

KOMPLETTLÖSUNG: PHANTASMAGORIA 2: LABOR DES GRAUENS

Veröffentlicht im DLH 98 Januar 1999 – Alee Rechte vorbehalten

KAPITEL 1

Curtis' Appartement

Schlafzimmer: Man öffnet die Nachttischschublade und nimmt den Schokoriegel, den Schraubenzieher und die Photographie von Curtis' Eltern an sich. Nach einem kurzen Blick auf den Ankleidespiegel verläßt man das Schlafzimmer und begibt sich zum

Hauseingang: Hier klickt man den Briefkasten an, um die Post zu erhalten, und geht anschließend ins

Wohnzimmer: Hier stattet man zunächst der Ratte einen Besuch ab (einfach auf den Käfig klicken). Dann wird die Post aus dem Inventory geholt und mit ihr auf Curtis geklickt. Nun nimmt man das Photo vom Kaffeetisch und geht zum Eingang, wo die Tür geöffnet wird. Da jedoch noch die Brieftasche fehlt, kehrt Curtis wieder ins Wohnzimmer zurück. Dort betrachtet man als erstes das Sofa und entdeckt das noch unerreichbare Objekt der Begierde. Die Ratte wird nun aus dem Käfig gelassen und unter die Couch gesteckt. Mit Hilfe des Schokoriegels kann sie daraufhin wieder darunter hervorge lockt werden (Riegel mit Sofa benutzen), wodurch auch das Portemonnaie im Inventory gelandet wäre. Danach verläßt man die Wohnung und marschiert zu

WynTech

Lobby: Eine nähere Untersuchung von Curtis' Brieftasche fördert schließlich eine Passierkarte zutage, die mit dem Kartenlesegerät zur Linken benutzt wird. Willkommen im

Hauptbüroraum: Erst holt man sich aus dem Wasserspender einen Drink, dann untersucht man die Tür jenseits des Spenders und findet heraus, daß dort Warner sein Büro hat. Dann nichts wie ab in

Jocilyns Bürozele: Man erkennt den Raum an den ganzen Pflanzen. Man unterhält sich kurz mit ihr und zeigt ihr die Postkarte und die Photos. Danach trollt man sich in

Toms Bürozele: Das ist die Zelle mit den Schlüsseln an der Wand. Curtis sollte sich kurz mit ihm unterhalten, ihm Brieftasche und Passierschein zeigen und sich danach auf den Weg machen zu

Thereses Bürozele: Dieses Büro liegt hinten am Fenster. Man unterhält sich kurz mit Therese und zeigt ihr die Postkarte. Weiter zu

Bobs Bürozele: Hier hängt ein Trenchcoat am Kleiderständer. Nach einem Gespräch begibt man sich zurück ins

Hauptbüro: Hier holt man sich wieder etwas zu trinken und marschiert frohgemut in

Warners Büro: Durch einen Klick auf den Computer erhält man eine Nahaufnahme von Warners Schreibtisch. Nachdem Curtis sich das Photo und die Schublade näher betrachtet hat, wird er allerdings hinausgeworfen. Na schön, dann geht er eben dorthin, wo er hingehört, nämlich in

Curtis' Bürozele: Diese liegt genau gegenüber der Zelle Bobs. Zuerst setzt man sich (Stuhl anklicken), schaut sich das Bild seiner Ratte an und wirft einen Blick in sein Notizbuch (bei der Tastatur). Nun wählt man nacheinander Jocilyn unter der 6992, Trevor unter 6125 und Tom unter 6120 an. Danach spricht man noch mit Therese (3038) und Warner (6996). Das Paßwort für den Computer ist "BLOB". Nach einem weiteren Telefonat mit Trevor macht man sich noch persönlich auf den Weg zu

Trevors Bürozele: Man erkennt sie am Globus. Man plaudert kurz mit Trevor, zeigt ihm die Photos und die sexy Postkarte. Auch die Zugangskarte wird schnell noch mit ihm benutzt, bevor man sich wieder vom Acker macht.

Curtis' Bürozele: Hier schaltet Curtis den Computer ein und klickt auf das Dokument-Icon in der linken unteren Ecke. Mit Hilfe des rechten oberen Fensters geht man nun die Personalakten durch und erfährt so, daß Curtis gerade am Venimen-Sagawa-Dokument arbeitet, welches man auch gleich liest (einfach daraufklicken). Nachdem man auf gleiche Weise die Kollegen ausspioniert hat, kehrt man wieder zu seinem Projekt zurück und beklickt es, bis Curtis anfängt zu halluzinieren. Danach beklickt man aus Spaß nochmals den Monitor und das Mail-Icon links unten. Die eingegangenen E-Mails werden durchforstet sowie Trevors und Jocilyns Meldungen beantwortet. Dann ab in die

Werkzeugkammer: Diese befindet sich auf der anderen Seite des Ganges. Ganz rechts verschiebt man die Kisten, klickt auf die Tür und hernach aufs Schlüsselloch. Zuletzt benutzt man noch den Schraubenzieher an der Tür, macht sich auf den Weg zurück ins Hauptbüro und von dort aus in

Trevors Bürozeile: Man unterhält sich hier solange mit Trevor, bis man mit ihm essen geht, und zwar ins

Dreaming Tree Restaurant

Man klickt Trevor einfach so oft an, bis man zurück zur Arbeit und dort in sein Büro geht.

WynTech

Curtis' Bürozeile: Man startet den Computer und versucht, das Venimen-Dokument zu laden. Beim folgenden Puzzle wählt man die Buchstaben in der Reihenfolge, daß sie "RATTEN" ergeben. Dann schlurft Curtis in

Bobs Bürozeile: Man unterhält sich mit Bob und verläßt ihn in Richtung

Thereses Bürozeile: Mit ihr spricht man kurz und geht dann in den Werkzeugraum, wohin sie einem alsbald folgt. Danach kehrt man in sein eigenes Büro zurück.

Curtis' Bürozeile: Erneut wird der Computer eingeschaltet und das Venimen-Dokument bearbeitet. Nach einem Klick auf das Dokument beschließt Curtis, Feierabend zu machen und fährt abermals ins

Dreaming Tree Restaurant

Hier redet man solange wie möglich auf Jocilyn und den Kellner ein und bezahlt schließlich die Rechnung mit Curtis' Geldbeutel. Danach verläßt man das Lokal und fährt zurück in

Curtis' Appartement

Hier wird einfach auf Jocilyn geklickt, und schon ist man auf dem Weg ins

KAPITEL 2

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Zunächst geht's ins Schlafzimmer und von dort nach Beklicken des Spiegels weiter zur

Haustür: Man schnappt sich die Post des Tages und flaniert wiederum ins

Wohnzimmer: Ein weiteres Mal benutzt man die Post auf Curtis. Mit einem kurzen Klick auf ihren Käfig begrüßt man Blob. Nach einer kurzen Untersuchung des Bücherregals wendet man sich dem Photo in der Nähe zu und studiert das besonders begabte Phantas-Team. Danach wird Dr. Harburgs Karte mit dem Telefon benutzt, um einen Termin auszumachen, und man geht zur Arbeit.

WynTech

Lobby: Man unterhält sich mit Jocilyn, Trevor und Therese. Dann öffnet man die Tür zum Hauptbüroraum. Allerdings klickt man jetzt die Tür daneben an und landet in

Warners Büro: Hier hebt man den kleinen Papierfetzen vom Boden auf und zieht sich durch die Tür zurück in den

Hauptbüroraum: Nachdem man sich mit der Polizistin unterhalten hat, klickt man zweimal auf Curtis' Büronische und entfleucht ins

Dreaming Tree Restaurant

Zweimal wird Jocilyn beklickt, Therese hingegen so oft, bis sie ein Date mit Curtis vereinbart. Zufrieden mit sich macht er sich daraufhin auf den Weg zu

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Nach einem Blick auf Ratte und Bücherregal marschiert man noch ins Schlafzimmer und schaut kurz in den Spiegel. Dann nichts wie ab zu

WynTech

Hauptbüroraum: Nachdem man von der Polizistin hinausgeworfen wurde, kehrt man ins Hauptbüro zurück und sucht Zuflucht in

Toms Bürozele: Man benutzt Toms Telefon, um Warner unter der 6996 anzurufen und begibt sich danach in

Warner's Büro: Zunächst wird der Schreibtisch betrachtet. Hier interessiert neben dem Photo vor allem das Dokument auf Warners Computer. Danach sollte noch die "Carpe Diem"-Plakette an der Wand studiert werden, bevor man erneut den Tisch unter die Lupe nimmt und diesmal die Schublade öffnet. Den dort befindlichen Schlüssel sackt man selbstverfreilich ein und zieht sich nach getaner Arbeit durch das Hauptbüro wieder zurück in

Bobs Bürozele: Auf dem Stuhl findet man einen seiner Mantelknöpfe, den man umgehend einsteckt. Weiter geht es in die

Werkzeugkammer: Die Kisten werden erneut verschoben, um die versteckte Tür freizulegen. Mit dem Schlüssel kann diese nun geöffnet werden, wodurch ein Aktenschrank zugänglich wird. Aus der Schublade wird nun die Metallbox hervorgeholt, die man sich sofort näher betrachtet. Man verläßt den Geheimraum und begibt sich zurück in

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man benutzt die Metallkiste mit Curtis, um eine Nahansicht zu erhalten. Die Aktenmappe wird ebenso entnommen wie das Spitzenkleid. Ein weiterer Klick auf die Box enthüllt ein verschlossenes Fach, woraufhin man stante pede weiterreilt in

Dr. Harburgs Büro: Zuerst begutachtet man die Schneekugel auf dem Schreibtisch, dann wird die Frau Doktor gnadenlos zugeklickt: Man spricht mit ihr, zeigt ihr die Photos und Karten von Therese und den Aktenordner. Das Stück Spitze wird gleich zweimal mit ihr benutzt. Bobs Mantelknopf dient dazu, mit ihr über den Mord zu sprechen. Wenn man die Karte mit ihr benutzt, erhält man einen neuen Termin und kann sich beruhigt wieder aus dem Staub machen.

Dreaming Tree Restaurant

Wenn man auf Max klickt, unterhält man sich mit ihm über den Mord, anschließend geht es weiter zur

Borderline

Zunächst wird dem Türsteher die S/M-Postkarte gezeigt. Im Club selbs beschäftigt man sich mit dem Wirt hinter der Bar, marschiert danach kurz zur Toilette und trifft danach Therese in der Kabine. Curtis spricht mit ihr, bis sie ihm einen Drink spendiert, den man auch sofort hinunterkippt. Wenn der Kerl in Lederklamotten nach Freiwilligen für seine Piercing-Aktion sucht, klickt man ihn unverzüglich an. Nach den folgenden Intimitäten fährt man wieder zurück in

Curtis' Appartement

Schlafzimmer: Ein Klick auf Curtis' Nabel startet den Film zum Kapitelende.

KAPITEL 3

Curtis' Appartement

Schlafzimmer: Nach einem Blick in den Spiegel begibt man sich ins

Wohnzimmer: Curtis nimmt nach dem Läuten das Telefon ab und redet danach kurz mit Blob. Wie immer holt er danach die Post und sortiert sie. Er liest die Werbung für die Buchhandlung und marschiert wie jeden Tag zu

WynTech

Werkzeugkammer: Mit einem kurzen Klick erkennt man, daß die Geheimtür jetzt zugemauert ist. Als Entschädigung holt man sich den Hammer vom Tisch und geht ins Hauptbüro.

Curtis' Bürozele: Hier beobachtet Curtis den Streit zwischen der Polizistin und Warner, dann schaltet er den Computer ein. Man liest die E-Mails und antwortet Trevor, Jocilyn und Therese. Danach aktiviert man das Archivverzeichnis und gibt das Paßwort "CARPE DIEM" ein (Leerstelle nicht vergessen), wodurch man Zugriff auf die Datei "THRESHOLD.DOC" hat. Nun klickt Curtis auf den "Memos"-Ordner. Das Paßwort für "ACCESS.DOC" lautet "INFECTION", das für "ENERGY.DOC" ist "REVELATION", und für "CURTIS.DOC" muß "DESECRATION" eingegeben werden. Jetzt werden noch Telefonate mit Trevor (6125) und Jocilyn (6992) geführt, bevor man wieder seine Runde macht zu

Trevors Bürozele: Nach einem kurzen Gespräch geht's weiter zu

Thereses Bürozele: Curtis unterhält sich zweimal mit Therese, dann macht er sich auf zu

Bobs Bürozele: Hier schaut man sich die Schachtel auf Bobs Schreibtisch an und läuft schnurstracks weiter zu

Jocilyns Bürozele: Auch mit ihr spricht man zweimal, dann begibt man sich wieder ins Hauptbüro und klickt auf Warners Tür. Man hört sich die Streiterei an und beklickt die Tür erneut, wodurch man in der Anstalt für Geistesgestörte landet.

Irrenanstalt

Zunächst spricht man mit der Schwester. Dann klickt man auf Curtis und den Gurt, um einen Fluchtversuch zu starten. Die Schwester wird daraufhin abgelenkt, indem man den grünen Ball, den die Patienten hin- und herrollen, wegstößt. In der folgenden Verwirrung beklickt man erneut Curtis und den Gurt und kann danach in den Durchgang zur Halle entkommen. Erleichtert geht es zurück in

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Hier werden erst die Metallkiste auf Curtis benutzt und danach der Hammer genauer begutachtet. Man benutzt den Schraubenzieher mit dem Hammer und die entstandene Kombination mit der Metallbox, um das verschlossene Fach zu öffnen. Curtis liest den Brief seines Vaters und macht sich auf den Weg zum

Dreaming Tree Restaurant

Hier unterhält man sich solange wie möglich mit Trevor und besucht dann

Dr. Harburgs Büro

Man beklickt Dr. Harburg, um mit ihr zu reden, danach zeigt man ihr die Photos und die Karten von Therese. Auch der Aktenordner, der Spitzenstoff und Bobs Knopf werden mit ihr benutzt. Schließlich zeigt man ihr noch zweimal den Brief von Curtis' Vater und geht ins

Borderline

Hier klickt man nur schnell auf den Wirt hinterm Tresen und verzieht sich wieder in Richtung

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man spricht mit Therese und geht ins Schlafzimmer. Dort wird sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit erneut mit einem Mausclick bedacht, und man hat das Kapitelende erreicht.

KAPITEL 4

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man redet mit der Polizistin, bis sie das Haus verläßt. Mit Dr. Harburgs Karte und dem Telefon wird ein neuer Termin ausgemacht und danach dreimal auf Blobs Käfig geklickt - huh! Fehlen nur noch ein Blick aufs Bücherregal, das Sortieren der Post und der Aufbruch zu

WynTech

Hauptbüroraum: Beim Betreten von Toms Bürozele wird man von der Polizistin hinausgeworfen. Na ja, dann geht man eben ins

Dreaming Tree Restaurant

Nach einem ausgiebigen Gespräch mit Trevor kehrt man zurück zu

Wyntech

Hauptbüroraum: Man klickt auf Warners Tür, aber diese lästige Polizistin will einen schon wieder nicht durchlassen. Na schön, ab zu

Dr. Harburgs Büro

Hier unterhält man sich solange mit der guten Doktorsfrau, bis es Curtis zu viel wird und er sich auf den Heimweg macht.

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Wenn es an die Tür klopft, wird diese natürlich geöffnet. Man redet mit Jocilyn, bis sie wieder gegangen ist, und nimmt dann ihre Haarnadel vom Tisch. Ab nach

WynTech

Lobby: In bester Nick-Knatterton-Manier benutzt man die Haarnadel, um die Tür zu Warners Büro von außen zu knacken.

Warners Büro: Die verschlossene Schublade wird mit dem Schraubenzieher geöffnet und das Papier sowie das Codebuch entnommen. Man klickt auf Warners Computer und loggt sich als Curtis ein. Dann wird die E-Mail von Trevor gelesen, um das SecureCon-Paßwort zu erfahren. Man loggt sich aus und als Paul Warner wieder ein, wobei man wiederum "CARPE DIEM" als Paßwort benutzt. Das Computer-Icon links unten führt einen zu SecureCon, wo umgehend Curtis' Sicherheitsstufe auf drei hochgesetzt wird. Als Bestätigungs-Code wird "BLACKLOTUS" eingegeben. Nachdem auch noch das Papier und das Buch aus der Schreibtischschublade gelesen wurden, kann man Warners Büro gemütlich verlassen, und zwar in Richtung

Lobby: Hier wird die Passierkarte mit dem Sensor bei der Glastür benutzt. Nun das gleiche noch mit dem Kartenlesegerät beim Aufzug getan, und schon kommt man auf

Die unterirdischen Gänge: Man klickt auf die Tür am Ende der Halle. Im nächsten Korridor untersucht man die Klamotten auf dem Boden und öffnet dann die Tür am Ende der Halle. Im dritten Gang beklickt man den Spielzeuglaster auf dem Boden und danach die weit entfernte Tür. Im nächsten Raum besichtigt man die am Boden liegende Decke und wendet sich hernach der Tür zur Rechten zu. Hier klickt man auf den Kasten genau unter dem "B64"-Schild. Durch Druck auf die Schalter wird der Code "10958" eingegeben, und man betritt den

Unterirdischen Computerraum: Man schaltet den Computer ein und loggt sich mit dem Paßwort "ROSETTE" ein. Nun kann man mit Hilfe des Computers eine Unterredung mit den Aliens beginnen, die einen (egal, was man sagt) früher oder später zu sich einladen. Allerdings darf man dieser Einladung jetzt noch nicht Folge leisten, da einen sonst der üble Dr. Marek erwischt. Vielmehr verläßt man den Computerraum und, wenn man schon mal dabei ist, auch gleich WynTech und fährt ins

Borderline

Man spricht mit Therese in der Kabine und genehmigt sich einen Drink. Dann folgt man ihr in die hinteren Räume des Clubs und zeigt dem Rausschmeißer ihre Einladung. Man beklickt die Flächen an der Tür, bis die Mittelpunkte alle grün sind, dann drückt man auf die Mitte des Puzzles. Die Flächen vereinen sich, und die Tür ist offen.

Das Hinterzimmer: Curtis untersucht die hängende Kette und findet die S/M-Maske. Hinter dem roten Vorhang befindet sich Therese, und der abschließende Film verkündet das nahende

KAPITEL 5

Curtis' Appartement

Wohnzimmer: Man klickt einmal auf die Polizistin, um mit ihr zu sprechen. Durch einen Klick auf den Käfig erfährt man, daß Blob verschwunden ist. Nun redet man weiter mit der Gesetzeshüterin, bis sie ihren Abgang macht, und sucht nochmals nach Blob. Dann geht man ins

Schlafzimmer: Hier holt man sich zwei Schreckensvisionen im Spiegel sowie seine Brieftasche aus dem Nachttisch ab. Anschließend schaut man noch in den Briefkasten und trollt sich wieder ins

Wohnzimmer: Man ruft Dr. Harburg an (Karte auf Telefon benutzen) und macht sich gleich auf den Weg in

Dr. Harburgs Büro

Hier klickt man auf das Telefon, das von ihrem Schreibtisch herunterhängt. Hinter dem Tisch benutzt man den Pfeil nach unten, um herauszufinden, was denn wirklich mit der guten Frau passiert ist. Ahhh jah... Wenn die Wache gerade mal nicht herschaut, rennt man zur Tür hinaus und direkt weiter zu

WynTech

Curtis' Bürozeile: Man benutzt den Computer, um das scheußliche Monster zu sehen, und weil's so schön war, gleich nochmal! Dann begibt man sich wieder auf seine Bürorunde, angefangen bei

Bobs Bürozeile: Auf Bobs Tastatur gibt es eine weitere Halluzination zu sehen.

Toms Bürozeile: Auch auf Toms Computer erwartet Curtis eine nette Überraschung.

Warners Büro: Man loggt sich als Curtis ein, liest alle neuen E-Mails und loggt sich wieder aus. Dann liest man sich als Warner das File "GOLDMINE.DOC" im Ordner PaulW durch und drückt mit der "GRAPHIC"-Taste das Logo aus. Danach überfliegt man noch die Datei "BDADDRESS.DOC", woraufhin man das Büro verläßt in Richtung

Werkzeugkammer: Nach Trevors vorzeitigem Ableben beklickt man ihn zweimal und erhält so seine Passierkarte. Nun verläßt man auch die Werkzeugkammer und begibt sich in den

Unterirdischen Computerraum: Mit dem Paßwort "ROSETTE" wird der Computer angeworfen. Man spricht mit den Aliens ein wenig und benutzt dann Trevors Karte mit dem Kartenleser an der hinteren Konsole. Dort drückt man den zweiten Knopf von links und betritt den

Alien-Raum: Man klickt auf den Computer. Wenn Paul hereinkommt, unterhält man sich solange mit ihm, bis das Monster auftaucht und ihn erledigt. Ersatzweise spricht Curtis darauf mit dem Monster, bis dieses versucht, ihn ebenfalls zu grillen, woraufhin er durch einen Klick auf den Computer in die Welt der Außerirdischen flüchtet.

Alienwelt

Oberer Raum: Mit etwas braunem Schleim von der grünen Röhre bewaffnet, wagt man sich in den

Unteren Raum: Hier sind vier Aliens, aber man kann nur drei erwischen: das hufeisenförmige Alien, das runde Alien mit dem Schwanz und das Seestern- Alien. Auch etwas von dem bunten Zeug, welches die glühenden Außerirdischen gerade essen wollten, findet seinen Weg ins Inventar. Dort wird aus den Hufeisen- und dem Seestern-Alien eine neue Hybridkreatur hergestellt. Durch ein Loch in der Wand geht es weiter in den

Elektrizitätsraum: Mit dem bunten Zeug werden die glühenden Aliens angelockt. Man schnappt sich eins, während es frißt, und benutzt danach das Hybrid-Alien mit der weißen Elektrizität, um ein Loch zu erzeugen. Eventuell muß mehrmals links geklickt werden, ein Klick rechts fördert dann das Loch zutage. Dann nimmt Curtis seinen Mut zusammen und berührt die grüne Elektrizität. Durch den Tunnel gelangt man in

eine Höhle: Man klickt auf den deformierten Curtis, bis man wieder zu sich kommt, und zwar in der

Irrenanstalt

Als erstes sieht man sich die medizinische Werkzeuge genauer an und nimmt dann die Spritze.

Dreaming Tree Restaurant

Nach einem kurzen Klick nimmt Curtis Jocilyn die Pistole ab.

WynTech

Lobby: Aber hallo! Die lieben Zeitgenossen haben sich in Zombies verwandelt. Na, dann aber schnell gebückt und die Passierkarte aufgenommen, die auch gleich im Lesegerät beim Aufzug Verwendung findet.

Borderline

Ein Klick auf den Griff in der Nähe von Curtis' rechter Hand, und schon steht (liegt) Therese ganz schön dumm da.

Der Hinterhof (Flashback)

Auf die Mama klicken, um sie zu umarmen.

Alienwelt

Curtis' Zimmer: Man klickt auf Curtis, um sein Lebenserhaltungssystem herauszureißen. Auch den widerlichen Glibber nimmt man mit und begibt sich durch ein neues Loch in der Wand in den

Unteren Raum: Im Inventory werden Glibber und Schleim vermischt und anschließend auf das rechts versteckte, schadhafte Rohr aufgetragen, um es zu reparieren. Danach geht es weiter in den

Oberen Raum: Mit dem glühenden Alien wird die dunkle Lampe des großen Rings mit Saft versorgt, anschließend klickt man auf den hängenden Schaltkreis, um eine Nahaufnahme zu erhalten. Und so wird der Schaltkreis vollendet:

1. Wie die sieben farbigen Kabel auf der rechten Seite angeschlossen werden, ist den Schemata zu entnehmen, die links und unten auf dem Bildschirm zu sehen sind.
 2. Einmal auf den Knauf mit dem kleinen roten Pfeil drücken.
 3. Solange auf die runde Linse klicken, bis die Öffnung in ihr ungefähr auf der 9-Uhr-Position steht.
 4. Auf den stacheligen "Zapfhahn" über der runden Linse klicken. Das lädt den roten Stromkreis an der linken Seite des Bildschirms auf.
 5. Solange auf die runde Linse klicken, bis die Öffnung ungefähr auf 3 Uhr steht.
 6. Erneut auf den Zapfhahn über der runden Linse klicken, um die kleine Strahlenkanone aufzuladen.
 7. Einmal auf den Knauf mit dem kleinen roten Pfeil drücken.
 8. Auf das Dreieck klicken, bis der rote Punkt rechts unten angelangt ist.
 9. Auf die Strahlenkanone klicken, um Licht durch den roten Punkt zu schießen.
 10. Auf das Dreieck klicken, bis der gelbe Punkt rechts unten ist.
 11. Auf den Strahl klicken, um Licht durch den gelben Punkt zu schießen.
 12. Auf das Dreieck klicken, bis der blaue Punkt rechts unten steht.
 13. Auf den Strahl klicken, um Licht durch den blauen Punkt zu schießen.
 14. Die roten, gelben und blauen Schalter in genau dieser Reihenfolge anklicken.
 15. Schritt 8 bis 13 wiederholen.
- Wenn das erledigt ist, tritt Curtis automatisch in das Dimensionsportal.

WynTech

Portal-Raum: Für das menschliche Ende auf Jocilyn klicken ODER
für das Alien-Ende auf das Portal klicken.

DAS WAR'S!

Von Stefan Behr
Fetze007@Hotmail.com

Geändert Von Sascha Mannheims

101.143683@germany.net

Hi DLH Team ich habe beim Spielen von PM2, zwei Fehler feststellen können ich habe sie in **BLAU** dargestellt!

2 Paßwörter sind in der **Deutschen** PM2 Version anders !!!

Grüße, Sascha