Komplettlösung zu Netzone

Die Zentralkuppel

Euer Abenteuer beginnt in einer seltsamen, großen Halle. Rechts vor Euch befindet sich an der Wand ein grünes Symbol mit blaupulsierendem Mittelpunkt - dies zeigt Euch immer an, daß sich an diesem Punkt eine Schnittstelle befindet, an die Ihr Euch andocken könnt. Klickt also auf dieses grüne Symbol (es öffnet sich Euer persönlicher Computer) und erfahrt, welche Person Ihr in diesem Abenteuer eigentlich spielt. Im unteren Teil des nun geöffneten Computers befinden sich verschiedene Tasten, von denen Ihr jetzt die Taste mit der Aufschrift `MAIL` betätigt. Ihr könnt dann die eingegangenen Nachrichten lesen (Tagesaufgabe). Klickt Ihr in der unteren linken Ecke des Bildschirmes auf die Pfeile, wechselt Ihr zwischen den Nachrichten und findet auf diesem Wege noch eine persönliche Nachricht von Jay P. an Euch. Habt Ihr alle Nachrichten durchgelesen schliesst den Computer, indem Ihr den grünen Knopf in der linken oberen Ecke drückt.
Ihr sucht nun die Zeppelinplattform auf, die sich in der rechten, unteren Ecke befindet (diese Plattform ist einfach anzuklicken). Befindet Ihr Euch schließlich genau vor dem Zeppelin, dreht Euch zweimal nach links und seht nun in der rechten oberen Ecke einen Bildschirm auf dem die Worte `CYCORP` stehen. Unter dieser Schrift befindet sich ein Pfeil nach rechts, den Ihr nun drückt - auf diesem Wege wird der Bildschirm aktiviert und es erscheint eine Werbeeinblendung. Am Ende dieser Werbung folgen zwei Nachrichten (eine von Eurem Vater und eine von Walter Sayle), die Ihr Euch <u>bis zum Ende</u> anhören müßt! Diese Nachrichten werden automatisch aufgezeichnet und in Eurem Computer gespeichert (dort unter dem Programmpunkt: INV). Ist dies geschehen, verlasst den Computer wieder, dreht Euch nach rechts, geht vor und dreht Euch nach rechts. Auf der rechten Seite dieses Abschnittes findet Ihr nun eine Säule, an der wiederum eine grüne Schnittstelle zu finden ist - klickt diese an. Es erscheint daraufhin ein Monitor, auf dem Ihr vorerst einen Code eingeben müßt, dieser da lautet: DEAD (erinnert Euch dazu an die Mail von Jay P.).
Widmet Euch nun also auf der rechten Seite des Monitors dem Buchstaben und beachtet, daß Ihr diesen verändern könnt, indem Ihr die linke oder rechte Ecke, oder die obere bzw. untere Ecke des Buchstabens anklickt. Klickt also so lange auf die verschiedenen Ecken des Buchstabens, bis dieser sich in ein D verwandelt hat und klickt dann auf die Mitte des Buchstabens, um diesen

links in den Code einzusetzen. Wiederfahrt so mit allen vier Buchstaben, bis schließlich das Wort DEAD auftaucht und Ihr Zugang zum System erhaltet.
Ihr landet sodann im Global Communication Network und verlasst den Bildschirm, indem Ihr auf die Taste in der linken oberen Ecke drückt. Geht dann einen Abschnitt nach links und findet dort ein sich drehendes lila Symbol (JP), das Ihr anklickt. So erscheint auf dem Monitor eine Nachricht von Jay P. Habt Ihr diese gelesen klickt auf das Fernglassymbol, das in der unteren rechten Ecke des Monitors zu finden ist. Es folgt eine kurze Suchsequenz, an dessen Ende eine neue Datei (Verstärker für Diagnosemodul) in das Verzeichnis `INV` Eures Computer eingespeist wird. Klickt nun auf den Verstärker und zieht diesen dann mit gedrückter Maustaste im Inventar auf das Diagnosemodul (sieht aus wie ein Auge) - so erhaltet Ihr ein verstärktes Diagnosemodul. Verlasst den Monitor und klickt danach auf das goldene Kreissymbol in der linken unteren Ecke. Es erscheint der Global Communication Network Bildschirm, aus dem Ihr Euch nun wieder ausklinkt.
Wieder vor der Säule auf der Zeppelinplattform stehend, geht es vor, rechts, vor, links. Eine weitere Schnittstelle sticht Euch nun auf der Aussenwand des Zeppelins ins Auge - klickt diese an. Seid Ihr schließlich mit dieser Schnittstelle verbunden, klickt im unteren Teil des Computers auf die Taste `INV`, aktiviert dort das verstärkte Diagnosemodul und betätigt dann die Taste `ABLAUF`. Es erscheint dann eine Überprüfung des Türmechanismus. Fangt damit an und drückt, sobald sich die Tür des Zeppelins öffnet, auf die Abbrechentaste (die Tür müßte nun offen bleiben). Danach betätigt Ihr die Taste `überspringen` und landet bei der Überprüfung des Andock-Mechanismus. Fangt damit an, wartet bis sich die Befestigung von dem Zeppelin löst und brecht danach ab. Betätigt schließlich die Taste `Überspringen` und es erscheint die Überprüfung des Motor-Mechanismus. Fangt damit an und brecht ab, sobald sich die Turbinen drehen. Überspringt dann wieder, woraufhin der Vorgang aufgezeichnet und gespeichert wird.
Nun könnt Ihr den Zeppelin durch die offene Tür rechts unten betreten und Euch im Innern nach links drehen. Geht einen Schritt vor und klickt auf den leuchtenden Punkt vor Euch. Dieser nimmt nun Kurs auf die Entwicklungsabteilung und Ihr drückt nochmals auf die Steuerung vor Euch, vor der nun ein grüner Pfeil blinkt.

Entwicklungsabteilung

Ist der Zeppelin gelandet, nehmt den folgenden Weg: links, links, vor, vor, vor, links vor, links, vor, rechts. Nun müßtet Ihr vor einer dunklen Tür stehen, neben der sich, rechts an der Wand, ein Knopf befindet - drückt

diesen und die Tür öffnet sich. Geht folgendermaßen weiter: vor, rechts, 5x vor. Auf der linken Seite müßtet Ihr nun ein grünes Horn erkennen. Öffnet jetzt Euren Computer und dort das Inventar (INV). Klickt im Inventar auf die Filmrolle `Walters Befehle an die Jünger` und lasst diese dann ablaufen. Daraufhin folgt eine kurze Rede, nach deren Ende alle Mönche verschwinden. Es geht danach weiter auf die mittlere Plattform: rechts, 3x vor. Hier befindet sich in der linken Ecke ein weiterer Schalter, den Ihr betätigt. Auf diesem Wege wird eine Brücke ausgefahren, die Ihr überquert: links, vor, vor, links, vor, vor, vor, rechts, vor. Ihr steht jetzt vor einer Tür, auf der sich der nächste Knopf befindet - betätigt diesen und geht einen Schritt vor in die Kabine des Aufzuges.
Ihr landet daraufhin im Labor der Entwicklungsabteilung. Geht solange nach vorne und die Treppe runter, bis Ihr auf dem Boden landet. Dreht Euch dort nach rechts und geht vor an die Konsole (diese müßte mit DL-01 gekennzeichnet sein). Am unteren Teil dieser Konsole blinkt eine Lampe auf, die Ihr anklickt. So öffnet sich die Schnittstelle des Computers und Ihr öffnet Euer Inventar. Aktiviert das verstärkte Diagnosemodul und drückt auf `Ablauf`. Es erscheint eine Terminalüberprüfung, die Ihr anfangen lasst. Drückt danach auf die `Versagt`-Taste und findet schließlich den Monitor in zwei Hälften unterteilt. In der oberen Hälfte (Terminal: Wartungssektor) befinden sich 5 Symbole, von denen drei durchgestrichen sind. Zwei Symbole sind nicht durchgestrichen (Verbindung zum Netzwerk & genetische Kodierungseinheit) - um diese müßt Ihr Euch kümmern.
Zieht beide Teile mit gedrückter Maustaste in die untere Hälfte, um diese im Inventar zu plazieren (beachtet, daß beide Teile <u>nebeneinander</u> plaziert werden müssen. Zieht die beiden Teile einfach auf einen anderen Gegenstand im Inventar). Ihr könnt nun den Monitor wieder verlassen und betätigt jetzt den kleinen, sich drehenden Knopf, rechts neben der Konsole. Dreht Euch dann nach rechts und findet eine nun offene Klappe. Hinter dieser Klappe befinden sich vier Kapseln (Radixnummer), die Ihr <u>alle</u> aufnehmen müßt (dazu ist das Inventar zu öffnen und die Kapseln rüberzuziehen). Schließt nun den Monitor wieder und geht einen Schritt vor. Dreht Euch nach links und findet Euch vor der nächsten Konsole (DL-02) wieder. Klickt auch hier den unteren blinkenden Knopf an und öffnet das Inventar. Aktiviert dort das verstärkte Diagnosemodul und klickt auf `Ablauf`. Lasst das Terminal überprüfen (anfangen) und betätigt dann die Taste `versagt`. Wieder wird der Bildschirm in zwei Hälften unterteilt. Diesmal findet Ihr im oberen Teil zwei Symbole durchgestrichen und drei funktionsfähig. Tauscht nun die beiden durchgestrichenen Symbole mit denen aus, die Ihr im Inventar habt (nun müßten alle fünf Symbole in Ordnung sein)

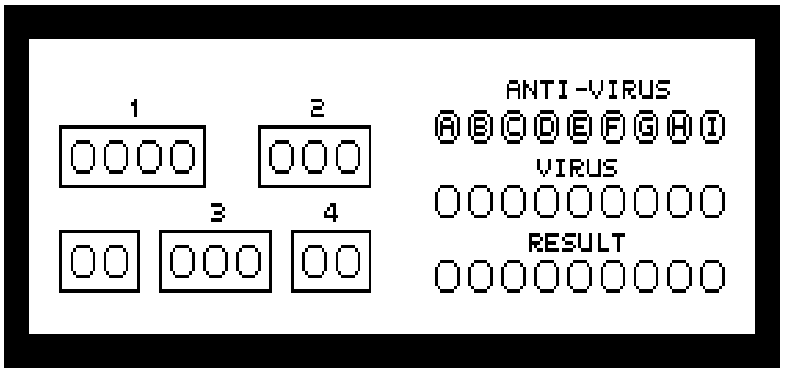
und betätigt dann die Reset Taste im oberen Bereich (Terminal funktionsfähig). Aktiviert nun im Inventar eine beliebige Radixkapsel und klickt auf die Ablauf-Taste. Nach einer kurzen Zeit verändert sich die Kapsel in eine Cyber-Zygote. Verlasst den Computer und geht weiter: links, vor, links, vor in die Mitte des Raumes. Hier findet Ihr eine weitere Schnittstelle, die Ihr anklickt (blaublinkendes Symbol) - holographische Simulationskapsel. Öffnet wiederum das Inventar, aktiviert dort die Cyber-Zygote und betätigt die Ablauf-Taste. Leider gelingt die Simulation nicht, da ein Lexikonteil fehlt.
Verlasst den Computer, dreht Euch nach links und steigt die Treppe nach oben bis in den Fahrstuhl. Im oberen Bereich angekommen geht nach vorne in das U-Boot, dreht Euch im Innern nach links und betätigt den blinkenden Knopf. Die Produktionsstätte wird als Ziel angewählt und durch nochmaligen Knopfdruck angesteuert.

Produktionsstätte

Am Ankunftsort dreht Euch nach links, geht 2x vor, links, vor, vor, rechts. An der Wand erwartet Euch der nächste Knopf, den Ihr drückt. Es erscheint daraufhin Walter Sayle, der Euch ein paar Worte erzählt. Daraufhin drückt Ihr nochmals den Knopf, woraufhin eine Art Code auf dem Bildschirm erscheint. Hier ist es Eure Aufgabe, 8 Symbole in die richtige Reihenfolge zu bringen. Um das Rätsel lösen zu können öffnet die Karte des Computers (dazu die MAP-Taste drücken) und zieht mit gedrückter Maustaste in der unteren Bildschirmhälfte die Karte nach unten. So erkennt Ihr einen Weg, der an einigen Stellen durch orangfarbene Abzweigungen gekennzeichnet wird - diese Abzweigungen müßt Ihr nun der Reihe nach in der oberen Bildschirmhälfte einstellen (um ein Symbol verändern zu können, drückt auf den darunter befindlichen, lila Knopf). Entnehmt die Lösung unserer Zeichnung:

Die Tür ist nun offen und Ihr könnt das dahinter liegende Labyrinth betreten. Lasst die Karte (Map) des Computers an und folgt dem dort gekennzeichneten Weg, bis Ihr auf eine Leiter stoßt (diese ist auf der Karte als gestreiftes Rechteck zu erkennen). Klettert die Leiter nach oben und landet im Kommunikationsturm. Dreht Euch dort nach links und geht vor an die Konsole CT-02. Klickt auch hier wieder auf den blinkenden Knopf im unteren Teil der Konsole und öffnet im Computer das Inventar. Aktiviert das verstärkte Diagnosemodul und betätigt die Ablauf-Taste. Es folgt eine Überprüfung des Terminals (anfangen), dessen Diagnose

Ihr als versagt deklariert. In der oberen Bildschirmhälfte findet Ihr nun wieder 5 Symbole, von denen eines grün gekennzeichnet ist (gefüllte Gedächtnisbank) - zieht dieses Teil in die untere Bildschirmhälfte (Inventar). Aktiviert diese Gedächtnisbank daraufhin im Inventar und `teilt` diese. So erhaltet Ihr ein Lexikon und eine leere Datenbank.
Die leere Gedächtnisbank zieht Ihr dann wieder zurück in die obere Bildschirmhälfte (das Lexikon behaltet Ihr!). Betätigt dann in der oberen Hälfte den Resetknopf, woraufhin die Anfrage nach einer aktualisierten Version verschickt wird. Nach getaner Arbeit kehrt zurück in die Mitte des Raumes und klettert dort die Leiter hinab zurück ins Labyrinth. Schaltet nun auf Eurem Computer wieder die Map (Karte) an und sucht Euch den Weg zum Ausgang. Durchquert am Ende die Tür und betretet im Dock erneut das U-Boot - fahrt mit diesem zurück zur Entwicklungsabteilung.
Verlasst das U-Boot und nehmt einen Schritt vor dem Aufzug stehend den folgenden Weg: rechts, 3x vor. Hier befindet sich in der rechten oberen Ecke ein Knopf, dessen Betätigung die Brücke aktiviert. Überquert diese, öffnet danach die große Tür, durchquert diese und sucht dahinter auf der linken Seite den Zeppelin auf. Betretet diesen über die Gangway und steuert ihn dann zurück zur Zentralkuppel.
Dort gelandet verlasst das Luftschiff geht vor und hinter die mittlere Säule. Sucht dort die blinkende Schnittstelle und klickt diese an - Ihr landet daraufhin wieder im Global Communication Network. Verlasst den Bildschirm und klickt in der linken unteren Ecke die sich drehende grüne Pflanze an. Ihr erfahrt, daß aufgrund eines Virus keine Verbindung zur CYCORP-Stätte hergestellt werden kann. Verlasst den Bildschirm und klickt den blinkenden hellen Punkt in der Mitte des Bildschirmes an (unterer Teil). Es erscheint ein Systemschutz, auf dem Ihr den zu untersuchenden Virus auswählen müsst. Klickt danach nochmals auf die sich drehende Pflanze, worauf auf dem Bildschirm eine komische Anordnung von Farben auftaucht (Erzeugung Anti-Virus).



Eure Aufgabe wird es also nun sein, ein Anti-Virus herzustellen. Das heißt, die rechte untere Reihe (Ergebnis) muß am Schluß komplett aus weißen Kugeln bestehen. Beachtet dazu unsere Zeichnung und setzt die folgenden Züge:

4 auf A, B
3 auf B, C, D
2 auf D, E, F
1 auf F, G, H, I.
Nachdem also die untere rechte Reihe nur noch aus weißen Kugeln besteht, betätigt die Senden-Taste, worauf der Virus eliminiert wird. Jetzt könnt Ihr endlich das Sanduhrsymbol links anklicken, worauf Ihr auf der CYCORP-Seite landet. Auf dem entsprechenden Bildschirm findet Ihr ein Zahnradsymbol, das Ihr anklickt - es wird daraufhin ein aktualisiertes Rechnerterminal in Euer Inventar gepackt. Verlasst jetzt den Computer und klickt auf das goldene Kreissymbol in der linken unteren Ecke - klinkt Euch schließlich aus.
Zurück in der Zentralkuppel sucht auf der Plattform nochmals den Zeppelin auf, klickt dort auf die grüne Schnittstelle und betätigt die Taste `Zugang`. Es öffnet sich daraufhin die Tür des Zeppelins, den Ihr jetzt betreten könnt. Klickt im Innern zweimal auf den Knopf im Cockpit und landet erneut in der Entwicklungsstation.
Verlasst dort das Luftschiff, sucht die dunkle Tür auf, öffnet diese durch Drücken des Knopfes und betretet den dahinter liegenden Abschnitt. Betätigt gleich dahinter den nächsten Knopf, der die Brücke ausfährt. Überquert diese und sucht auf der anderen Seite den Fahrstuhl auf. Betretet auch diesen und fahrt hinunter ins Labor. Steigt dort die Treppe hinab, dreht Euch nach rechts und klickt die Konsole, rechts vor Euch an (DL-02. Dieses Terminal muß funktionstüchtig sein!). Betätigt dort den unteren, blinkenden Knopf und landet im System. Öffnet nun das Inventar, aktiviert das verstärkte Diagnosemodul und drückt die Ablauf-Taste. Fangt mit der Überprüfung des Terminals an und betätigt dann die `Versagt`-Taste - es erscheinen daraufhin wieder zwei Bildschirmhälften. Zieht nun von der oberen Hälfte die leere Gedächtnisbank in den unteren Bereich (Inventar) und zieht dort das Lexikon in die leere Gedächtnisbank (gefüllte Gedächtnisbank) hinein. Diese gefüllte Gedächtnisbank müßt Ihr nun wieder in die obere Bildschirmhälfte ziehen (Terminal), dann die Reset-Taste drücken. Im unteren Bereich (Inventar) aktiviert nun eine beliebige Radixkapsel und startet daraufhin einen Ablauf. Nach kurzer Zeit erhaltet Ihr so die nächste Cyber-Zygote. Wiederholt diese Prozedur ebenfalls mit den restlichen zwei Radixkapseln, um alle Kapseln in Cyber-Zygoten zu verwandeln.
Nun sucht wiederum die große Konsole in der Mitte des Labors auf (holographische Simulationskapsel), wo Ihr den blaublinkenden Knopf drückt. Betätigt dann die INV-Taste, aktiviert eine Cyber-Zygote und startet einen Ablauf. Diesmal gelingt die Simulation, da Ihr das Lexikon eingesetzt

habt. Ihr erfahrt daraufhin von einem Problem im Kommunikationsturm. Es folgt ein längeres Gespräch. Ist dies überstanden, erhaltet Ihr automatisch ein weiteres Gespräch, das im Inventar landet (Zels und Walter Auseinandersetzung). Wiederholt auch diesen Vorgang (Simulation) mit den restlichen zwei Cyber-Zygoten. Am Ende darf sich keine Zygote mehr in Eurem Inventar befinden!
Verlasst nun das Labor wieder über die Leiter und den Fahrstuhl und betretet im oberen Teil das U-Boot. Drückt dort im vorderen Abschnitt zweimal den Knopf, um die Produktionsstätte anzusteuern. Dort angekommen durchquert die Tür, um im Labyrinth zu landen (dazu müßt Ihr den Knopf drücken und nochmals den eingegebenen Code aktivieren - diese Aktion ist vor jedem erneuten Betreten des Labyrinthes durchzuführen). Folgt diesem zu der Leiter (aktiviert dazu die Karte des Computers, um dem Weg folgen zu können) und steigt diese nach oben in den Kommunikationsturm. Dreht Euch dort nach links und nähert Euch der Konsole (CT-02). Klickt jetzt den unteren, blinkenden Knopf an, um Euch mit dem Terminal zu verbinden. Öffnet das Inventar, aktiviert das verstärkte Diagnosemodul und startet einen Ablauf. Beginnt mit der Überprüfung des Terminals und betätigt dann die Versagt-Taste - es erscheinen daraufhin wiederum zwei Bildschirmhälften. Zieht nun von der unteren in die obere Bildschirmhälfte das aktualisierte Rechnerterminal und betätigt oben die Reset-Taste. Daraufhin werden die Cyber-Zygoten an das Herstellungslabor geschickt.
Ihr könnt den Turm nun wieder über die Treppe in der Mitte des Raumes verlassen und landet so erneut im Labyrinth (auf dem Weg dorthin wird eine weitere Nachricht in Euer Inventar gepackt - Walters Herstellung des Cyberwurms). Steht Ihr vor der Leiter, dreht Euch diesmal nach rechts (aktiviert die Karte des Computers) und folgt dem einzig möglichen Weg zum anderen Ende des Labyrinthes. Durchquert dort eine Tür und landet im Fertigungslabor. Hier findet Ihr links und rechts jeweils eine Wendeltreppe, die hinab ins Labor führt. Befindet Ihr Euch also schließlich im unteren Teil des Labors, widmet Euch der grauen runden Plattform auf dem Boden des Labors. Umrundet diese und seht Euch die Plattform von allen Seiten aus an. An einer bestimmten Stelle oberhalb der Plattform findet Ihr schließlich eine grünliche Schnittstelle, die Ihr anklickt. Daraufhin erhaltet Ihr mehrere Nachrichten und erfahrt den nächsten Auftrag.
Steigt nach getaner Arbeit also eine der Wendeltreppen nach oben, öffnet dort die Tür durch Knopfdruck und folgt dem Labyrinth zum zweiten Ausgang (dazu die Karte zu Hilfe nehmen). Öffnet dort die Tür und sucht das U-Boot auf. Betretet dieses und steuert es zurück zur Entwicklungsabteilung. Verlasst dort das U-Boot und sucht die Brücke auf, die auf die andere Seite

des Wassers führt (vergesst nicht, zuvor den Knopf für den Brückenmechanismus zu betätigen). Öffnet auch die nächste Tür und betretet auf der linken Seite den Zeppelin - mit diesem geht es zurück zur Zentralkuppel.
Verlasst am Ziel das Luftschiff und es folgt eine wichtige Mitteilung. Habt Ihr die Plattform betreten dreht Euch nochmals herum und aktiviert die Schnittstelle des Zeppelins (grünes Symbol mit blau blinkendem Punkt). Sobald der Monitor erschienen ist öffnet das Inventar, aktiviert das Diagnosemodul und startet einen Ablauf. Nachdem der Türcheck abgelaufen ist (Anfangen), betätigt die Versagt-Taste. Es wird daraufhin ein Geist auf die Reparatur angesetzt. Ihr müßt nun schnell auf die andere Seite der Zeppelin-Plattform gehen, wo Ihr am Geländer 5 Metallstangen seht. Am ganz rechten Metallpfosten befindet sich eine Art Steuerung (orange Lichter), die Ihr anklickt. Es erscheint nun in der Großaufnahme ein geteilter Bildschirm. Im oberen Bereich könnt Ihr die verschiedenen Geister anwählen. Klickt dazu auf die kleinen Pfeile im oberen Bereich, um zwischen diesen Geistern wählen zu können. Sucht also den Geist I-15 (rotes Symbol - dazu muß der Geist noch am Zeppelin beschäftigt sein!) und zieht daraufhin das rote Symbol mit der Aufschrift I-15 in den unteren Bereich (Inventar). Wählt dann mit Hilfe der oberen Pfeile den Geist G-12 aus (braunes Symbol) und zieht jetzt das rote Symbol (I-15) aus dem unteren in den oberen Bereich hinauf (das heißt, Ihr tauscht die Steuerungsmodule der beiden Roboter untereinander aus) - auf diesem Wege schaltet Ihr einen der Wachroboter aus. Beachtet, daß sich noch ein weiterer Geist G-12 im oberen Teil befindet - auch dieser muß mit dem I-15 Symbol ausgetauscht werden!
Macht Euch jetzt auf den Weg zur Vulkan-Plattform: rechts, vor, links, 5x vor, rechts, vor. Ihr müßtet nun vor einer weiteren Schnittstelle stehen, die Ihr anklickt (Vulkan-Schnittstelle). Öffnet das Inventar und benutzt das Diagnosemodul. Wiederum müßt Ihr nun drei Checks durchgehen (Tür, Andock und Motor), diese im richtigen Moment abbrechen und überspringen. Ihr könnt danach die Rakete durch die offene Luke betreten (gleich links neben der Schnittstelle) und im Innern nach oben steigen. Nachdem Ihr auf dem Stuhl sitzt dreht Euch um und klickt den Knopf vor Euch zweimal an. Ihr macht Euch so auf den Weg zur Entsorgungsstätte.

Die Entsorgungsstätte

Am Zielort geht es nach unten und den Gang nach vorne. Öffnet die Tür durch Betätigen des Knopfes und folgt dem weiteren Weg bis auf einen Abzweig. Dreht Ihr Euch dann nach links oder rechts merkt Ihr, daß der

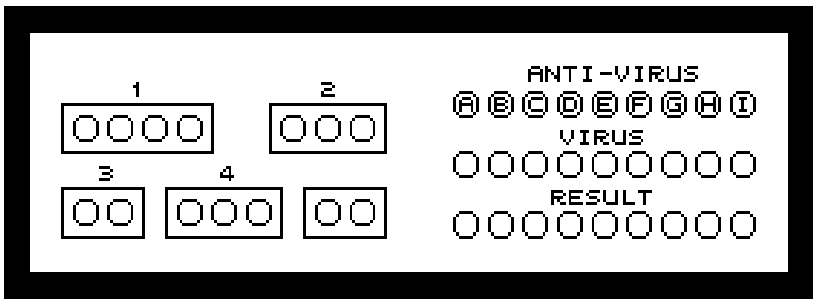
weitere Weg durch zwei Roboter geblockt wird. Dreht Euch also nach rechts und klickt auf das rote Licht in der Mitte des Roboters. Es öffnet sich ein geteilter Bildschirm. Hier nun müßt Ihr das blaue SP-14 Modul in den unteren Teil und dann das rote I-15 Modul in den oberen Teil ziehen (wechselt also die beiden Module untereinander aus). Der Wachroboter schmilzt daraufhin und Ihr dreht Euch schnell um die eigene Achse und widmet Euch dem Wachroboter auf der anderen Seite des Abzweigs - wiederholt mit diesem die eben beschriebene Prozedur (mit dem Unterschied, daß Ihr nun das blaue SP-14 Modul einsetzt), woraufhin dieser auf die andere Seite der Abzweigung wechselt (dazu muß der erste Roboter aber noch am schmelzen sein!).
Der Weg nach links ist nun frei und Ihr folgt diesem zweimal nach vorne. Dreht Euch dann nach rechts und klickt auf den blauen Kristall. Es wird daraufhin eine Brücke ausgefahren und ein grüner Kristall (CY-11) landet auf der mittleren Plattform. Dreht Euch danach wieder nach rechts und folgt dem Weg bis zum Ende. Steht Ihr vor einer Wand, dreht Euch nach links und findet einen gelben Knopf - drückt diesen. Es wird daraufhin ein Stuhl aktiviert, auf dem Ihr sogleich landet. Schaut nun ein wenig nach unten (dazu die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach unten bewegen), worauf Ihr einen blauen Knopf erkennt. Betätigt diesen, um das grüne Wesen (CY-11) zu eliminieren.
Ihr könnt den Sitz nun nach hinten wieder verlassen und erneut die Rakete aufsuchen. Im Innern dieses Gefährtes steigt nach oben, dreht Euch herum und betätigt den Knopf zweimal, um in der Zentralkuppel zu landen. Dort gelandet verlasst die Rakete und nehmt den folgenden Weg: vor, rechts, 7x vor, rechts auf die nächste Plattform. Ihr findet hier ein weiteres Gefährt, den Grommet, dessen Schnittstelle Ihr sogleich aktiviert. Benutzt aus dem Inventar wieder das Diagnosemodul und startet die Checks der Tür, Andock und Motor. Brecht diese im richtigen Augenblick ab und überspringt die Sequenzen dann.
Betretet den Grommet schließlich durch die nun offene Tür, wendet Euch im Innern nach links und drückt den Knopf zweimal, um die Prüfanlage anzusteuern.

Die Prüfanlage

Dort gelandet verlasst das Fahrzeug und geht solange vor, bis Ihr vor einem Geländer steht. Dreht Euch dort nach links und nähert Euch der Tür im Berg. Öffnet diese durch Betätigen des Knopfes und durchquert sie. Ihr landet nun in einem riesigen Abschnitt mit vielen verschiedenen Plattformen. Eure Aufgabe hier ist es nun (1. Test), den richtigen Weg durch diesen Irrgarten zu

finden. Achtet dabei auf den blinkenden Stern, der immer schneller und höher piept, desto näher Ihr Eurem Ziel, einem Monolithen kommt. Habt Ihr schließlich den richtigen Weg gefunden (um unserem Weg zu folgen, müßt Ihr die Tür bereits durchquert haben):
vor, links, 3x vor, rechts. 2x vor, links, vor, rechts, vor,
taucht vor Euch ein glänzender Monolith auf, den Ihr anklickt. So habt Ihr den ersten Test bestanden und es erwartet Euch alsdann der zweite Teil der Prüfung.
Beachtet hier den Himmel, in dem hintereinander verschiedene Farben auftauchen: grün, blau, blau, grün, grün, rot, rot, lila, blau. Beachtet nun die Horizonte und bemerkt (dreht Euch dazu nach links und rechts), daß diese genau die gleichen Farben haben, wie die vorgegebene Farbreihenfolge am Himmel - diesem Weg müßt Ihr nun folgen:
links, vor, links, vor, vor, rechts, vor, vor, rechts, vor, vor, rechts, vor, rechts, vor.
Es erscheint alsdann der zweite Monolith, den Ihr wieder anklicken müßt. Somit habt Ihr die zweite Phase abgeschlossen und landet bei der dritten Aufgabe.
Geht hier nach vorne, links, vor und links. Ihr findet Euch vor einem Monitor wieder. Es wird Euch nun die Aufgabe gestellt, mit den richtigen Antworten ein Verbrechen aufzuklären. Die Antworten müßt Ihr möglichst schnell geben. Ihr habt immer die Wahl zwischen Antwort A oder B. Habt Ihr Euch für eine Antwort entschieden, drückt auf einen der beiden Knöpfe, die sich an dem Lautsprecher rechts des Monitors befinden (der linke Knopf gibt die Antwort B, der rechte Knopf die Antwort A). Gebt Ihr dreimal hintereinander die Antwort B (daß heißt also, den linken, lila Hebel am Lautsprecher betätigen), habt Ihr auch diesen Test bestanden und landet in einem neuen Raum und somit bei der 4. und letzten Aufgabe.
Hier geht es gleich hinter den Schreibtisch: vor, vor, links, vor, links. Ihr findet nun an der Schreibtischkante eine Uhr und einen roten Knopf. Rührt Euch jetzt nicht, bis auf der Uhr eine Minute angezeigt wird (nicht weniger!). Geht dann nach links, vor und rechts und berührt die seltsame rote Masse auf dem Schreibtisch. Geht alsdann wieder zurück hinter den Schreibtisch (zu der Uhr und dem roten Knopf) und drückt nun auf den roten Knopf. Es erscheint ein Monitor, auf dem Ihr eines der beiden farbigen Symbole anklickt. Es öffnet sich daraufhin Euer Inventar, in das Ihr die beiden verschlüsselten Daten rüberzieht. Es geht weiter links, vor, vor, rechts, vor, rechts, vor und Ihr seht einen Knopf, den Ihr betätigt. Dadurch öffnet sich die Tür und Ihr verlasst den Raum. Im Freien geht es in den Grommet (linke Seite), mit dessen Hilfe Ihr zurück in die Zentralkuppel fliegt.

Verlasst nach der Ankunft das Gefährt und geht nach vorne an die Säule heran. Umrundet diese und findet auf der Rückseite der Säule eine grüne Schnittstelle, die Ihr aktiviert - so landet Ihr wiederum im Global Communication Network. Es geht hier nun zweimal nach rechts und Ihr findet ein neues Symbol (rechte Seite) in Form eines Schlüssels, das erneut durch einen Virus beschützt wird. Klickt also wiederum das Schlüsselsymbol an, um den Virus zu identifizieren. Verlasst dann den Bildschirm und klickt auf den hell blinkenden Punkt in der Mitte. Es wird der Systemschutz abgerufen, der Euch bittet, den zu untersuchenden Virus zu wählen. Klickt also links unten auf den Virus und auf dem Bildschirm erscheint die Erzeugung eines Anti-Virus. Auch hier ist es wiederum Eure Aufgabe, die untere rechte Reihe (Ergebnis) mit weißen Kugeln zu füllen. Beachtet dazu unsere Zeichnung und setzt die linken Blockadenketten wie folgt in die rechte obere Anti-Virus-Reihe:



4 auf A, B, C
2 auf C, D, E
Klickt die 1 an, auf daß diese Kette aktiviert ist. Betätigt dann in der unteren linken Ecke einmal die Taste mit dem Pfeil (neben der Senden-Taste), um die Anordnung der einzelnen Farben zu wechseln. Setzt die 1 dann auf E, F, G, H
Klickt dann auf die 3 und wiederholt die Prozedur mit dem Wechsel der Farben (Pfeiltaste einmal drücken). Setzt die 3 dann auf H, I.
Die untere rechte Reihe müßte nun aus weißen Kugeln bestehen und Ihr könnt links unten die Sende-Taste betätigen. Der Virus wird vernichtet und Ihr könnt zum wiederholten Male das linke Schlüsselsymbol anklicken - es öffnet sich daraufhin die Dekodierungsbank. Sucht nun in Eurem Inventar (untere Hälfte des Bildschirmes) nach den beiden verschlüsselten Daten (Karte und Hauptlabor) und zieht diese nacheinander auf das obere rechte Schlüsselsymbol der Dekodierungsbankdatei. Ihr erhaltet so eine Nachricht von CYCORP und eine Kursoption für den Grommet. Verlasst den kleinen Bildschirm des Computers und klickt dann in der unteren linken Ecke auf den goldenen Kreis, dann auf die Ausklinken-Taste, um das System zu verlassen.
Wieder in der Zentralkuppel stehend sucht den Grommet auf (genau hinter der Säule) und betretet diesen (dazu die Grommet-Schnittstelle aktivieren und die Zugang-Taste drücken). Fahrt mit diesem zur Prüfanlage.

Seid Ihr am Ziel angekommen verlasst das Gefährt nicht, sondern öffnet stattdessen das Inventar. Aktiviert dort die Kursoption für Grommet und betätigt die Ablauf-Taste - so kommt Ihr zum Hauptlabor.

Das Hauptlabor

Verlasst am Ziel das Gefährt und landet in einem runden Raum. In der Mitte dieses Raumes findet Ihr das Oberteil einer grauen Kugel. Umquert diese und seht Euch alle Seite genau an. An einer bestimmten Stelle dieser Kugel befindet sich die nächste grüne Schnittstelle, die Ihr anklickt. Es erscheinen daraufhin einige Farben, die Eure Testergebnisse auswerten (erinnert Euch an die 4 Aufgaben, die Ihr zu einem früheren Zeitpunkt erledigen mußtet). Es werden nach kurzer Zeit 6 Punkte aufgezählt, die Ihr alle mit dem Ergebnis `normal` abgeschlossen haben müßt - erst dann ist die Prüfung bestanden. Ist ein Wert zu hoch oder zu niedrig, müßt Ihr den jeweiligen Test nochmals wiederholen (von diesem Raum aus könnt Ihr durch vier Türen alle Tests noch einmal aufsuchen. Die Lösung der einzelnen Aufgaben findet Ihr obenstehend). Hier die Auflistung des Testprofils:
Räumliches Denkvermögen - Test 1
Logisches Ableitungsvermögen - Test 2
Urteilsfähigkeit & Mut - Test 3
Anerkennung von Autorität und Neugier - Test 4.
Habt Ihr also alle sechs Punkte mit `normal` bestanden, betätigt im unteren Teil des Bildschirms die Taste `Parameter speichern`. So erhaltet Ihr automatisch im Inventar einen Parameter der genetischen Kodierung.
Betretet nun wieder den Grommet und fahrt mit diesem zurück zur Zentralkuppel.
Sucht dort das U-Boot Atlantis auf betretet dieses (dazu die Schnittstelle aktivieren und unter Umständen mit Hilfe des Diagnosemoduls die Tür öffnen, den Andockmechanismus lösen und den Motor starten - bekannte Prozedur). Macht Euch im Innern auf den Weg zur Produktionsstätte, verlasst das Boot, betretet das Labyrinth (vorher die Tür durch Knopfdruck öffnen) und folgt diesem bis zum Ende (nehmt dazu die Karte im Computer zu Hilfe). Durchquert die Tür und findet Euch im Fertigungslabor wieder. Steigt dort eine der beiden Wendeltreppen links oder rechts hinab und widmet Euch im unteren Teil der flachen grauen Plattform auf dem Boden. Umrundet diese und sucht die Stelle, an der sich die grüne Schnittstelle befindet. Aktiviert diese und beachtet, daß sich mehr als eine Zygote in dem System befinden müßten!
Es erscheint daraufhin eine Schalttafel Parameterangleichnung. Betätigt auf diesem Bildschirm erst die `Automatische Parameterangleichung`, worauf

sich der Bildschirm wieder unterteilt. Zieht nun aus dem Inventar (unterer Teil) den Parameter der genetischen Kodierung auf das silberne Symbol im oberen rechten Teil des Bildschirmes (Schnittstelle). Daraufhin erscheint nochmals die Schalttafel, auf der Ihr nun die Taste `Verschickung von Cyber-Zygoten` drückt. Habt Ihr die 4 Tests erfolgreich bestanden und alle 4 Radixkapseln in die Holographie Simulation gepackt, müßten nun alle Parameter innerhalb der erforderlichen Werte liegen. Der Computer wartet nun auf die Konfiguration des CY-11ers. Da Ihr diesen Schritt erst später erledigen könnt, verlasst vorerst den Bildschirm.
Beachtet nun die linke hintere Seite des Raumes, auf der Ihr eine sich drehende Metallkugel mit einem roten Hebel seht. Nähert Euch dieser (die Kugel befindet sich vor einer seltsamen Maschine), bis Ihr sie ganz dicht vor Euch seht. Klickt Ihr nun auf eben diese Kugel erscheint Walter, der Euch eine kurze Geschichte über einen Cyberwurm erzählt. Ist Walter wieder verschwunden, klickt ein weiteres Mal auf die sich drehende Kugel, worauf ein CY-11er konfiguriert wird. Nach kurzer Zeit öffnet sich Euer Computer. Beachtet, daß dieser in zwei Hälften unterteilt ist. Sucht Euch nun im unteren Teil (Inventar) die Datenbank: Zel Winters heraus und zieht dann vom oberen Teil den CY-11 auf die besagte Datenbank im unteren Teil. Es folgt eine Verschmelzung beider Teile und eine weitere Nachricht von Zel Winter.
Dieser erklärt Euch die letzte Aufgabe. Nachdem Zel wieder verschwunden ist solltet Ihr abspeichern, da Euch von nun an bis zum Ende des Spieles nur noch 20 Minuten Zeit verbleiben! Sucht also in diesem Raum nochmals die graue Plattform auf und die dortige grüne Schnittstelle (denkt daran, daß diese nur an einem bestimmten Punkt zu sehen ist). Drückt nach Erscheinen des Bildschirmes die Taste `Verschickung von Cyber-Zygoten` und wartet die Auswertung der Testergebnisse ab. Öffnet, nachdem der Computer nach der Konfiguration des CY-11ers fragt, das Inventar, aktiviert dort die Filmrolle: Walters Herstellung des Cyberwurmes und lasst diese ablaufen. Ihr verfolgt ein Video, in dessen Verlauf Ihr Walter an seiner Konsole hantieren seht. So erfahrt Ihr ein weiteres Passwort und interessante Neuigkeiten.
Habt Ihr alles verfolgt, verlasst den Computer wieder und geht zweimal vor (in Richtung der rechten Konsole). Ihr müßtet nun genau vor der Konsole ML-03 stehen, bei der Ihr den unteren, rechten blinkenden Knopf drückt. Es erscheint ein Bildschirm, auf dem Ihr einen Code eingeben müßt - dieser lautet: AWED (denkt daran, daß Ihr die Buchstaben verändern könnt, indem Ihr die Stellen ober- und unterhalb und links bzw. rechts des jeweiligen Buchstabens anklickt). Habt Ihr schließlich den korrekten Code eingegeben,

landet Ihr in Walters persönlichem System. Dreht Euch dann nach links und findet auf dem Monitor der Konsole ein seltsames Symbol. Klickt dieses an und zieht es rüber in Euer Inventar (Cyberwurm Bauanleitung).
Ist dies geschehen, kehrt zurück zu der sich drehenden Metallkugel mit rotem Hebel (neben der großen Maschine). Klickt diese an und es wird ein zweiter CY-11er konfiguriert. Diesen CY müßt Ihr dann in den unteren Teil des Bildschirmes ziehen (Inventar) und dort mit der Bauanleitung des Cyberwurmes verbinden - auf diesem Weg erhaltet Ihr eine Cyberwurm-Larve.
Mit dieser im Gepäck verlasst das Labor wieder und kehrt durch das Labyrinth zurück zum U-Boot. Betretet dieses und fahrt zurück zur Zentralkuppel.
Dort verlasst Ihr das U-Boot wieder, wendet Euch auf der Plattform nach links und lauft über die schmalen Stege zwei Plattformen weiter - Ihr müßtet Euch nun auf der Vulkan-Plattform befinden (die, mit der roten Rakete). Sucht hier die rechte hintere Ecke auf, in der sich nochmals eine grüne Schnittstelle befindet. Aktiviert diese und gebt das Passwort: WAFE ein. Es öffnet sich dann rechts neben Euch auf dem Boden eine Klappe. Klickt auf diese nun offene Klappe, worauf ein großer roter Hebel umgelegt wird (von nun an wird der Kabeltron manuell gesteuert). Dreht Euch nach getaner Arbeit zweimal nach rechts, geht vor und über den Steg auf die nächste Plattform. Ihr müßtet Euch nun auf der Grommet-Plattform befinden (gelbes Fahrzeug). Dreht Euch dort nach links und geht vor (unter dem großen Bildschirm hindurch). Ihr seht nun ein weiteres gelbes Fahrzeug, dem Ihr Euch über den linken Steg nähern könnt. Steht Ihr am Ende des Steges, klickt auf die grüne Schnittstelle (Kabeltron-Schnittstelle). Drückt dann auf dem Bildschirm die Zugang - Taste, worauf sich rechts die Tür des kleinen Fahrzeugs öffnet. Dreht Ihr Euch nun nach rechts, werdet Ihr automatisch zum Kern gebracht.

Der Kern

Habt Ihr den Kabeltron automatisch verlassen, geht 3x vor, links, vor, vor, rechts. Vor Euch seht Ihr nun eine Leiter, die nach oben führt. Folgt dieser hoch, um in der ersten Etage zu landen. Folgt nun der Leiter zwei weitere Male nach oben, um schließlich in der dritten Etage des Kerns zu landen. Hier werdet Ihr von einem Computer begrüsst. Nachdem Ihr wieder handeln könnt aktiviert die grüne Schnittstelle, um mit dem Kernrechner verbunden zu werden. Öffnet dann das Inventar, aktiviert die Cyberwurm-Larve und startet einen Ablauf. Der Cyberwurm wird daraufhin freigesetzt und rettet so das System.