05

An der Tür bedient Lea den Gebietswechselschalter, um auf die Kameras im nächsten Bereich umzuschalten und geht dann durch die Tür. Wir kehren zum ursprünglichen Ziel zurück.

Ziel 02 Fortsetzung: In der Inhalationskammer stärken

Versuchslabor für komperative Ethologie – Flur UD13

Hier ist alles verwüstet. Lea fragt sich, was hier geschehen ist.



Das Objekt gleich am Anfang des Korridors ist der Gebietsschalter, der Lea zurück in den Gang UD05 bringt. Wir sehen uns allerdings erst einmal weiter um. Schalte die Kamera hier im Gang an und benutze das Objekt rechts von der Tür zum Raum auf der linken Seite.

Versuchslabor für komperative Ethologie – Tierlabor UD14

Geh dann in den Raum hinein und schalte auch hier die Kamera an. Lea erinnert sich an eine weitere Gegebenheit. Loyd führte hier Versuche an einer Katze durch. Er wendete Elektroschocks auf sie an, was Lea gar nicht gefallen hat. Außerdem erfährst du, dass Loyd mit den Rezeptoren Geld machen wollte. Geh weiter in den Nachbarraum.

Hier betrachtet Lea die Pflanze, die sich wie ein Tier verhält. Leider hat sie ihre Ausrüstung nicht mehr, daher kann sie die Pflanze nicht genauer untersuchen. Verlasse den Raum und kehre in den Gang zurück.



Versuchslabor für komperative Ethologie – Flur UD13

Führe Lea den Flur entlang bis zum nächsten Raum. Öffne die Tür und lass sie eintreten.

Versuchslabor für komperative Ethologie – UD17

Führe Lea durch den Raum links neben UD17 in UD17 hinein. Auch hier gibt es nichts von Interesse, daher gehst du weiter in den Raum zwischen UD17 und UD16 und von dort aus weiter in UD16 hinein.

Versuchslabor für komperative Ethologie – UD16

Hier wurde das gebrauchsfertige Hydroxid Oxydrin aufbewahrt. Da alles zerstört ist, muss Lea die Substanz selber herstellen. Sie gibt vier neue Ziele ein.

Ziel 02B: ersten Teil des H.-O. Gemischs finden

Versuchslabor für komperative Ethologie – UD16

Geh zunächst zur Kamera unten im Bild und schalte dort das Licht ein. Lea findet die **Formel für das H.-O.** Weiter geht es nach links zu dem Objekt. Es handelt sich um einen funktionierenden **Kühlschrank**. Lea kennt den Code nicht und bittet dich ihn zu finden.

Schalte die Lampe unten rechts in der Ecke des Raumes an. Lea durchsucht den Tresor, der übrigens die Kombination 2514 hat, welche Lea bereits kennt. Sie findet den **ersten Bestandteil des H.-O. Gemischs**.

Zugangscode für Tresor: **2514**



Ziel 02C: Zutaten für den 2. Teil des H.-O. Gemischs finden

Versuchslabor für komperative Ethologie – UD16

Da Lea den Code für den Kühlschrank finden will, durchsuchst sie den Tresor von Francois Pierre noch einmal und findet sein Passwort. Sie geht zurück zu der Tafel mit der Formel und notiert das Passwort dort. Da sie dir im Bild steht, kannst du es nicht lesen. Versuche Lea zu einer anderen Stelle des Raums zu lotsen. Dann teilt sie dir die nötigen Daten mit:

Benutzername: **f.pierre**
Passwort: **tyriades**
Zugangscode für Kühlschrank: **31005b**
Zugangscode für Tresor: **2514**

Gib beides wieder einmal in der Menüleiste ein und klicke auf Mitarbeiter. Nun kannst du den Code für den Kühlschrank am Ende der Datei von Pierre lesen:

Kühlschrankcode: **31005B**

Du kannst nun auch gleich in den **persönlichen Dateien** von Pierre nachsehen. Unter **Essenzielle Kryptologie** findest du ein weiteres Passwort

Polybios

Mit diesem Passwort öffnest du die **sensiblen Dateien** von Pierre. Unter **private Schlüssel** findest du den Code

Blaise

Klicke nun den Kühlschrank an und gib den Code ein. Eventuell den Kühlschrank noch einmal aktivieren und deaktivieren, damit Lea dorthin geht und das H.-O. einnimmt. Leider hat es nur eine schwache Konzentration. Sie benötigt mehr davon. Verlasse den Raum und geh über den Flur hinunter in UD18 hinein.

Versuchslabor für komperative Ethologie – Umkleide UD18

Sobald du in der Umkleide bist hat Lea erneut eine Vision. Danach sollst du sie weiterführen.



Schalte die letzte Lampe ganz rechts in UD18 ein, damit Lea zu ihrem Spind geht und ihr **Tagebuch** herausholt. Sie setzt sich auf die Bank und liest. Lea kann sich nicht mehr an den Namen des Mannes erinnern, nur noch unter der Nummer 112 geführt wurde. Er kam am 2.5.70 an und sollte von Lea trainiert werden. Sie stellte etwas Besonderes an ihm fest. Lea hatte das Gefühl, er könne ihre Gedanken lesen. Sie hat ihr Tagebuch im Intranet gespeichert. Du kannst es unter ihren sensiblen Dateien finden. Logge dich erneut mit

I.nichols
eurythmia

ein. Und Schau in die **sensiblen Dateien**, die du mit dem Passwort

arcane

öffnen kannst. Dort findest du den abgesicherten Code von John Palmer

Benutzername: **j.palmer**
Passwort: **ud03**

Lockst du dich mit seinem Namen ein, fehlt dir das Passwort für die sensiblen Dateien. Schalte die Lampe gleich neben Lea aus und an, damit sie die **Kleidung von Abdalah Melik** findet und darin den **Schlüssel zu diesem Raum**. Nun die Lampe gegenüber aus und anschalten, um Lea zum **Spind von Andy Leonard** zu führen. Sie findet darin eine alte Uniform, in der der **Schlüssel zur Sicherheitsstation** zu finden ist. Ob er wohl noch funktioniert? Weiter geht es nach rechts in den nächsten Raum.

Versuchslabor für komperative Ethologie – Waschraum UD19

Hier kannst du Lea in die obere linke Ecke locken, damit sie sich im **Spiegel** betrachtet. Wie lange war sie wohl bewusstlos? Geh weiter in Raum UD20 hinein.

Versuchslabor für komperative Ethologie – Sauna UD20

Am Ende des Raumes findest du wieder eine **Leiche**. Dieses Mal muss es sich um Melik handeln. Lea will sofort hier weg. Also trittst du den Rückweg an.



Versuchslabor für komperative Ethologie – Flur UD15

Kehre in den Flur zurück und gehe nach links. Dort befindet sich wieder ein Gebietsschalter, den du betätigst, um die Treppe zum 1. Deck und den Räumen P01-P10 zu nehmen.

Labore und Speisesaal – 1. Deck – Flur 1P04

Dort angekommen sieht es so aus, als würde die Karte nicht funktionieren. Klickst du im Fenster der Gebietskarte jedoch oben rechts in der Ecke auf den Doppelpfeil, erscheint das Gebiet dieses 1. Decks klar und deutlich. Lea befindet sich am Ende des Speisesaals. Führe sie zunächst nach links hinüber. Lea geht zunächst die kleine Treppe hinauf nach rechts. Sie bemerkt Einschusslöcher im Sicherheitsglas. Führe sie dann nach links durch die Tür geradeaus. Die andere Tür führt in Büro von Major Leonard. Lea schließt sie zwar mit dem Schlüssel aus der Umkleidekabine auf, doch will sie nicht hinein gehen. Der Raum enthält ihrer Meinung nach nichts, was sie für H.-O. benötigen könnte.



Labore und Speisesaal – 1. Deck – Speisesaal und Bar 1P03 und 1P02

Am Eingang des Speisesaals lauert eine Schlange. Betätige das Objekt neben der Tür, das sich als eine Art Feuerlöscher herausstellt, um die Schlange zu vertreiben. Führe Lea dann von Lampe zu Lampe bis ans andere Ende, wo sich die Bar befindet. Dort gehst du durch die nächste Tür.

Labore und Speisesaal – 1. Deck – Küche 1P01

Du kommst in die Küche. Geh zum ersten Labortisch und lass Lea eine **Klaue** von der Tirade entnehmen. Weiter geht es auf der Karte nach unten. An der rechten Seite der Küche schaltest du die Lampe an, damit Lea das **Kochbuch von Paul de Provence** findet. Dessen Lieblingsrezept **Bouillabaisse** ist markiert. Lea findet heraus, dass hierin **Basiscodes** notiert sind. Nun geht es zurück durch den Speisesaal in den Flur.



Labore und Speisesaal – 1. Deck – 1P08

Da dir der Zugang zu P05 noch versperrt bleibt, gehst du weiter in Raum 1P08. Am Ende des Raumes befindet sich eine defekte Konsole. Aktivierst du das andere Objekt, hörst du das Telefon klingeln. Lea

geht zwar ran, doch tut sich nichts weiter. Hier kannst du zur Zeit nichts weiter ausrichten. Geh also weiter in den angrenzenden Raum.

Labore und Speisesaal – 1. Deck – 1P09

Hier findest du einen riesigen **Arm einer Tirade**. Lea erklärt dir nun auch, was sie über die Arbeit weiß, die hier durchgeführt wurde. Man entdeckte eine neue Tierart, die Tiraden. Diese Lebewesen sonderten H.-O. ab. Gefiltert konnte die Substanz den Alterungsprozess stoppen und Krankheiten heilen. Man versuchte nun die Substanz herzustellen. Ein Stück weiter findet Lea einen **Brief von Prof. Alain Mourin**, von dem sie eine Zusammenfassung abspeichert. Betrachte auch das Lebewesen in der Röhre, das aussieht wie ein Insekt. In der Menüleiste klickst du nun auf die **Gemeinsamen Dateien**, scrollst runter und wählst die **Zusammenfassung** des Briefes aus. Du erhältst die Zugangsdaten für Abdullah Melik.

Benutzername: **a.melik**
Passwort: **neuroleptic**

Log dich mit dem Name ein um den

Zugangscode für den Mischraum: **245CX852**

zu erhalten.



Schaust du in die Mails, siehst du dort eine **Mail** an Melik mit dem Betreff "**Verschlüsselungskey**". Daraus entnimmst du:

Schlüsselwort: **Cesar**
Verschlüsseltes Wort: **GVXOCI**
Anfang des verschlüsselten Wortes: **ER....**

Die Mail darüber ist über **Kryptographie**. In ihr wird beschrieben, wie das Verschlüsselungsverfahren funktioniert:

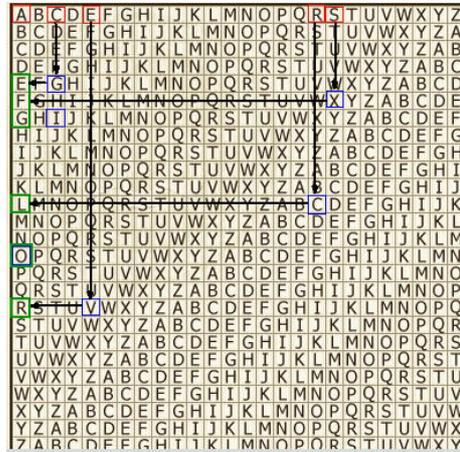
Um ein Wort zu verschlüsseln, benötigt man ein Schlüsselwort. Dieses Schlüsselwort, wird Buchstabe für Buchstabe in den Spalten des Verschlüsselungsgitters herausgesucht. In unserem Fall lautet das Schlüsselwort: Cesar. Der Buchstabe C ist in der 3. Spalte von links zu finden, der Buchstabe E in der 5. Spalte von links etc. Da wir nicht das zu verschlüsselnde Wort, sondern nur das verschlüsselte Wort haben, müssen wir von jedem Buchstaben aus in der Spalte darunter nach den einzelnen Buchstaben des verschlüsselten Wortes suchen. Von C aus gehen wir die Spalte hinunter, bis wir das G gefunden haben. Es befindet sich in der 5. Reihe von oben in der 3. Spalte (weil C in der 3. Spalte liegt) von links. Gehst du nun zum Anfang der Reihe, steht dort der Buchstabe E, genau wie von Melik beschrieben. Als nächstes ist der Buchstabe E des Schlüsselwortes an der Reihe. Auch von ihm aus gehst du die Spalte runter, bis du zum V des verschlüsselten Wortes gelangst. Am Anfang dieser Reihe steht ein R. Auch das hat Melik bereits erwähnt. Setze diese Prozedur fort. Bist du am Ende des Schlüsselwortes angelangt, hast aber noch weitere Buchstaben im verschlüsselten Wort, beginnst du mit dem Schlüsselwort wieder von vorne.

C -> G -> E
E -> V -> R
S -> X -> F

A -> O -> O
R -> C -> L
C -> I -> G

Das Passwort für die **sensiblen Dateien** von Melik lautet somit:

Erfolg



Wirf einen Blick in die sensiblen Dateien, um neue Zugangsdaten und Codes zu erhalten. Log dich mit jedem Account ein, um an die Informationen zu gelangen.

Alain Mounrins:

Benutzername: **a.mourin**
Passwort: **me**
Zugangscode zum Archiv in 1P08: **1P08A25**

Aus der **Mail "dringende Sicherheit"** erfährst du das Passwort für die **sensiblen Dateien**:

ethologie

Öffne die Dateien und lies die Dokumente. Du kannst dir auch zwei Videos über mutierte Tiere ansehen.

Harimanja Namriks:

Benutzername: **h.namrik**
Passwort: **kim**
Zugangscode Laden: **55SW321**

Hier solltest du dir auf jeden Fall die Mails an Kim ansehen. Namriks Passwort für die **sensiblen Dateien** lautet:

17061947

Du erfährst aber auch etwas über Kim L. Lee.

Benutzername: **kiml.lee**
Passwort: **yokobue**
Zugangscode für Tor zum Ozean: **CT054400**

Bevor wir nun zu Kims Dateien gehen, öffnest du erst einmal die sensiblen Dateien von Namrik. Hier findest du den:

Zugangscode für den Tank CT07: **CT07A01**

Nancy Edwards

Benutzername: **n.edwards**
Passwort: **luxury**

In ihren Mails findest du den Zugang für Michael Lincoln:

Benutzername: **m.lincoln**
Passwort: **password**

Logge dich mit Lincolns Account ein, um die folgenden Codes zu erhalten:

Zugangscode für Stealth-A03-Sicherheitsroboter: **ST038RX12**
Zugangscode für Tyriidentür: **teo13**

Schau in Kims Dokumenten nach und findet dort zwei weitere Accounts:

Linda Manchek

Benutzername: **l.manchek**
Passwort: **archi**
Sensible Dateien: **ozean**
Zugangscode für Tauchzelle Nr. 2: **puezayto**

Stephen Algun

Benutzername: **s.algun**
Passwort: **s.algun**
Sensible Dateien: **s.algun**

Auch diese Dokumente und Mails liest du. Betätige nun an einem der beiden Enden des Flurs 1P04 den **Gebietsschalter**, um in die nächste Etage zu gelangen, denn die Räume 1P10 und 1P11 will Lea erst betreten, wenn sie alle Substanzen für das H.-O. zusammen getragen hat.

Außendeck – 1P07

Lea kommt auf das Außendeck. Führe sie nun nach links im Uhrzeigersinn um das Außendeck herum.



Links unten in der Ecke entdeckt sie einige der **riesigen Vögel**, von denen du bereits in den Videos einige gesehen hast. Führe Lea weiter herum, bis sie wieder auf der Rückseite angekommen ist, von wo aus eine Brücke zum Heck führt. Diese Brücke wird jedoch von **bissigen Hunden** bewacht. Lea muss sich etwas anderes einfallen lassen. Als du die Kamera in der Spitze des Bugs bei den Vögeln aktiviert hast, sind dir sicher zeit Treppen aufgefallen, die weiter hinauf führen. Sie befindet sich am Durchgang zu Deck 1 (UD05 – UD12). Die rechte Treppe ist am oberen Absatz von Fässern versperrt. Der Zugang zur linken Treppe ist allerdings frei. Klicke auf die Lampe vor der linken Treppe. Anschließend klickst du wieder auf die beiden Pfeile in der oberen rechten Ecke der Gebietskarte, damit du die Karte der oberen Etage des Außendecks einsehen kannst.



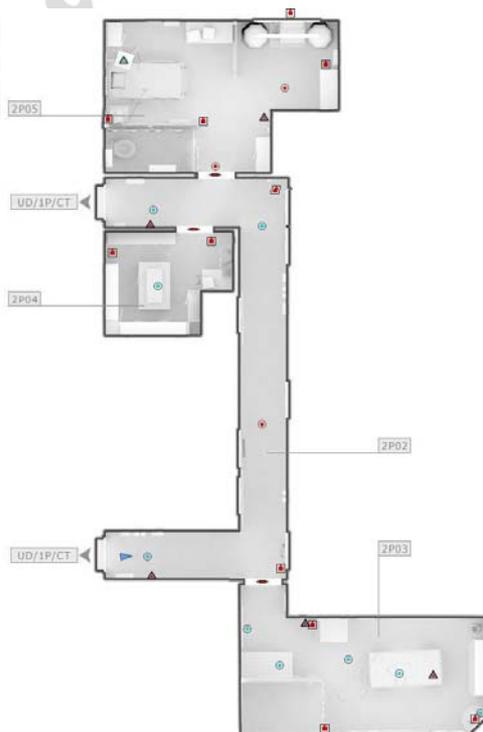
Außendeck – obere Etage

Auf dieser Karte kannst du nun alle Lichter anstellen. Es hilft nichts. Lea bewegt sich keinen Millimeter, weil der Boden hier zu schlecht ist. Du musst eine **bestimmte Kamera aktivieren**. Sie befindet sich in der oberen Ecke und wird fast komplett von einer Lampe verdeckt. Auf der Gebietskarte ist unten links in der Ecke eine Legende angebracht. Klicke hier auf das Symbol für die Lampen, um alle Lampen von der Karte verschwinden zu lassen. Sind sie in der Karte deaktiviert, ist die Kamera leichter zu finden und zu aktivieren. Ist sie einmal an, musst du den Nachtsichtzusatz anschalten. Ein Scheinwerfer fällt nun auf Lea. Mit diesem Scheinwerfer musst du nun den Boden vor ihr erleuchten, damit sie vorwärts geht. Sie muss zunächst auf dem schmalen Pfad im Bild nach rechts und dann den Pfad weiter nach unten gehen, bis sie wieder festen Boden unter den Füßen hat. Führe sie nun hinüber zur blockierten Treppe. Klicke die Lampe nahe der Treppe an, damit Lea das **Fass** vor dem Zugang zur Seite rollt und beim nächsten Mal diese Treppe benutzen kann. Weiter geht es auf dieser Seite nach rechts, um dort am Ende in dem schmalen Gang den nächsten **Gebietsschalter** zu aktivieren.



Krankenstation – Deck 2 – Flur 2P02

Führe Lea direkt nach links den Flur entlang. Am Ende öffnest du die Tür zum unteren Bereich.



Krankenstation – Deck 2 – Flur 2P03

In diesem Büro gehst du gleich zum Computer an der Wand. Dort nimmt Lea eine Diskette an sich und aktiviert mit Hilfe dieser Diskette die **Infrarotsicht** für die Kameras. Ein Stückchen weiter findest du auf dem Boden neben dem Schreibtisch den **Schlüssel zum Krankenzimmer**. Geh zum anderen Ende des Schreibtischs. Aktiviere das **Telefon** auf dem Schreibtisch. Lea nimmt ab und legt wieder auf. Lea ist sich sicher, dass der zweite Bestandteil hier auf der Station zu finden ist. Aktiviere das **Telefon** daher erneut, bis ihr einfällt, was sie hier vergessen haben könnte: den Schlüssel zu Dr. Meliks Labor. Verlasse dann das Büro und geh den langen Flur entlang, um an Ende nach links abzubiegen. Hier gehst du nun in den Raum links von Lea hinein.

Krankenstation – Deck 2 – Medikamentausgabe 2P04

In diesem Raum gibt es jede Menge chemische Substanzen. Lea weiß nicht, welche die richtige ist, aber vielleicht hat Dr. Melik einen Hinweis in seinen Dateien hinterlassen. Schau in seinen persönlichen Dateien unter "Auswirkung von Hitze auf H.-O. Bestandteile" nach. Dort findest du heraus, dass die Bestandteile 35° haben müssen. Lea hat indessen die Klimaanlage gefunden, die jetzt rechts im Raum zu sehen ist. Aktiviere sie. Stelle sie auf 35° ein, indem du mit gedrückter Maustaste den orangen Pfeil im Uhrzeigersinn weiter drehst. Warte, bis auch die orange Anzeige 35° anzeigt. Da sich auch nach 5 Sekunden nichts tut, stellst du die Temperatur noch 2° höher auf 37° ein. Warte die von Dr. Melik beschriebenen 5 Sekunden ab. Auf der linken Ecke des Tisches leuchtet nun eine Substanz in ihrer Flasche rot auf. Lea hat den **zweiten Bestandteil des H.-O. Gemischs** gefunden. Nun geht es in den gegenüberliegenden Raum hinein.



Ziel 02D: H.-O. Gemisch aus beiden Teilen herstellen

Krankenstation – Deck 2 – Mischraum 2P05

Geh im Labor hinten rechts in die Ecke. Lea benutzt das Gerät selbstständig, bis der zweite Teil hergestellt ist. Sobald sie perfekt sagt, will sie fortfahren, doch hat sie ein Problem. Du musst nun die **Kammer** vor ihr aktivieren und wirst nach einem Code gefragt. Den

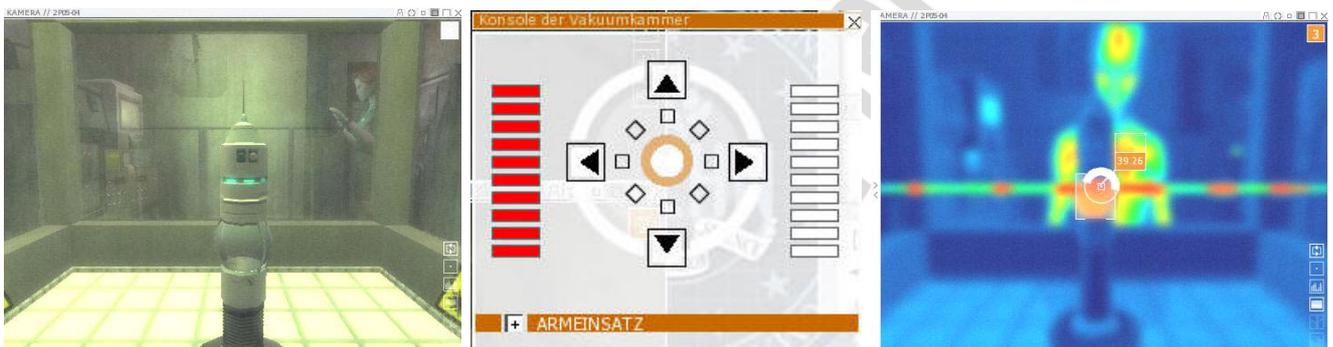
Zugangscod für den Mischraum: **245CX852**

hastest du bereits in Dr. Meliks Akten gefunden. Gib ihn ein. Wechsle zur Kamera hinter der Kammer, damit du den Arm in Großformat siehst. Arm ist dabei zu viel gesagt, denn es handelt sich eher um einen Zylinder, dessen Spitze ausgefahren werden kann.

Mit der Konsole der Vakuumkammer kannst du den Arm nun nach rechts und links bewegen. Achte darauf, dass die Konsole nun seitenverkehrt gesteuert wird: linker Pfeil bewegt den Arm nach rechts, rechter Pfeil bewegt ihn nach links, oberer Pfeil bewegt ihn auf dich zu und unterer Pfeil auf Lea zu. Zunächst muss der Arm nach links von deiner Sicht aus bewegt werden. Stelle den Kamerawinkel so ein, dass du oben den Spender siehst. Bewege den Arm genau darunter. Mit dem Kreis auf der Konsole fährst du nun die Spitze des Arms aus und klickst dann unten auf Armeinsatz. Damit ist die rechte Seite der Konsole mit der blauen Substanz gefüllt. Nun greifst du wieder auf die Dateien von Dr. Melik zurück. Im Dokument "**Herstellen von synthetischem H.-O.**" beschreibt er:

**5 Einheiten aus der roten Phiole
3 Einheiten aus der blauen Phiole
auf 42° erhitzen**

Führe den Arm aus Deiner Sicht nach rechts. Bringe ihn dort genau unter den Spender. Fahre die Spitze aus und halte den Kreis der Konsole gedrückt, bis 5 rote Balken verschwunden sind. Dann fährst du zur linken Seite und wiederholst die Prozedur, bis 3 blaue Balken verschwunden sind. Dies ist schon einmal die richtige Mischung, die nun erhitzt werden muss. Aktiviere die Infrarotsicht Deiner Kamera. Du siehst einen Laser, der mitten durch die Kammer läuft. Führe den Arm genau in die Laserlinie. In der Mitte des Armes siehst du ebenfalls eine Stelle die rötlich aufleuchtet. Dies ist dein Messpunkt. Stelle die Kamera auf diesen Punkt ein, damit du die Temperatur messen kannst. Dann drückst du immer wieder den Kreis in der Mitte der Konsole, um diesen Mittelbereich des Arms auf der Laserlinie zu halten und die Temperatur des Gemischs zu erhöhen. Du musst den Kreis immer wieder loslassen, damit der Arm nicht zu weit nach oben ausgefahren wird und immer wieder erneut drücken, damit er sich auf der Laserlinie hält. Sobald die 42° erreicht sind, lässt du den Kreis los. Das **H.-O. Gemisch** ist hergestellt. Lea verlässt automatisch die Krankenstation und kehrt auf die obere Etage des Außendecks zurück. Von hier aus führst du sie über die freigeräumte Treppe hinunter auf die untere Etage des Außendecks und auf dem unteren Weg entlang zurück zur Tür zu Deck 1.



Ziel 02E: H.-O. in der Inhalationskammer freisetzen

Labore und Speisesaal – 1. Deck – Inhalationskammer 1P10 und 1P11

Geh mit Lea in die Inhalationskammer hinein. Die drei Leichen müssen durchsucht werden, auch wenn Lea sich weigert. Schalte die Lampe am Schreibtisch also mehrmals an, damit Lea die Leiche des Mannes untersucht, die sich an diesem Schreibtisch in sitzender Position befindet. Lea findet bei ihm nichts Brauchbares. Anschließend aktivierst du das Objekt oben rechts in der Ecke der Gebietskarte, damit Lea zur nächsten Leiche geht. Hier findet sie eine **Karte** oder einen Schlüssel. Das wird leider nicht genau erwähnt. Die dritte Leiche durchsucht Lea dann automatisch. Bei dieser handelt es sich um Resa Leegling. Sie trägt ein Foto ihrer Tochter Mathilda bei sich. Daraus ergibt sich der nächsten Account:

Benutzername: **r.leegling**

Passwort: **mathilda**

Zugangscode zu 1P10 und 1P11 = **457R36D**

Dies ist der Zugangscode zur Schleuse hier in der Inhalationskammer. Öffne also die obere Tür an der linken Wand und gib diesen Zugangscode ein. Lea steigt in die Schleuse hinein. Öffne dann die untere Tür, um sie auf der anderen Seite wieder aus der Schleuse hinaus zu führen. Auf der anderen Seite aktivierst du beide Objekte. Die **Tür zur Inhalationszelle** öffnet sich. Führe Lea hinein. Endlich erhält sie das gewünschte H.-O.. Gleichzeitig hat sie aber auch wieder eine Vision. Du erlebst wie einem Rezeptor in dieser Zelle die Inhalation verabreicht wurde, dem die Substanz allerdings erhebliche Schmerzen zugefügt hat. Nachdem Lea wieder aus der Zelle hinaus getreten ist, würde sie gerne in einen Spiegel schauen, um zu sehen, ob die Substanz gewirkt hat. Sie steckt auch zwei weitere neue Ziele. Wir beginnen mit dem Unterziel 03a.



Ziel 03A: Schlüssel zur Einfahrtsschleuse der Tanks finden

Labore und Speisesaal – 1. Deck – 1P08

Geh noch einmal in das Büro 1P08. Vielleicht bewirkt das **Telefon** hier ja auch etwas, wenn du es mehrmals klingeln lässt. Lasse das Telefon solange klingeln, bis Lea die Konsole repariert. Anschließend führst du sie mit Hilfe der Lampe in der Mitte des Raumes zur Konsole. Du benötigst einen Code, den du in Meliks Dateien findest:

Zugangscode zum Archiv in 1P08: **1P08A25**

Ist die Konsole aktiviert, erhältst du einige Audiodateien, Videodateien und Dokumente. Höre das Band 222 ab. Darin wird der Account von Andy Leonard erwähnt:

Benutzername: **a.leonard**

Passwort: **p38**

Zugangscode für Sicherheitsraum 1P05: **1P05483**

Begib dich nun zu diesem Raum, den Lea zuvor nicht getreten wollte. Eventuell musst du den Zugangscode eingeben. Wenn du ihn allerdings zuvor bereits ohne Code betreten konntest, ist das nicht mehr nötig (Bug?)

Zugangscode für Sicherheitsraum 1P05: **1P05483**

Labore und Speisesaal – 1. Deck – Sicherheitsraum 1P05

Gleich hinten links in der Ecke befindet sich der **Waffenschrank**. Lea will jedoch keine Waffe an sich nehmen, da sie kein Soldat ist.



Geh nach rechts und lass Lea das Funkgerät auf dem Tisch betrachten. Es funktioniert noch, doch weiß sie nicht, wie man es bedient. Vorne am Rand des Raumes ist wieder eine Lampe versteckt. Klickst du sie an, geht Lea zur **Leiche von Andy Leonard** und findet bei ihr das Passwort für seine sensiblen Dateien:

Rigour

Schau in die sensiblen Dateien von Andy. Dort findest du den Account von Mike Loyd:

Benutzername: **m.loyd**

Passwort: **114113145195**

Auch der Account von Paul de Provence ist aufgeführt. Du kennst sein Lieblingsgericht und damit auch den Code für seine sensiblen Dateien:

Benutzername: **p.provence**
Passwort: **ea**
Sensible Dateien: **bouillabaisse**

Schau dir bei beiden alle persönlichen Dateien an und zusätzlich bei Paul die sensiblen Dateien. Die Dokumente sind besonders interessant.

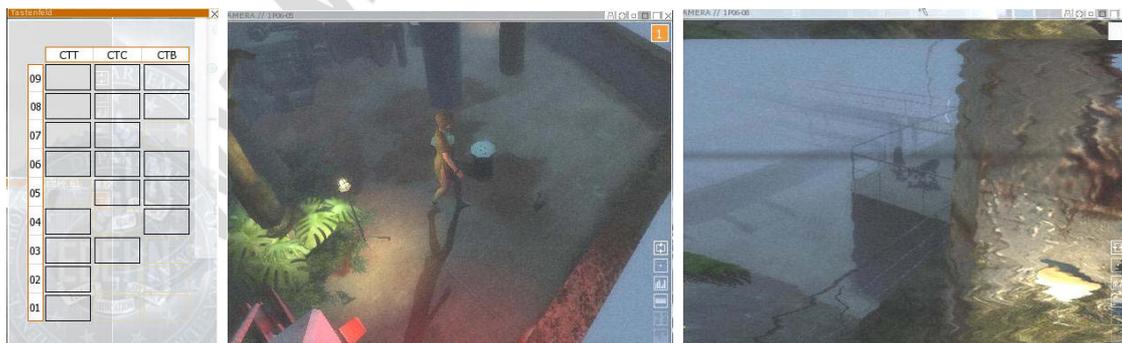
Weiter geht es zur gegenüberliegenden Seite, wo Lea einen **Schlüsselkasten** entdeckt. Das Icon ist ebenfalls wieder schwer zu finden. Deaktiviere alle unnötigen Objekte mit Hilfe der Symbole unten auf der Gebietskarte, um den Schalter leichter zu finden.



Hier hängen die Schlüssel für die Tanks. Lea weiß aber nicht, welcher Schlüssel der richtige ist. Schließe die Konsole nicht, sondern nimm **irgendeinen Schlüssel** heraus. Wenn du sie nämlich schließt, friert das Bild ein. Dann gehst du über den Flur gleich hier oben in der Ecke hinaus aufs Außendeck. Aktiviere den **Gebietsschalter**.

Außendeck

Du musst über die Brücke, deren Zugang von den bissigen Hunden versperrt wird. Erinnerst du dich an die Vögel am Bug? Sie haben sich um irgendetwas gezanzt. Locke Lea also noch einmal zur Vorderseite des Schiffs an die Stelle, an der die Vögel gekämpft haben. Dort hebt sie dann ein **totes Nagetier** auf und geht automatisch zu den Hunden im Heck. Sie wirft den Hunden das Nagetier vor. Diese verziehen sich in die linke Ecke und geben den Zugang zur Brücke frei.



Lotse Lea nun über die komplette Brücke bis zum Ende. Dort aktivierst du die Lampe im unteren Teil der Karte, denn hier ist ein kleiner Steg zu sehen. Schalte dann mit Hilfe der Pfeile auf der Gebietskarte eine Etage tiefer.

Außendeck – unterer Teil des Hecks

Schalte hier die Lampen nach einander an, bis Lea ganz unten links in der Ecke ist. Dort befindet sich die **Luke zur Einfahrtsschleuse**. Sie ist verschlossen. Betätige zunächst das Objekt hier unten in der Ecke. Lea zückt den Schlüssel aus dem Sicherheitsraum und versucht die Luke zu öffnen. Hast du den falschen Schlüssel gewählt, teil Lea dir mit, dass du den Schlüssel **CT06T** benötigst und geht wieder zur Treppe. Hast du den richtigen Schlüssel, öffnet sich die Luke. Des es ein großer Zufall wäre, wenn

du den richtigen Schlüssel erwischst hast, verfolgen wir in dieser Lösung die Abläufe im Falle des falschen Schlüssels.

Labore und Speisesaal – 1. Deck – Sicherheitsraum 1P05

Kehre in den Sicherheitsraum in Deck 1 zurück und wende dich erneut dem Schlüsselkasten zu. In welcher Reihe der Schlüssel liegt ist klar: 06. Die Spalten tragen die Namen CTT, CTC und CTB. Die Schlüsselnummer lautet CT06T. Lässt man die Zahl weg, lautet sie CTT. Nun weißt du genau welchen Schlüssel zu nehmen musst. Wähle die erste Spalte von links CTT und die vierte Reihe von oben 06 aus, um den **Schlüssel CT06T** an dich zu nehmen. Kehre damit zur Einfahrtsschleuse zurück.



Ziel 03: Zugang zu den Tanks verschaffen

Außendeck – unterer Teil des Hecks

Bei der Schleuse benutzt Lea den Schlüssel. Betätige dann den Gebietswechschler links von ihr, um hinunter zu den Tanks zu gelangen.

Werkstatt, Tanks – CT6T

Hier unten kommst du nur mit Infrarotlicht weiter. Schalte es an der Kamera an und aktiviere die Lampe oberhalb von Lea bei der Tür.



Werkstatt, Tanks – CT6C

Öffne auch die Tür und führe Lea hindurch. Auf der anderen Seite scheint im Schiff ein Dschungel eingerichtet worden sein. Lea aktualisiert mal wieder die Ziele. Je nachdem welche Kamera du wählst,

musst du die Infrarotsicht einschalten oder auch nicht. Schalte die Lampe bei dem **großen Objekt** ein, das wie ein umgefallener Pilz aussieht. Lea sieht Licht am oberen Ende und vermutet eine Hütte. Schon bald meldet sich ein Mann. Er ist angeblich der Befehlshaber des Schiffes. Monster sollen überall lauern. Er kennt Lea. Sie hat 34 Jahre geschlafen. Sie soll ihm ein Vogelein besorgen, das sich oben auf dem Schacht im Nest befindet.



Ziel 03C: Vogelei finden

Werkstatt, Tanks – CT6C

Lea möchte nun von dir zu den Schächten geführt werden. Du musst wieder hinaus aus dem Tank und hinauf aufs Außendeck.

Außendeck

Dort gehst du nun über die Brücke zurück zum Bug des Schiffes, um nochmals über die freigeräumte Treppe eine Etage höher zu gelangen. Dieses Mal führst du Lea nicht zum Eingang der Krankenstation, sondern lediglich ein Stückchen vor in die Mitte, denn dort siehst du eine weitere Treppe. Schalte in der Gebietskarte noch eine Etage höher.

Außendeck – Schächte

Hier bist du bei den Schächten. Schalte am Schornstein beide Lampen an, damit Lea zu ihm geht. Auf dem Schornstein sitzen zwei Vögel. Betätige nun die Schiffshupe, die sich rechts außerhalb des Begeharen Bereichs auf der Karte befindet, damit die Vögel das Nest verlassen und in der Luft herum kreisen. Lea ist dieses Mal so freundlich und klettert alleine den Schornstein hinauf, um das **Vogelei** zu holen. Danach musst du sie nur eine Etage tiefer lotsen. Von hier aus findet sie sogar den Weg hinunter in die Tanks alleine.



Ziel 03B: Luke öffnen

Werkstatt, Tanks – CT6C

Du kehrst zu der Stelle zurück, an der du den Mann getroffen hattest. Dieses Mal kommt er gleich auf die zu, nimmt das Ei an sich und geht in den Raum rechts von seiner Position hinein. Lea folgt ihm. Es stellt sich heraus, dass es sich um **Mike Loyd** handelt. Kommandosoldaten stürmten das Schiff und erschossen alle. Sie vernichteten alle Berichte. Es muss einen Verräter gegeben haben, denn sie kannten alle Passwörter und Zugangsdaten. Loyd verlangt nun, dass Lea ihm hilft, denn er sucht seit 34 Jahren nach dem Verräter. Loyd nennt dir jetzt einen Namen nach dem anderen du sollst

zustimmen oder verneinen. Dazu musst du aber erst einmal wissen, wer der Verräter ist. Erinnerst du dich an die Dokumente die mit "RA..." beginnen in den sensiblen Dateien von **Paul de Provence**? Er schreibt darin, dass er neue Anweisungen braucht, da das Ehdn Projekt jetzt in eine heiße Phase kommt. Er führt ebenfalls die Schwachpunkte der Basis auf. Ob das unserer Verräter ist? Nennt Loyd den Namen Paul de Provence nickst du mit der Kamera auf und ab. Nennt er einen anderen Namen schwenkst du mit der Kamera nach rechts und links. Du kannst bei einem "nein" auch warten, denn dann sagt Lea, dass sie sich noch nicht entscheiden hat. Sobald du den Verräter identifiziert hast, ist Loyd hellauf begeistert. Er kommt kurz auf den Anhänger um Leas Hals zu sprechen und übergibt ihr dann den **Schlüssel**, der die Tauchzelle bis zur Außenschleuse manövriert. Außerdem erklärt er dir, was er in den Tanks vorgefunden hat.

Tank 3 – geflutet

Tank 4 – Tor geht nicht auf

Tank 5 – Tauchzellentank

Tank 6 – verschiedene Räume aber nicht weiter untersucht

Tank 7 und Tank 8 – Es gibt Gerüchte über die Tanks, sie sind zudem verschlossen.

Da es in Tank 5 stockdunkel ist, gibt Loyd Lea **Glühwürmchen** mit. Außerdem erhältst du das **sensible Passwort von Loyd: oxoldines**. Lea aktualisiert mal wieder ihre Ziele. Schau zunächst noch einmal in Loyds Dateien:

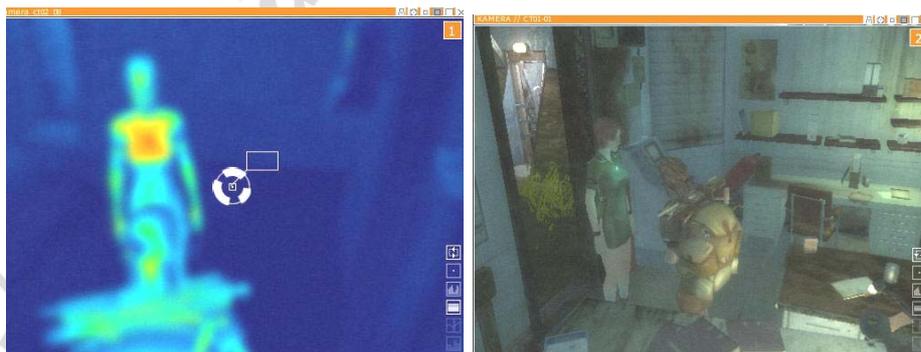
Benutzername: **m.loyd**
Passwort: **114113145195**

In seinen sensiblen Dateien findest du das Passwort zu den sensiblen Dateien von Igor Dimitrinkos. Leider fehlt dir noch das Accountpasswort:

Benutzername: **i.dimitrinkos**
Passwort: noch unbekannt
Sensible Dateien: **pigpen**

Ziel 03 Fortsetzung: Zugang zu den Tanks verschaffen

Nun führst du Lea auf der Gebietskarte mit Hilfe der spärlichen Lampen nach ganz unten links. Dort ist ein kleiner Bereich als CT6B markiert. Ein **Gebietswechschalter** bringt Lea ins Magazin.



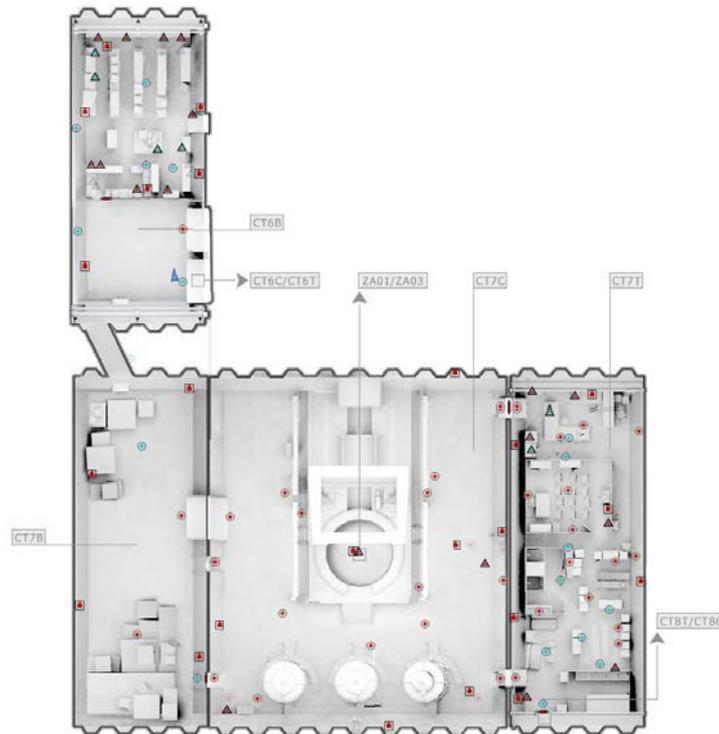
Ziel 04: Tanks mit der Taucherzelle verlassen

Werkstatt, Tanks – Magazin für Ersatzteile CT6B

Du lässt Lea zunächst zur Tür rechts von ihr laufen. Du benötigst den Zugangscod, den du bereits in Namriks Dateien gefunden hast:

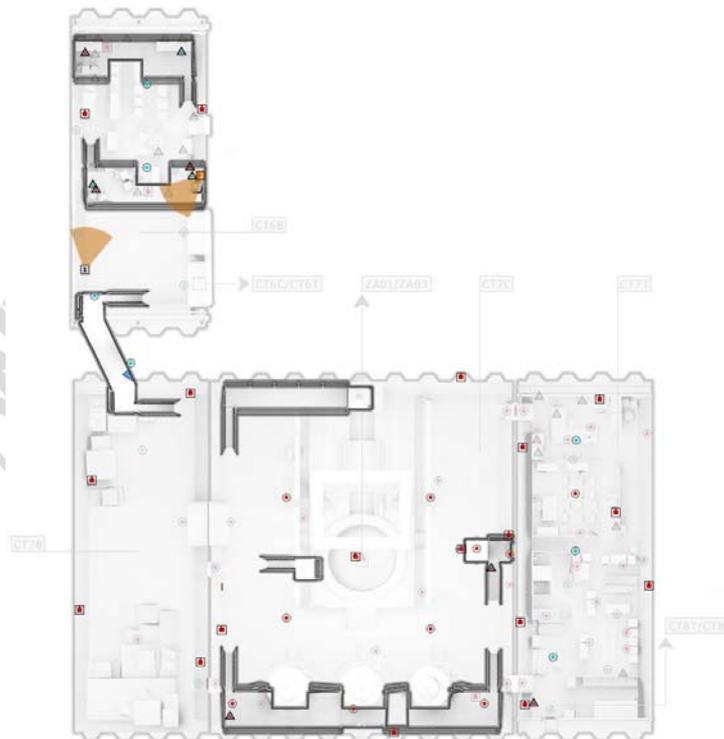
Zugangscod Laden: **55SW321**

Nachdem du durch die Tür gegangen bist, führst du Lea nach rechts. Hier gibt es nur Sicherungen und Ersatzteile. Da Lea keine Zeit mit solchen Dingen verschwenden will, gehst sie zurück und dort über den kleinen Steg eine weitere Treppe hinauf. Schalte auf der Gebietskarte eine Etage höher.



Unterseedecks, Tank

Sobald Lea am anderen Ende der Brücke angekommen ist, musst du auf der Gebietskarte wieder nach unten schalten, denn sie hat die Brücke nur benutzt, um von einem Raum des Magazins zum anderen zu gelangen.



Werkstatt, Tanks – CT7B

Du führst Lea auf der Karte nach unten und gehst dort durch die nächste Tür.

Werkstatt, Tanks – CT7C

Im nächsten Raum ist es dunkel. Die Lampen lassen sich nicht anschalten. Führe Lea zum **Sicherungskasten**. Leider ist die Sicherung defekt, sodass sich die Lampen nicht einschalten lassen. Lea gibt ein neues Ziel ein.

Ziel 04A: Sicherung finden

Werkstatt, Tanks – Magazin für Ersatzteile CT6B

Du gehst demnach den selben Weg wieder zurück und noch einmal durch die mit dem Code geöffnete Tür ins Magazin hinein. (Sobald du noch ein Stückchen von der Brücke entfernt bist, musst du eine Etage höher schalten, um die Lampe auf der Brücke zu betätigen und Lea hinüber zu führen.) Dort gehst du nach rechts, um eine Sicherung zu entnehmen. Lea weiß leider nicht welche es ist. Also schaust du noch einmal in Namriks persönlichen Dateien unter "Tank und Elektrisches System" nach. Hier sind alle Sicherungen bildlich dargestellt. Für CT7C benötigst du eine rote Sicherung.



Geh ganz nach rechts und aktiviere dort Kamera3. Dann schaltest du in der Gebietskarte eine Etage höher, denn oben auf dem Laufsteg liegt eine große **Sicherung mit roter Banderole**. Du kannst mit der Kamera heranzoomen. Führe Lea hier hinauf, damit sie die Sicherung an sich nimmt. Du kannst auch mehr Sicherungen einsammeln lassen. Kehre nach CT7C zurück.

Ziel 04 Fortsetzung1: Tanks mit der Tauchzelle verlassen

Werkstatt, Tanks – CT7C

Hier setzt du die Sicherung in den **Sicherungskasten** ein. Hast du mehrere Sicherungen eingesammelt, klickst du den Sicherungskasten solange an, bis alle Sicherungen getestet sind. Danach ist in diesem Raum wieder Strom und die Lampen funktionieren. Schalte auf dem Weg nach rechts alle Lampen nacheinander ein. Geh an den 3 Tauchkammern unten auf der Karte vorbei bis zum rechten Rand des Raumes CT07. Hier schaltest du dann auf der Karte eine Etage höher und lässt Lea zur **Konsole des Krans** hinaufsteigen, indem du alle Lampen anschaltest und die Konsole aktivierst. Dieser muss nun bedient werden, um die Tauchkammer in die Schleuse zu befördern.



Du musst den Kran zunächst nach links hinüber zur Tauchzelle befördern. Dazu schiebst du das kleine weiße Kästchen über der Zeile Motor B ganz nach rechts. Auch das weiße Kästchen darunter für Motor A wird nach rechts geschoben. Der Kran befindet sich nun genau über der mittleren Tauchkammer. Betätige den untersten Motor D vorsichtig, denn damit senkst du den Magnet hinab. Ist die

Tauchkammer angedockt, hebst du den Magneten mit samt der Tauchkammer mit Hilfe von Motor D wieder. Stelle Motor A wieder zurück nach links. Dann musst du nach und nach auch Motor B wieder zurück stellen und Motor C aktivieren, indem das oberste weiße Kästchen langsam nach rechts hinüber bewegst. Jetzt befindet sich die Tauchkammer genau über der Schleuse. Langsam senkst du sie mit Hilfe von Motor D ab. Oh, was war das? Lea steigt automatisch die Treppe hinunter und schaut sich die Schleuse an. Diese ist noch geschlossen. Aktiviere sie und gib den Code ein, den du in der Akte Kim L. Lee gefunden hast.

Zugangscode für Tor zum Ozean: **CT054400**

Nun öffnest sich das **Schleusentor**. Kehre zur Krankkonsole zurück und lasse die Tauchkammer mit Motor D noch ein kleines Stück hinunter. Jetzt ist sie bereit. Doch Lea ist es noch lange nicht. Sie braucht noch warme Kleidung. Die Ziele werden aktualisiert.



Ziel 04B: Wärmste Kleidung finden

Werkstatt, Tanks – Büros und Umkleide CT7T

Geh nun oben rechts durch die Tür in den nächsten Raum. Du kommst in das Büro von Igor Dimitrinko. Schalte der Reihe nach die drei Lampen über seinem Schreibtisch an. Du findest den **Kamerazusatz für Schärfe**, einen **Schlüssel** und seinen **Kalender**, den Lea in den Computer eingibt. Nun gilt es sein Passwort zu entschlüsseln. In den Mails von Francois Pierre wird die Verschlüsselte Version bereits genannt. Auch sie muss mit Hilfe von Blaise entschlüsselt werden, wie du es schon einmal getan hast:

B -> N -> M
L -> Z -> O
A -> N -> N
I -> B -> T
S -> S -> A
E -> K -> G
B -> K -> J
L -> F -> U
A -> L -> L
I -> Q -> I

Nun hilft dir der Kalender weiter, den du in den Gemeinsamen Dateien findest, nachdem Lea ihn abgespeichert hast. Suche hier nach dem Monat Juli und dem Tag Montag. Dort steht das Accountpasswort: **mediocritas**. Logge dich mit i.dimitrinko ein und schau dich in seinen Dateien um. Das Passwort für die sensiblen Dateien ist dir bereits bekannt: pipgen.

In der Videoaufzeichnung "Kims Geheimnis" findest du das Passwort für **Kims sensible Dateien: gagaku**. Igor hat die Zugangscode für 3 Augenschlüssel:

Zugangscode für den 1. Augenschlüssel: **u45z56**
 Zugangscode für den 2. Augenschlüssel: **x31m89**
 Zugangscode für den 3. Augenschlüssel: **102f38**

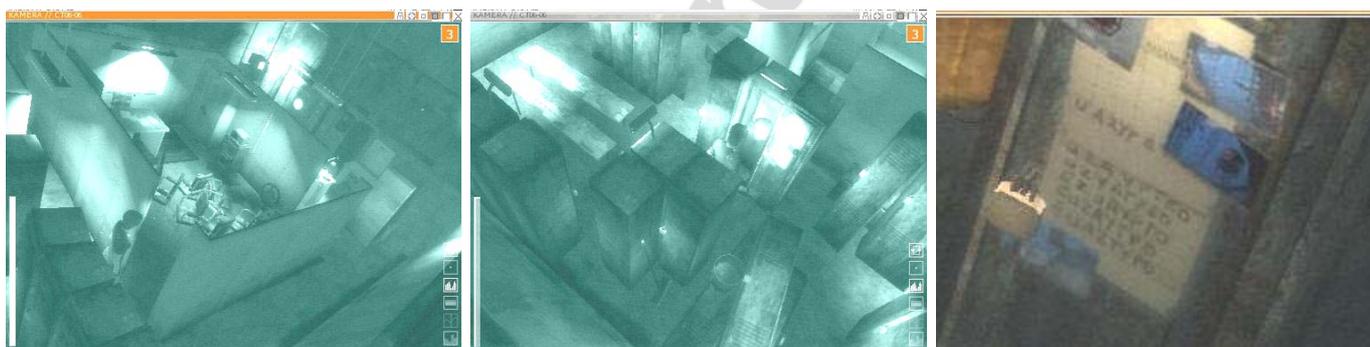
Außerdem wird in den Dokumenten der Account von Lyse Montflour erwähnt:

Benutzername: **I.montflour**
Passwort: **x22au5001**
Sensible Dateien: ein Familienname, Hinweis auf Fotos

Juli:
M - mediocritas.
D - widersprüchlich.
M - Vermutung.
D - Logik.
F - Tisch.
S - Aufgabe.
S - Unsicherheit.



Weiter geht es in den angrenzenden abgetrennten Bereich. Hier kannst du Lea einen Projektor anschalten lassen und einen **Film** auf der Leinwand verfolgen. Er wird aber auch in die gemeinsamen Dateien übertragen. Der nächste Bereich enthält die Spinde. Geh zum **Spind** in der Mitte. Es gehört **Linda Manchek**. Lea findet in der Tür einen Code, der entschlüsselt werden muss. Du kennst aber bereits Linds Accountpasswort und das Passwort für ihre sensiblen Dateien, daher kannst du dir die Entschlüsselung sparen. Lea findet in dem Spind einen **Neoporenanzug**. Sie nimmt ihn mit und will sich nun umziehen. Hinter diesem Spind befinden sich Umkleidekabinen. Führe Lea dorthin. Die Ziele werden erneut aktualisiert.



Ziel 04 Fortsetzung2: Tanks mit der Taucherzelle verlassen

Werkstatt, Tanks – Büros und Umkleide CT7T

Durchsuche nun die anderen Spinde. Am Ende kannst du das Spind von Igor mit dem eben erst gefundenen Schlüssel öffnen. Lea findet USB-Laufwerke, die wichtige Dateien enthalten müssen, Fotos von Lyse Montflour und eine Bedienungsanleitung. Sie überträgt die neuen Dateien. Igor hat den Code für seine sensiblen Dateien monatlich geändert. Anschließend kannst du die Durchsuchung fortsetzen, findest aber nichts mehr.

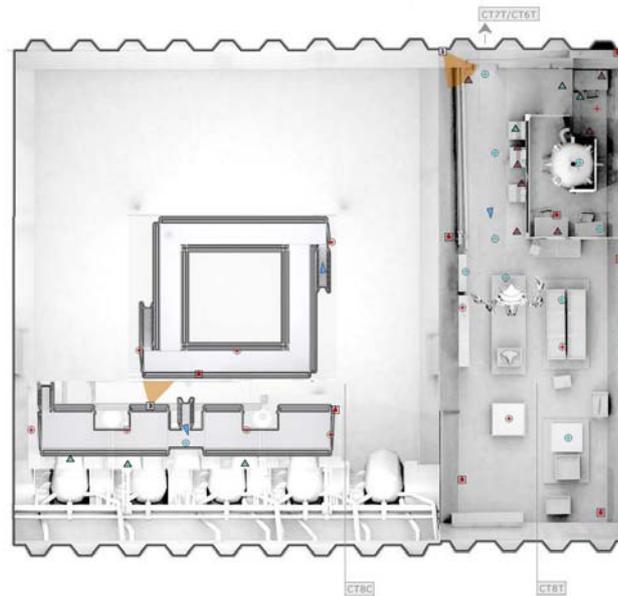


Hast du dies getan gehst du hier unten auf der Karte durch die nächste Tür. Den Zugangscode kennst du bereits aus den sensiblen Dateien von Namrik:

Zugangscode für den Tank CT07: **CT07A01**

Tyriodontologie-Räume, Tanks – CT8T

Lea ist überwältigt von dem, was sie hier vorfindet und wundert sich, warum dies alles geheimgehalten wurde.



Geh auf der Gebietskarte nach unten und bleibe am linken Rand. Am Ende kannst du einen Durchgang benutzen, um in die große Halle zu gelangen.

Tyriodontologie-Räume, Tanks – CT8C

Hier stellt Lea automatisch die Notstromversorgung an. Wechsle dann auf der Gebietskarte eine Etage höher, um Lea in der Mitte des Raumes eine Treppe hinauf zu führen. Ist sie oben angekommen, wechselst du wieder eine Etage höher, solange, bis Lea ganz oben angekommen ist. Sie entdeckt auf ihrem Weg riesige Pflanzen und ganz oben eine Art **Gebärmutter mit Leichen** als Inhalt. Sobald sie dies entdeckt hat, führst du sie wieder hinunter und wechselst in den vorherigen Raum zurück.

Tyriodontologie-Räume, Tanks – CT8T

Dort ganz vorne rechts beim Eingang steht der Schreibtisch von Steven Algun. Du kannst ihm ein **USB-Laufwerk** entnehmen. Wenn Lea hier herauskommt, will sie der Menschheit von der Forschung auf dem Schiff berichten. Nun hast du alles gesehen und untersucht. Mit Hilfe des Gebietswechselschalters kehrst du in den Raum mit den Spinden zurück. Durchquere ihn und geh am Ende wieder in die Halle mit der Tauchzelle hinein. Sobald Lea dort angekommen ist, geht sie automatisch zur Tauchzelle und betätigt den **Gebietswechselschalter**.



Ziel 04c: Zugangscod für die Tauchzelle finden

Wasserzone – ZA01

In der Tauchzelle muss du dich nun mit der Steuerung vertraut machen. Doch zuvor musst du den Zugangscod eingeben, den du bereits in Linda Mancheks Akte entdeckt hast:

Ziel 05A: Steuerung der Tauchzelle beherrschen

Wasserzone – ZA01

Du sollst den bionischen Arm, das U-Boot und die Lichter koordinieren, während Lea den Rest übernimmt. Log dich mit dem Account von Linda Manchek ein und öffne das Tauchzellen-Handbuch in ihren persönlichen Dateien. Lass das Dokument geöffnet und geh die Anweisungen von oben nach unten durch. Klicke an der Konsole immer den Motor an, den sie beschrieben hat:

1. **MG-48W = 1. von oben**
2. **Connect-V12 = oberstes**
3. **MG-25SX-01 = 3. von unten**
4. **MG-25SX-02 = 2. von unten**
5. **MG-25SX-03 = unterstes**
6. **LB-01 = 3. von oben**
7. **LB-02 = 4. von oben**
8. **LB-03 = 4. von unten**

Nun ist die Tauchzelle startbereit und muss nur noch gesteuert werden. Dies kannst du mit Hilfe der auf dem Bildschirm angezeigten Konsole erreichen oder aber mit den von Linda beschriebenen Tasten auf deiner Tastatur.

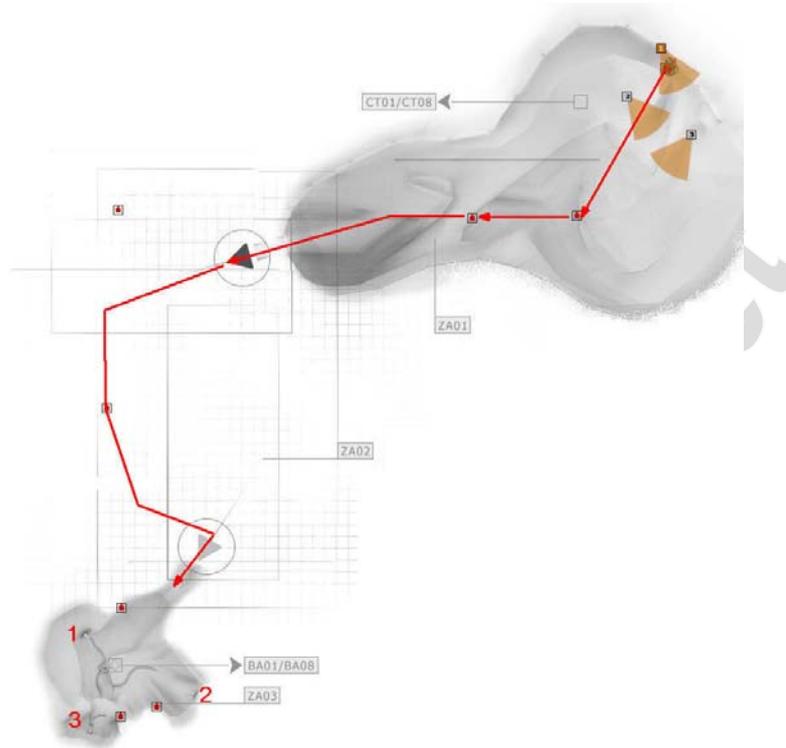


1 / Start des Hauptmotors (MG-48W).
2 / Aktivierung des computerbasierten Anpassungssystems (CONNECT-V12).
3 / Start des horizontalen Bewegungssteuerungsmotors (MG-25-SX-01).
4 / Start des linearen Rotationssteuerungsmotors (MG-25-SX-02).
5 / Start des vertikalen Bewegungssteuerungsmotors (MG-25-SX-03).
6 / Wechsel zum Frontlicht (LB-01).
7 / Wechsel zum Ventrallicht (LB-02).
8 / Wechsel zum Dorsallicht (LB-03).

Sobald sich das Fahrzeug bewegt, kann die Steuerung zur Steuertastatur (CC) umgeleitet werden, die mit den folgenden Tasten bedient wird:

7 Drehung nach links
8 Bewegung nach vorn
9 Drehung nach rechts
4 Seitwärtsbewegung nach links
6 Seitwärtsbewegung nach rechts
2 Bewegung nach hinten
Enter Ausfahren des Arms
Bild-Auf Aufsteigen
Bild-Ab Absteigen

Zur Zeit befindest du dich am Ausgang von CT01/CT08 in der Wasserzone ZA01. Ziel ist es das Schleusentor zu erreichen, das mit einem dicken Pfeil markiert ist. Auf der Gebietskarte ist noch ein kleiner Ausschnitt mit der Tauchzelle zu erkennen. In diesem Ausschnitt solltest du die Kamera 2 am rechten Rand anschalten und an lassen, denn mit ihr kannst du sehen, wohin sich die Tauchzelle bewegt.



Dein erstes Ziel ist nun die Kamera2, die sich unten rechts auf der Karte befindet. Bei dieser Kamera befindet sich ein Seegrasfeld, in das du die Tauchzelle absetzen sollst. Hast du es geschafft, gib es eine neue Anweisung. Du sollst nun durch den Bogengang aus Felsen vor dir fahren, bis du bei der nächsten Kamera auf gleicher Höhe links angelangt bist. Dabei musst du immer wieder die Höhe korrigieren und auch die Richtung, um nicht gegen die Felsen zu schlagen.



Hast du den Bogengang hinter dir gelassen ist der Pfeilpass dein nächstes Ziel. Auf der Gebietskarte ist er als dicker Pfeil markiert. Also fährst du einfach weiter geradeaus. Dabei verlässt du die Zone ZA01.

Wasserzone ZA02

Du musst die Tauchzelle durch eine enge Schlucht führen. Eventuell muss die Höhe dabei etwas korrigiert werden. Ansonsten geht der Weg einfach geradeaus. Hast du die Schlucht passiert, ist das Ziel abgeschlossen und ein neues wird eingegeben. Zur Vorsicht solltest du hier **speichern**, denn auf dem nächsten Stück kannst du dich leicht verfahren.

Ziel 05B: Den Weg zum "Tyriadenstachel" finden

Wasserzone ZA02

Ziel ist dabei der Pfeil unten auf der Gebietskarte. Du fährst mit dem U-Boot zunächst links um den Felsen herum. Die Strömung ist hier sehr stark und drückt dich immer wieder an den Felsen heran. Sobald es oben nicht mehr weiter geht, senkst du das U-Boot ab. Rechts siehst du nun Luftblasen, die von einer heißen Quelle her rühren. Du musst links von den Luftblasen weiter nach unten und dann durch den Felsentunnel hindurch. Damit fährst du auf nächste Kamera zu. Du musst das U-Boot ziemlich weit absenken. Sobald du an der Kamera vorbei bist, drehst du sie nach rechts. Hier siehst du

zwei Durchgänge. Wähle den rechten Durchgang mit den vielen Luftblasen. Es wird heiß, sobald du in dem Gang bist. Also hebst du das U-Boot soweit wie möglich an. Folge dem Durchgang bis du am Ende wieder zwei Ausgängen siehst. Wähle den rechten Ausgang, an dessen Ende du auch schon am Ziel bist.



Ziel 05C: Den ersten der drei Augenschlüssel entriegeln

Wasserzone ZA03

Du benötigst die Zugangscodes der drei Augenschlüssel. Diese findest du in der Mitarbeiterakte von Igor Dimitrinko. Von Deiner Einfahrtsposition aus, liegt das erste Tor rechts von dir etwas höher. Ein Licht leuchtet um den Augenschlüssel im Uhrzeigersinn herum. Dort musst du das U-Boot hinsteuern. Schalte die Armkamera des U-Boots ein und auch die Kamera nahe des Augenschlüssels. Du musst nun den Arm des U-Boots so positionieren, dass er in das Loch in der Mitte des Augenschlüssels hinein fahren kann. Hast du es geschafft, gibst du den Zugangscodes des 1. Augenschlüssels ein.

Zugangscodes für den 1. Augenschlüssel: **u45z56**

Das Schleusentor für diesen Augenschlüssel öffnet sich.

Ziel 05D: Den zweiten der drei Augenschlüssel entriegeln

Wasserzone ZA03

Der zweite Augenschlüssel befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite. Von der Einfahrtsposition aus, also links. Dieser Schlüssel ist schwerer zu aktivieren, da vor dem Augenschlüssel eine starke Strömung herrscht. Hat man den Arm richtig positioniert, muss man den Zugangscodes sehr schnell eingeben und mit Enter bestätigen. Das Eingabefeld verschwindet nämlich sobald sich der Arm wieder von dem Loch im Augenschlüssel wegbewegt. Dann muss man die richtige Position erneut anpeilen.

Zugangscodes für den 2. Augenschlüssel: **x31m89**

Ziel 05E: Den dritten der drei Augenschlüssel entriegeln

Wasserzone ZA03

Es fehlt nur noch ein Augenschlüssel. Dieser befindet sich zwischen den beiden anderen, an der Spitze der Gebietskarte. Hier gibt es eine andere Gefahr. Eine heiße Quelle lässt das Wasser kochen. Du kannst das Loch im Augenschlüssel zwar in Ruhe anpeilen und bleibst auch in der Position, wenn du es geschafft hast, doch wird es hier schnell zu heiß. Herumtrödeln ist also nicht erlaubt.

Zugangscodes für den 3. Augenschlüssel: **l02f38**

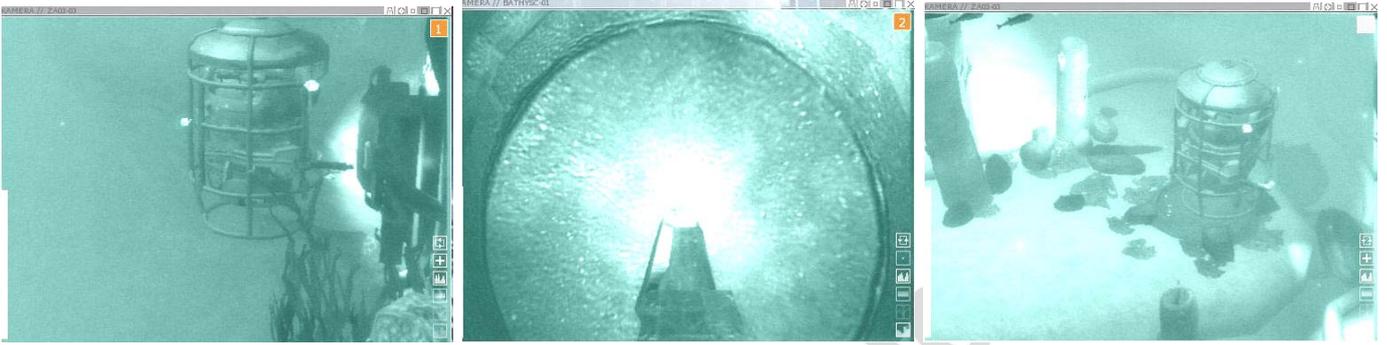
Sobald der Code eingegeben ist, solltest du das U-Boot vom Augenschlüssel wegbewegen.

Ziel 05: Haupteinfahrtsschleuse öffnen und Vorbasis betreten

Wasserzone ZA03

Nun musst du nur noch zurück in die Mitte zwischen die drei Augenschlüssel und dort ganz unten auf dem Grund auf die runde Schleusenklappe zusteuern. Sobald du es geschafft hast, hat Lea wieder eine

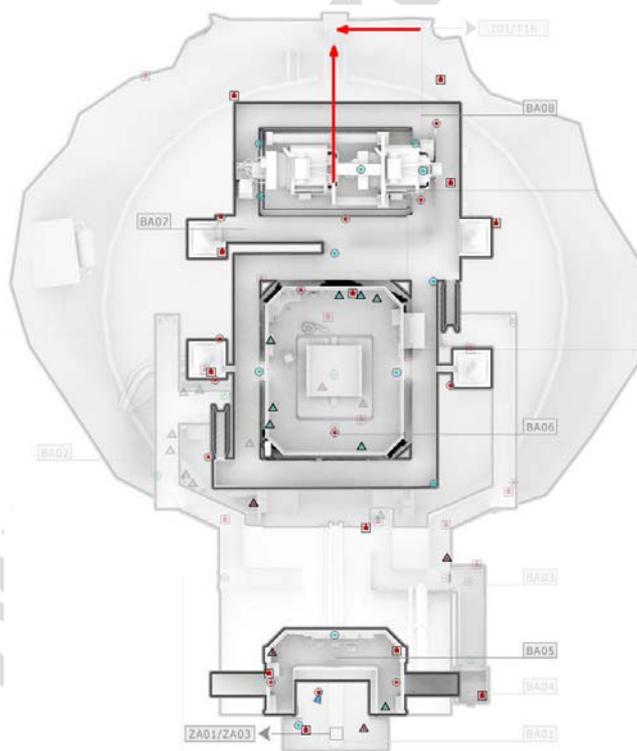
Erinnerung. Dieses Mal hat sie unerlaubterweise das Schiff verlassen und ist mit 112 an den Strand gegangen. Sie aktiviert von selber den Gebietswechschler, sodass du dich endlich wieder auf trockenem Boden befindest.



Ziel 06A: Den Lastenaufzug aktivieren, um den ersten Sockel zu erreichen

Vorbasis – Ebene 3

In der Vorbasis angekommen sucht Lea nach einem Lastenaufzug, um von Ebene zu Ebene zu gelangen.



Die Vorbasis selber besteht aus 3 Ebenen. Du befindest dich in Ebene 3. Schalte die einzig verfügbare **Lampe** an, damit Lea in den Lastenaufzug hinein geht. Die Konsole für den Lastenaufzug erscheint im Bild. Klicke auf das Kästchen neben der 2, um eine Ebene tiefer zu fahren.

Vorbasis – Ebene 2

Um Lea zu folgen, musst du auch auf der Gebietskarte immer eine Etage tiefer oder höher schalten. Hier gehst du gleich nach rechts und versuchst die Tür zu öffnen. Dies muss der **Aufzugsraum** sein, doch der Schlüssel fehlt. Ziel 06a ist damit erledigt und Ziel 06c wird eingegeben.

Ziel 06C: Aufzugsschlüssel finden

Vorbasis – Ebene 2

Schalte die Lampe am Aufzug aus und wieder an, damit Lea zurück in den Lastenaufzug steigt. Fahre nun eine weitere Ebene nach unten.

Vorbasis – Ebene 1

Lea sieht einen Schatten und will, dass du Licht machst. Schalte die einzig verfügbare Lampe an. Lea läuft nach links in das Büro.



Hier siehst du dich näher um. Links am Schreibtisch sitzt wieder eine Leiche. Dieses Mal handelt es sich um **Lyse Montflour**. Lea nimmt eine **Karte** und einen **Schlüssel** an sich. Außerdem betrachtet sie das Foto von Lyses Mutter, die **Mady** heißt. Erinnerst du dich an den Eintrag in Igors Dateien? Das Passwort für Lyses sensiblen Dateien muss der Name eines Familienmitglieds sein. Doch bevor du dazu kommst es auszuprobieren, taucht der Schatten des Roboters wieder auf und zusätzlich ein riesiger Schatten eines Wesens, das den Roboter sofort verschlingt. Lea ist durch ihren Anhänger vor dem Wesen gewarnt worden. Aber warum trägt ausgerechnet sie den Anhänger, wo sie doch nie zuvor hier unten war? Sie flüchtet zurück zum Aufzug. Aktiviere ihn erneut und fahre zurück in Ebene 2.

Vorbasis – Ebene 2 – Aufzugraum

Mit dem neu erhaltenen Schlüssel kannst du nun den Aufzugraum öffnen.

Ziel 06B: Kontrollraum betreten

Vorbasis – Ebene 2 – Aufzugraum

Führe Lea zum Ende des Raums. Sie öffnet die Tür mit der Karte, die sie von Lyse hat und steigt in den Fahrstuhl ein. Dieser bringt sie direkt in den Kontrollraum.



Vorbasis – Ebene 1 – Kontrollraum

Bevor du nun den Kontrollraum durchsuchst, schaust du in die Dateien von Lyse.

Benutzername: **I.montflour**
Passwort: **x22au5001**
Sensible Dateien: **Mady**

In ihren sensiblen Dateien findest du weitere Accounts:

Nancy Edwards

Benutzername: n.edwards
Passwort: luxury
Sensible Dateien: **sensuality**

Jack Lowel
Benutzername: **j.lowel**
Passwort: **ossecan**
Sensible Dateien: **melkhar**
Zugangscode für Sicherheitstür im Abgrundtunnel: **xx25k12**

Diese ergeben weitere Daten, die zum Teil schon bekannt sind, zum Teil aber auch nicht:

Michael Lincoln
Benutzername: m.lincoln
Passwort: password
Sensible Dateien: **order**

Aldo Luciani
Benutzername: **a.luciani**
Passwort: **nialuci**
Sensible Dateien: **hope**

Paul Guirnisch
Benutzername: **p.guirnisch**
Passwort: **psi**
Zugangscode für Sicherheitstür im Abgrundtunnel: xx25k12
Sensible Dateien: **sybiosis** (siehe Mails)

Nun müsstest du an alle Informationen der Mitarbeiter kommen. Alle Bilder in der Mitarbeiterakte müssten aktiv sein. Lediglich die sensiblen Dateien von Palmer bleiben unzugänglich.

Geh zum mittleren Teil des Steuerpults. Lea verbindet das System mit dem Intranet. Doch schon bald gibt es einen Kurzschluss. Die Notgeneratoren springen zwar an, doch ein erneuter Kurzschluss sorgt dafür, dass Lea wieder in die obere Ebene zurück muss.

Ziel 06D: Die beiden Notgeneratoren auf der oberen Ebene starten

Vorbasis – Ebene 2

Du kehrst mit dem Fahrstuhl zurück in den Aufzugraum. Hier führst du Lea nun über die rechte Seite bis zum Ende des Stags. Dort wechselst du auf der Gebietskarte eine Etage höher.

Vorbasis – Ebene 1 - Notgeneratoren

Schau dir gleich den Motor rechts an der Ecke an, der wohl nicht mehr zu gebrauchen ist. Die Lampe dahinter lässt Lea zu einem defekten Generator gehen. Sie benötigt Werkzeug. Auf der anderen Seite existiert ebenfalls ein Generator, der jedoch noch intakt ist.



Führe Lea nun und im Bild in das Büro. Dort findest du oben links in der Ecke auf der Karte einen großen roten Schraubenschlüssel. Lea schleppt ihn auf deine Anweisung hin zum rechten defekten

Generator. Dort angekommen repariert sie den Generator und schaltet ihn ein. Da das so wunderbar geklappt hat, gehst sie gleich hinüber zum zweiten Generator und schaltet auch diesen ein. Danach führst du sie wieder die Treppe hinunter, zum Aufzugraum und von dort aus in den Kontrollraum.

Vorbasis – Ebene 1 – Kontrollraum

Leite Lea wieder zur Konsole. Die Generatoren laufen und auch die Ventilatoren springen an. Das Ziel wäre erreicht und ein neues wird eingegeben.

Ziel 06E: Bedienungsanleitung der Tyriidentüren finden und benutzen

Vorbasis – Ebene 1 – Kontrollraum

Lea aktiviert die Konsole für die Tyriidentür. Klicke auf Tyriidentüren öffnen. Der Code wird verlangt. Du hast ihn bereits Lincolns Dateien entdeckt:

Zugangscode für Tyriidentür: **teo13**

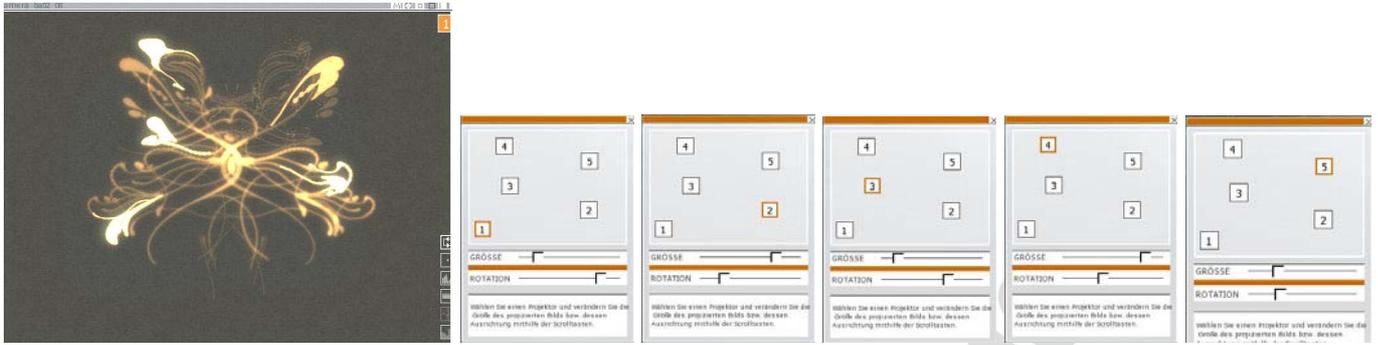
Hier findest du auch ein Dokument zum Türpuzzle, das nun gelöst werden muss. Öffne das Bild des Puzzles und lasse es geöffnet, damit du eine keine Hilfe hast.



Nun musst du die Tyriidentür finden. Das kannst du nun jede Kamera auf der Gebietskarte aktivieren und dir ansehen, welches Bild sie dir zeigt. Du musst eine Kamera finden, die das Muster aus dem Dokument anzeigt, wenigstens annähernd. Durchstöbere alle Ebenen ohne Lea aus dem Kontrollraum zu führen. Du befindest dich n Ebene 1. Schalte auf der Gebietskarte auf Ebene 3 hinunter, ohne Lea aus dem Kontrollraum zu führen. Oben in der Mitte auf der Gebietskarte findest du den Zugang T01/T06. Dies ist die Tyriidentür. Genau gegenüber der Tür, etwas unterhalb auf der Gebietskarte, findest du die richtige Kamera. Aktiviere sie. Du siehst das Muster. Allerdings sind 5 hellere und stärkere Formen in dem Bild nicht an der richtigen Stelle. Mit Hilfe der Konsole kannst du nun eine Form nach der anderen an den richtigen Platz setzen, vergrößern oder verkleinern, und auch drehen. Klicke dazu eine Zahl in der Konsole an und ziehe diese Zahl mit der gedrückten Maustaste an die richtige Stelle. Die Zahl wird mit einem braunen Rahmen versehen. Ist die Zahl aktiviert, kann das dazugehörige Objekt im Bild gedreht und vergrößert oder verkleinert werden. Sobald du ein Objekt an der richtigen Stelle platziert hast, leuchtet es noch heller auf, als die anderen. Das immer wieder aufhellende Bild auf der Tür hilft dir dabei die richtige Position und Größe zu finden. Genaue Angaben zu den Veränderungen können nicht gemacht werden, da auf der Konsole keine Maßeinheiten vorhanden sind. Daher gibt es nur richtungsweisende Angaben. (In der abgebildeten Lösung haben wir Screenshots zu jeder einzelnen Einstellung eingebunden.)

- Form 1 – unten links im Bild – Größe verkleinern, Rotation nach rechts schieben**
- Form 2 – unten rechts im Bild – Größe erhöhen, Rotation nach links schieben**
- Form 3 – links in der Mitte im Bild – Größe verringern, Rotation nach rechts**
- Form 4 – oben links im Bild – Größe erhöhen, Rotation eventuell minimal verändern**
- Form 5 – oben rechts im Bild – Größe verringern, Rotation nach links**

Hast du es geschafft alle 5 Formen richtig zu platzieren, öffnet sich die Tür. Doch Lea will nicht einfach hinunter gehen. Die Tyriade und der Roboter müssen zunächst ausgeschaltet werden.



Ziel 06F: Tyriade und Sicherheitsroboter neutralisieren

Vorbasis – Ebene 1

Führe Lea nun zur Ebene 1 hinunter. Du benutzt den Fahrstuhl, um in den Aufzugraum zurück zu gelangen und dann den Lastenaufzug, um zur Ebene 1 hinunter zu kommen. Die Tyriade scheint sich bereits verzogen zu haben. Lea will nun von dir zu dem kleinen Roboter geführt werden, den die Tyriade zwischen hatte, um ihn umzuprogrammieren. Unten in der Mitte der Karte ist noch ein kleineres Büro direkt gegenüber dem Lastenaufzug. Dahinter befindet sich eine Lampe. Diese musst du aktivieren, um Lea hinter dieses kleine Büro zu führen, denn dort liegt der defekte Sicherheitsroboter. Sobald sie ihn umprogrammiert hast, wird ein Code verlangt, um ihn zu steuern. Den Zugangscode kennst du bereits aus Lincolns Dateien:

Zugangscode für Stealth-A03-Sicherheitsroboter: **ST038RX12**

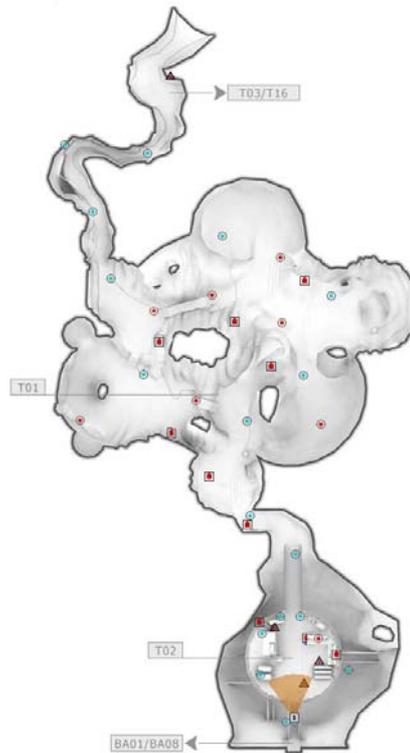
Ist der Roboter aktiviert, erscheint er als rotes Symbol auf der Karte. Klicke ihn an und steuere ihn wieder mit Hilfe der Konsole. Benutze alle umliegenden Kameras, um 3 weitere kleine Roboter aufzuspüren, die hier zwischen dem kleinen Büro und der Tyriadentür herumschwirren. Hast du einen entdeckt, fährst du mit deinem Roboter dorthin. Geh dicht an den anderen Roboter heran und betätige dann die Leertaste. Eine Art Druckwelle wird ausgelöst, mit deren Hilfe der Roboter zerstört wird, bzw. lahm gelegt wird. Nach dem Betätigen der Leertaste, muss das System erst neu aufgeladen werden, bevor du den nächsten Schuss abgeben kannst. Einer der kleinen Roboter schießt zurück. Vorsicht ist also geboten, damit er dich nicht trifft. Hast du alle drei ausgeschaltet, geht Lea automatisch durch die Tyriadentür.



Ziel 07A: Im Tyriadenuniversum zurecht finden

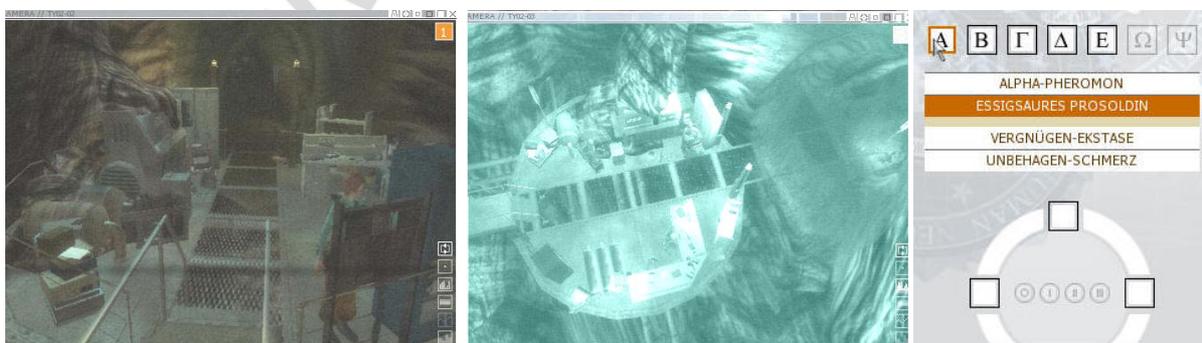
Tyriadenzone, Kathedrale – T02

Lea empfiehlt dir einige Dateien durchzulesen, um mehr über das Universum zu erfahren, während sie sich im Raum umsieht und die Ziele aktualisiert.



In Jack Lowels Unterlagen erfährst du mehr über 112 und die Umstände seines Verschwindens, von Nancy Edwards gibt es Informationen über das Kastensystem der Tyriaden und die wichtigsten Daten befinden sich in den Akten von **Paul Guirnisch**. Hier ist ein Sprachlexikon abgebildet, welches du gleich noch benötigst. Nachdem Lea dir einige Zeit gelassen hat, die Dokumente zu studieren, kannst du dich weiter im Raum umsehen. Lea hat nun auch eine Kamera bei sich. Aktivierst du sie, kannst du alles aus der Sicht von Lea sehen. Schau dich im und du findest den **Kamerazusatz** Pheromone, der eine Audiodechiffrierung enthält und ein USB-Laufwerk mit einer **Fernbedienung für das Sprachpaket**. In der Menüleiste hast du nun einen Punkt Sprachpaket. Klickst du diesen an, erscheint eine Konsole. Fährst du mit der Maus über die Buchstaben, erscheint von oben nach unten der Gebrauchsnamen, der wissenschaftliche Name, positive Wirkung und negative Wirkung.

- A – Alpha Pheromon – Essigsäures Prosolodin – Vergnügen/Extase – Unbehagen/Schmerz
- B – Beta Pheromon – Schwefelkarbonat – Bedürfnis/Verlangen - Schwäche/Abscheu
- C – Gamma Pheromon – Oxydanolgesik – Freude/Euphorie – Melancholie/Traurigkeit
- D – Delta Pheromon – Hydramin – Entzücken/Erstaunen – Angst/Panik
- E – Epsilon Pheromin – Quecksilber Methanyl – Hemmnis/Mäßigkeit – Ungeduld/Streitsucht



Ziel 07B: Verwendung des Sprachpakets

Tyriadenzone, Kathedrale – T01

Nachdem du alles gesehen hast, führst du Lea oben im Bild zu dem Durchgang. Sobald sie hindurch gegangen ist, schlägt Lea vor, dass sie in gewissen Situationen dorthin geht, wohin die Kamera auf ihrer Schulter zeigt. Sie hat das Gefühl schon einmal hier gewesen zu sein. Sobald der Weg sich verzweigt, läufst du nach links. Halte dich links, um den Zugang zu T03 zu erreichen. Hier der ersten

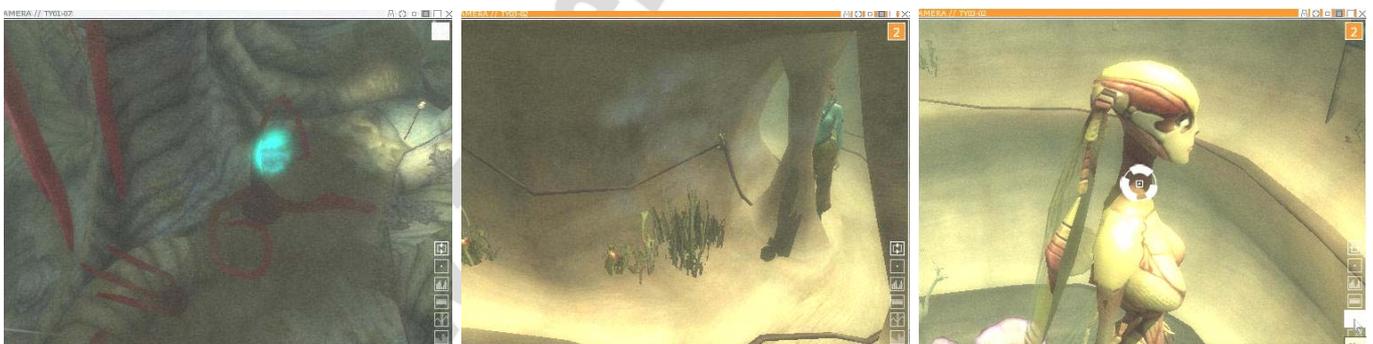
Brücke steht Lea plötzlich vor zwei roten Pflanzen. Du musst dafür sorgen, dass sie erstarren und Lea vorbei kommt. Dazu benutzt du das Sprachpaket. In diesem und auch in den nächsten Fällen muss du zweimal auf Gamma (Γ) klicken. Die beiden Buchstaben erscheinen unten in der Konsole. Anschließend musst du die Stärke auswählen, mit der das Pheromon abgegeben werden muss. Dieses Mal ist es Stärke 3. Die rötlichen Nachtkriecher stellen ihre Tentakel auf und Lea kann an ihnen vorbei gehen.



Führe sie weiter nach links zur nächsten Brücke. Von weitem kannst du bereits eine der drei Pflanzen ebenfalls mit $\Gamma \Gamma$ III erstarren lassen. Führe Lea dann näher heran. Die Pflanze hinten links erstarbt auch mit $\Gamma \Gamma$ III, während bei der Pflanze vorne rechts $\Gamma \Gamma$ I angewendet werden muss. Nun ist der Weg zum Gebietsschalter frei, der Lea nach T03 führen wird. Sie betätigt ihn wieder automatisch.

Tyriadenzone, Kreuzung – T03

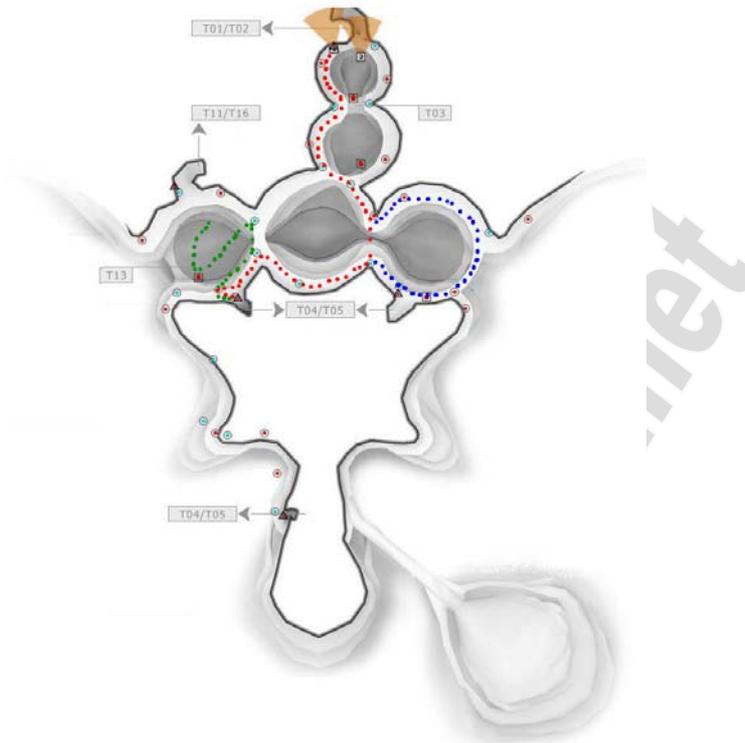
Sobald Lea das neue Gebiet betreten hat, versteckt sie sich, denn ihr steht eine Tyriade gegenüber. Du musst dafür sorgen, dass die beiden sich verständigen können. Wende die Kamera auf die Tyriade und schalte den Pheromonzusatz ein.



Ziel 07C: Omega-Pheromon finden

Tyriadenzone, Kreuzung – T03

Lea erfährt nun, dass 112 noch lebt und sich in einer geheimen Höhle aufhält. Die Prophezeiung erfüllt sich, denn Miilyan soll Lea zu 112 bringen. Doch zuvor muss Lea in den Hochlandwald und sich dort das Pheromon Omega besorgen, was der wichtig für die Verständigung ist. Danach will Miilyan sie zum ansteigenden Abgrund bringen, welches der kürzeste Weg zu 112 ist. Eine Wache erscheint, weshalb Miilyan sich entfernt und Lea erst einmal alleine lässt.



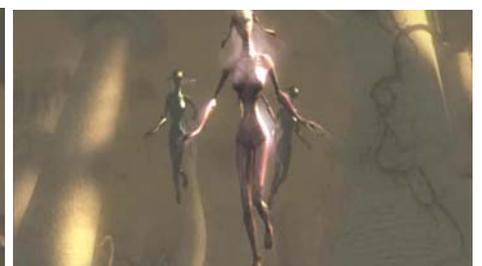
Die Gebietskarte hat eine eigenartige Form. Zunächst siehst du oben zwei untereinander liegende Kreise. Dann folgen 3 nebeneinander liegende Kreise direkt darunter. Lea befindet sich oben im ersten Kreis. Führe sie auf der Karte am linken Rand entlang, bis sie unten im zweiten Kreis angekommen ist.

Tyriadenzone, Kreuzung – T13

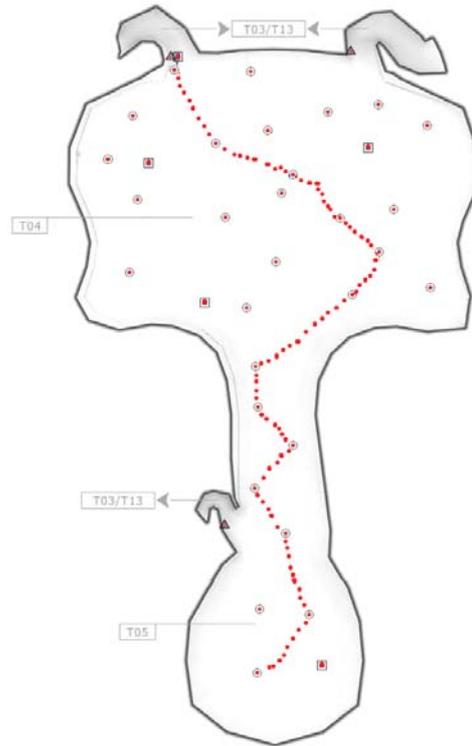
Geh nun auf der Gebietskarte nach rechts, sodass du im mittleren der drei nebeneinanderliegenden Kreise etwa auf 2 Uhr stehst. Betätige dann die Lampe, die sich unterhalb Deiner Position genau gegenüber ca. auf 4 Uhr befindet (ebenfalls am rechten Rand des mittleren der drei Kreise). Lea läuft nun um den rechten der Kreise komplett herum, bis sie an der betätigten Lampe angekommen ist. Dabei passiert sie einen Gebietswechschalter zu T04/T05, den du unberührt lässt. Laufe nun auf der Karte weiter nach links zum **zweiten Gebietswechschalter T04/T05**. Diesen betätigst du. (In der abgebildeten Lösung haben wir auf der Karte rote Pünktchen eingezeichnet, für die Reihenfolge der zu aktivierenden Lampen. Die blauen Pünktchen bezeichnen den Weg den Lea abweichend dazu nimmt.)

Tyriadenzone, Hochlandwald – T04

Du kommst in den Hochlandwald und siehst wieder eine Vision von Lea. In dieser geht es um 112, der von Kampftyriaden angegriffen und anderen Tyriaden gerettet wird.



Nun musst du einen Weg zur Omega-Pflanze finden. Im Wald wimmelt es nur so von Wachen. Suche mit Hilfe der existierenden fest installierten Kameras zunächst nach der Omegapflanze.



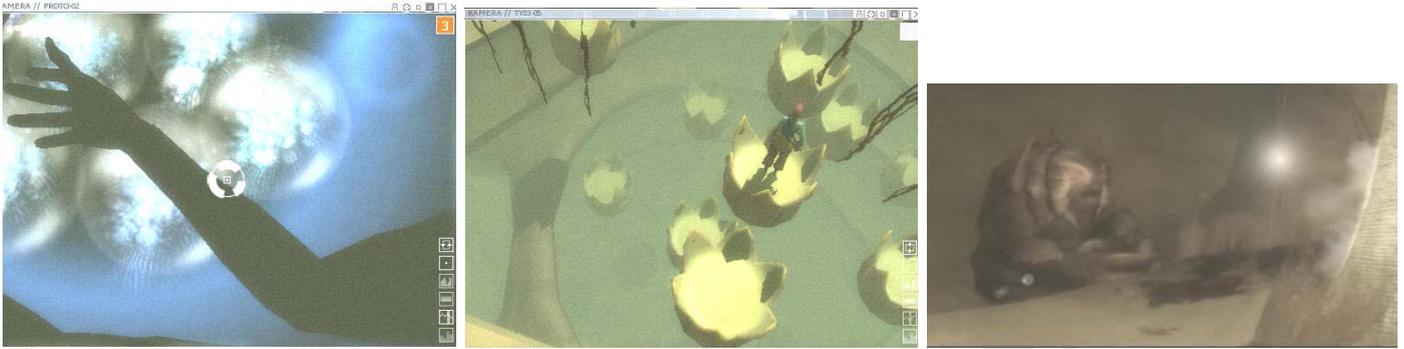
Sie befindet sich ganz unten auf der Karte. Aktiviere dort die Kamera und schwenke sie nach links. Anschließend musst du Lea durch den Hochlandwald führen. **Speichere** nun regelmäßig nach jedem gelungenen Stückchen weg ab, denn ein Zufallsgenerator bestimmt wann und wo Kampfthyriaden auftauchen. Taucht eine Kampfthyriade vor dir auf, wirst du zum Anfang zurück verfrachtet. Will Lea nicht weiter gehen, solltest du nach unten schauen, denn dort befindet sich dann meist eine Thyriade, die du mit $\Gamma \Gamma$ und Stufe I lahm legen kannst, da Lea nahe bei ihr steht. Gehe zunächst zur Lampe rechts unterhalb von Lea. Dann geht es nach schräg rechts weiter zur oberen, der beiden nahe beieinander liegenden Lampen. Von hier aus dann nach schräg rechts unten und noch einmal nach schräg rechts unten. Anschließend nach schräg links unten und dann zur ersten Lampe in dem schmalen Stück. Nimm direkt die Lampe darunter und geh dann nach schräg unten rechts. Weiter geht es nach schräg unten links und 2-mal nach schräg unten rechts.

Tyriadenzone, Hochlandwald – T05

Nun befindest du dich oberhalb der Kamera. Schau nach unten und schalte die Thyriade mit $\Gamma \Gamma$ I aus und geh dann zur Lampe links von der Kamera. Hier siehst du eine Pflanze mit blauen Luftblasen. Setze ihr das Pheromon AA I zu und warte ab, was Lea tut und sagt. Dann gibst du noch einmal AA I und direkt im Anschluss BBI ab. Lea nimmt das **Omega-Pheromon** an sich. Auf dem Rückweg musst du wieder die Pflanze mit $\Gamma \Gamma$ I ausschalten. Führe Lea auf dem selben Weg zurück. Wirst du nun von einer Kampfthyriade eingefangen, ist das nicht schlimm, denn die bringt dich an den Anfang zurück, wo du auch hin möchtest. Das Pheromon bleibt dir erhalten. Aktiviere den Gebietswechschalter um zu T13 zurück zu gelangen.

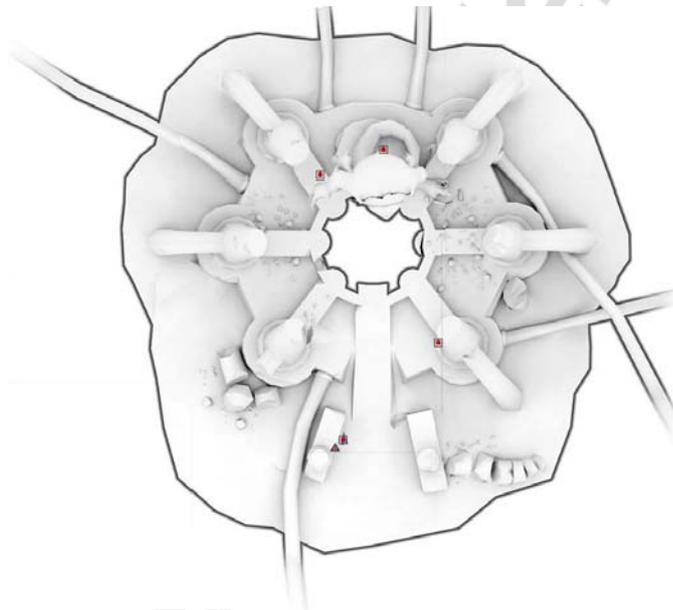
Tyriadenzone, Kreuzung – T13

Speichere hier am besten noch einmal ab. Führe Lea nun in Richtung des Gebietswechschalters T11/T16. Leider kommt Lea nicht bis dorthin, denn Loyd erscheint und schupst Lea in den Abgrund. Sie landet jedoch weich auf einer Rankenpflanze. Hier musst du dich nun nach links wenden, um der nächsten Pflanze das Pheromon BBIII zusetzt. Die Pflanze kommt herbei und Lea springt auf sie. Warte nun ab, bis die Pflanze ihre Ausgangsposition wieder erreicht hat und wende das Verfahren auf die nächste Pflanze an, bis Lea wieder hoch und nahe genug am Rand ist. Dann ruft sie nämlich nach Loyd, der gerade dabei ist eine Bombe zu platzieren, um die Thyriadenwelt zu zerstören. Nachdem Loyd weggelaufen ist, kommen Kampfthyriaden und bringen Lea ins Hauptquartier.



Tyriadenzone, Hoher Rat

Hier wird sie vor den Hohen Rat geführt und muss einem Verhör standhalten. Du musst ihr mit Hilfe der Pheromone helfen zu antworten. Nutze die Gelegenheit und **speichere** dein Spiel, bevor du zu den Generälen geführt wirst, denn zwischen dem Verhör kannst du nicht mehr speichern.



Nun wird es hektisch. Du musst zunächst dem Tyriadengeneral rechts von dir Rede und Antwort stehen. Anschließend immer im Wechsel mit den beiden Generälen links daneben sprechen und zum Schluss mit dem linken der beiden und den beiden Generälen ganz links. Alle beginnen mit einem BB, worauf du mit einem AA Stufe III antwortest. Danach folgt eine Kombination aus 2 Pheromonen. Diese gilt es in der Antwort zu vertauschen. Besteht die Frage des Generals nur aus diesen beiden Pheromonen, setzt du hinter die beiden vertauschten Pheromone immer ein Ω . Besteht die Frage des Generals aus zwei Pheromonen und einem Ω , antwortest du nur mit den beiden Pheromonen. Das Ω wird unten im Sprachmodul oben in der Mitte angezeigt. Antworte auf alle Fragen mit Stufe III.

Nummeriert man die Generäle von rechts nach links von 1 bis 5 durch, stellen sie in der folgenden Reihenfolge ihre Fragen:

1. Durchgang : 1 1 1
2. Durchgang: 2 3 2 3 2 3
3. Durchgang: 3 4 5 3 4 5 4 5 5 5

Du musst schnell zwischen ihnen hin und her wechseln. Bist du zu langsam oder gibst die falsche Antwort, fängst du mit Durchgang 1 erneut an. Die Fragen der Generäle werden in orangefarbenen Kästchen dargestellt, deine Antworten in weißen Kästchen.

Mögliche Kombinationen sind z.b.: (Frage des Generals => deine Antwort)

$\Gamma E \Rightarrow E \Gamma \Omega$
 $\Gamma E \Omega \Rightarrow E \Gamma$
 $E \Gamma \Rightarrow \Gamma E \Omega$

$E \Gamma \Omega \Rightarrow \Gamma E$
 $A \Gamma \Rightarrow \Gamma A \Omega$
 $A \Gamma \Omega \Rightarrow \Gamma A$

$\Gamma A \Rightarrow A \Gamma \Omega$
 $\Gamma A \Rightarrow A \Gamma \Omega$
 $B \Delta \Rightarrow \Delta B \Omega$

B Δ Ω => Δ B

Δ B => B Δ Ω

Δ B => B Δ Ω

Schalte also das Sprachpaket ein und auch den Pheromonzusatz. Diesen richtest du mit der Schulterkamera von Lea immer auf den General, bei dem gerade bunter Rauch aufsteigt, denn dieser spricht dann gerade zu dir. Auch einer der anderen Kameras solltest du aktivieren, damit du schneller siehst, welcher General als nächstes zu dir spricht und du dich dementsprechend schnell ihm zuwenden kannst. Hast du es endlich geschafft alle 3 Durchgänge der Befragung zu überstehen, wird Lea dazu auserkoren die Bombe von Loyd zu entschärfen. Sie wird von den Kampftryaden zurück nach T13 gebracht und soll an die Oberfläche zurück kehren, nachdem die Bombe entschärft ist. Doch Miilyan erscheint mit ihrer Armee und bekämpft die Kampftryaden.



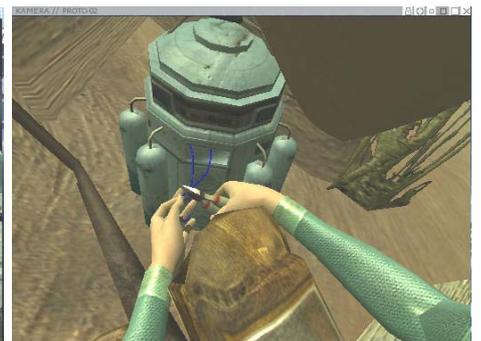
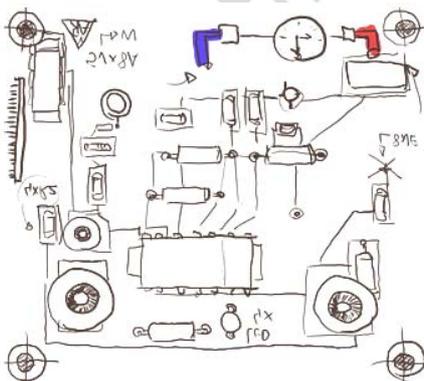
Ziel 07D: Bombe entschärfen

Tyriadenzone, Kreuzung - T13

Also macht sich Lea alleine daran die Bombe zu entschärfen. Speichern kannst du hier leider nicht. In Loyds sensiblen Dateien (m.loyd - 114113145195) findest du 3 Anleitungen zum Bau einer Bombe. Lea gibt dir eine Großaufnahme der Bombe, die du mit den Bauplänen vergleichen musst. Gleich der oberste Bauplan ist der richtige, er steht nur auf dem Kopf. Auf jedem Bauplan werden die Drähte farblich angezeigt, die du durchschneiden musst. Da du den oberen nimmst, musst du den roten und den blauen Draht durchschneiden. Lea zieht nun einen Draht nach dem anderen aus dem Bombengehäuse. Du sollst ihr sagen, ob er durchgeschnitten werden muss (A) oder nicht (A Ω). Mit Hilfe der Pheromone gibst du ihr die Antwort. Manchmal musst du die Antwort zweimal geben, weil Lea dich anscheinend beim ersten Versuch nicht versteht. Die Drähte werden in der folgenden Reihenfolge herausgezogen:

| | |
|---------------|------------|
| Orange | A Ω |
| Rot | A |
| Gelb | A Ω |
| Grün | A Ω |
| Blau | A |

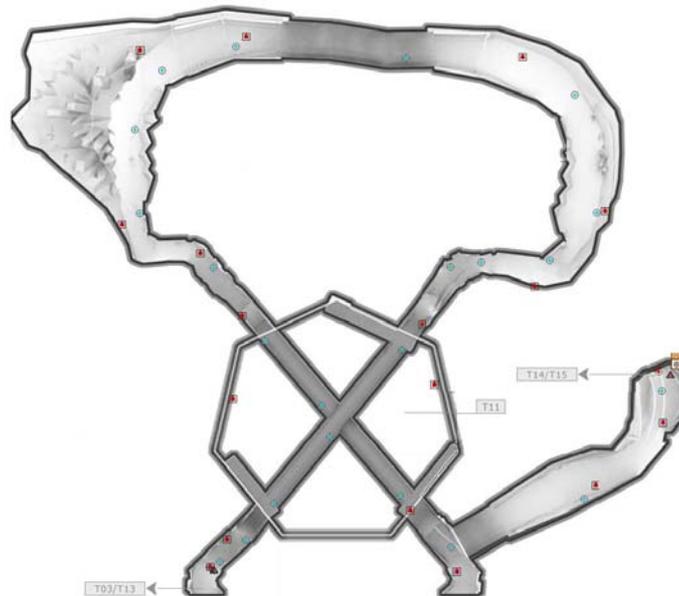
Du hast nicht viel Zeit. Lea drängt dich. Läuft die Zeit ab oder hast du einen falschen Draht durchgeschnitten, wird ein Gas freigesetzt. Das ist für den Moment nicht weiter tragisch, doch hast du später im steigenden Abgrund weniger Zeit zur Verfügung. Hast du es geschafft, führst du Lea nun endlich nach oben zum Gebietswechschelner T11/T16, den sie dieses Mal tatsächlich betätigen darf.



Tyriadenzone, Windbrunnen

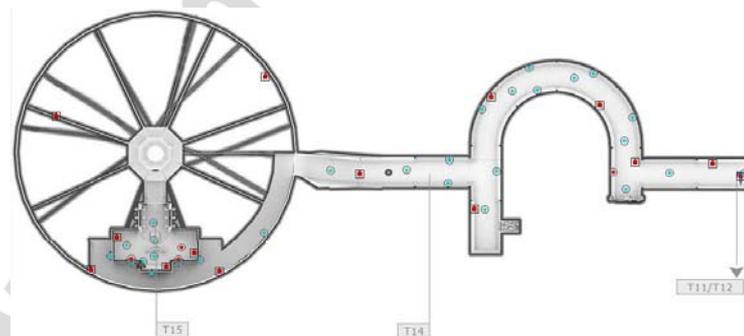
Deine Aufgabe ist es nun Lea zum Gebietswechschalter T14/15 zu führen. Du beginnst unten links, läufst nach schräg rechts hinauf, oben einmal im Bogen nach links und von dort aus wieder nach schräg unten rechts. Dort dann nur noch den kurzen Weg nach schräg oben rechts hinauf zum Gebietswechschalter. Dort muss die Tür mit Hilfe eines Zugangscode geöffnet werden, den du unter anderem in Paul Guirnischs Mitarbeiterakte findest.

Zugangscode für Sicherheitstür im Abgrundtunnel: **xx25k12**



Tyriadenzone, Ansteigender Abgrund - T14

Zunächst folgst du einfach dem Tunnel. Schalte die Lichter nach und nach aus und wieder an. Führe Lea den Bogen und schließlich die Gerade entlang, bis du im Windrad angekommen bist.



Hier triffst du auf Miilyan. Im Kampf hat sie einige ihrer Kaste verloren. Lea muss sich beeilen, wenn sie 112 treffen will, denn die Kampfpyriaden nehmen sicherlich bald ihre Fährte auf. Der Abgrund ist die kollektive Seele der Gesellschaft der Tyriaden und funktioniert wie ein riesiger Windkatalysator. Miilyan bittet Lea ihr zu folgen. Nachdem Lea ihre langen Überlegungen beendet hat, führst du sie auf dem Weg nach links weiter zu einem kleinen Häuschen. Deaktiviere auf der Gebietskarte am besten wieder alle Lampen, damit du die Tür findest, die sich direkt rechts neben der Kamera befindet und von dem Icon einer Lampe verdeckt wird. Geh ins Gebäude hinein.

Tyriadenzone, Ansteigender Abgrund - T15

Lea setzt das Sprachpaket in das Fach im Steuerpult ein und musst nun mit dem ansteigenden Abgrund kommunizieren. Das **PSI-Pheromon** wird geladen, mit dem man sich mit dem Abgrund verständigen kann. Zunächst musst du eine Kennung mitteilen, dann den Status und zum Schluss was du möchtest. Das Psi-Pheromon muss immer dabei sein. Leas Aussagen sollten wie folgt ablaufen:

Kennung: **Δ Δ Ψ Stufe 1**

Status: **E B Ψ Stufe 1**
 Anliegen: **B Ψ Stufe 0**



Nun erklärt Miilyan, wie man die Koordinaten für das gewünschte Ziel eingeben muss. Lea will zur Monolithenhöhle und der ansteigende Abgrund hat die Reiseparameter übermittelt, die du für den Code benötigst:

1. Durchschnittliche Windgeschwindigkeit aus NW
2. langsam ansteigende Temperatur von 23°
3. 18% Restfeuchtigkeit
4. 939 mB stabiler Druck

Diese Werte musst du nun in einen Code umwandeln. Dabei helfen dir die sensiblen Dateien von Paul Guirnisch:

Benutzername: **p.guirnisch**
 Passwort: **psi**
 Sensible Dateien: **symbiosis**

Hier findest du eine Reiseliste mit Tabellen. Aus den vier Tabellen kannst du den jeweiligen zweistelligen Code für Wind, Temperatur, Feuchtigkeit und Druck ablesen.

1. **Windliste** = NW durchschnittlich = mittlere Zeile (>>), letzte Spalte (NW) = **05**
2. **Temperaturliste** = langsam ansteigende 23° = zweite Zeile von unten (blau >), 4. Spalte von rechts (+20/+24) = **03**
3. **Feuchtigkeitsliste** = Restfeuchtigkeit (= abnehmend) 18% = oberste Zeile (rot <), 3. Spalte von links (15/19) = **10**
4. **Druckliste** = stabile 939mb = mittlere Zeile (-), 2. Spalte von links (900/950) = **12**

Nun hast du den gesamten Code: **05031012**

| | N | NE | E | SE | S | SW | W | NW |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| > | 17 | 22 | 06 | 12 | 04 | 23 | 14 | 09 |
| >> | 07 | 01 | 19 | 10 | 15 | 02 | 21 | 05 |
| >>> | 11 | 16 | 03 | 08 | 18 | 20 | 00 | 13 |

EDEHN

| °C | -25 | -20 | -15 | -10 | -05 | +00 | +05 | +10 | +15 | +20 | +25 | +30 | +35 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| <<< | 05 | 50 | 07 | 14 | 35 | 01 | 26 | 61 | 09 | 28 | 18 | 36 | 08 |
| << | 23 | 45 | 22 | 63 | 39 | 47 | 32 | 55 | 53 | 46 | 31 | 57 | 51 |
| - | 13 | 34 | 00 | 48 | 25 | 21 | 41 | 12 | 16 | 60 | 02 | 30 | 20 |
| > | 49 | 40 | 15 | 38 | 04 | 56 | 37 | 27 | 62 | 03 | 54 | 19 | 43 |
| >> | 24 | 06 | 64 | 59 | 33 | 42 | 17 | 10 | 29 | 58 | 44 | 52 | 11 |

EDEHN

| % | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| < | 16 | 04 | 10 | 21 | 03 | 14 | 07 | 01 |
| - | 09 | 20 | 00 | 17 | 19 | 08 | 22 | 12 |
| > | 02 | 11 | 15 | 06 | 13 | 23 | 05 | 18 |

EDEHN

| mbar | 850 | 900 | 950 | 1000 | 1050 |
|------|-----|-----|-----|------|------|
| < | 13 | 06 | 09 | 01 | 04 |
| - | 02 | 12 | 05 | 14 | 11 |
| > | 07 | 00 | 10 | 03 | 08 |

EDEHN

Gib ihn in das erscheinende Codefeld ein. Ist alles korrekt, kann Leas Reise zu 112 losgehen. Dies war auch deine letzte Handlung. Ob sich Lea zu einem Leben mit 112 in der Welt der Tyriaden oder zu einem Leben ohne ihn unter den Menschen entscheidet, siehst du in der Endsequenz.



ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc. versorgen können.

Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).

<http://www.adventuresp...>