

A New Beginning - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Im Vorspann erfährt man das Leute zurück in die Vergangenheit reisen müssen, um die Zukunft zu retten. Es gibt einige Teile im Spiel (wie z.B. eine Bombe entschärfen) die man über einen roten Knopf oben rechts überspringen kann, wenn das Rätsel zu schwer ist. Es gilt wie immer: alle Gegenstände sammeln und kombinieren und viel reden.

Prolog

Bent verbringt seine Zeit an seinem Haus am See, weil ihm seine Therapeutin das empfohlen hat. Seine Maschine (Fogger) ist kaputt und er muss sie reparieren.

- **die Klappe öffnen**
- den Motor ansehen
- der Keilriemen ist kaputt
- **den kaputten Keilriemen nehmen**
- **im Inventar den Keilriemen verknoten**
- **den verknoteten Keilriemen mit dem Laufrad benutzen**
- die Nahansicht vom Motor verlassen
- **die Fogger starten**
- das geht nur kurz und dann ist der Keilriemen wieder kaputt
- die Treppe nach unten gehen (zum Haus)
- **in das Haus gehen**
- den Küchenschrank ansehen
- auf dem Regal unter dem Schrank steht eine Flasche Öl
- **das Öl nehmen**
- **das linke Bild an der Wand ansehen**
- auf dem Bild ist eine Ausbeulung zu sehen
- **die Ausbeulung aufreißen**
- dahinter ist ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- das Haus verlassen und zu der Tür unter dem Haus gehen
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in den Keller gehen
- **die Abdeckung wegziehen**
- die Akten ansehen
- **die Kommode ansehen und öffnen**
- **Kommode durchsuchen**
- **in der Schublade liegt ein Schraubenzieher**
- **den Schraubenzieher nehmen**
- **die Lattentür ansehen und öffnen**

- das Fahrrad ansehen
- **den Schraubenzieher mit dem Fahrradschlauch benutzen**
- da landet ein Hubschrauber und eine unbekannte Frau kommt zu Bent und spricht mit ihm
- Bent sagt er muss erst seine Fogger reparieren
- die Treppe nach oben gehen zur Fogger
- **den Motor ansehen**
- **den defekten Keilriemen nehmen**
- **das Laufrad ansehen und die Schraube unten rechts ansehen**
- **die Schraube entfernen**
- **das Öl mit dem Laufrad benutzen**
- **den Schraubenzieher mit dem Loch von der Schraube benutzen**
- **dann den Fahrradschlauch mit dem Schraubenzieher benutzen**
- die Ansicht vom Motor verlassen
- **die Fogger starten**
- das klappt zwar jetzt, aber jemand müsste die Klappe zuhalten
- nach unten zum Haus gehen und zu der fremden Frau
- **mit der fremden Frau sprechen (sie heißt Fay)**
- **sie um Hilfe bitten**
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann wieder mit Fay sprechen
- sie braucht ein Glas Wasser
- ins Haus gehen
- das Telefon klingelt
- erst wenn Bent den Satz der Therapeutin wiederholt, beendet diese das Gespräch
- es folgt wieder eine Zwischensequenz
- Fay erzählt warum sie Bent gesucht hat
- sie zeigt ihm ein Foto vom Team
- **alle Teammitglieder auf dem Foto anklicken**
- dann erhält Bent die Erklärung wer derjenige auf dem Foto ist
- die Nahansicht des Fotos verlassen

Kapitel 1: Bleierne Luft

Zeitkapsel:

- Fay spricht mit Nigel
- **die Zeitkapsel ansehen und betreten**
- **die Klappe öffnen**
- **den Koffer nehmen**
- die Zeitkapsel verlassen
- **den Stahlträger erklimmen**
- die Ruinen ansehen

- **das Plateau ansehen**
- **den Koffer mit dem Plateau benutzen**
- **den Koffer ansehen**
- oben auf dem Koffer ist eine Anleitung
- die Anleitung ansehen
- **dann den Koffer öffnen**
- im Koffer sind jede Menge Teile
- diese Teile müssen nun in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden
- das geht dann so:

- 1. den Fuß nehmen und mit dem Plateau benutzen**
- 2. den Fuß anklicken, damit die Seitenteile ausgefahren werden**
- 3. die Antenne nehmen und mit dem Ring am Fuß benutzen**
- 4. die Sicherung nehmen und mit der Antenne benutzen**
- 5. den Schalter an der Antenne benutzen, damit die Antenne ausfährt**
- 6. den Koppler nehmen und mit der ausgefahrenen Antenne benutzen**
- 7. das T-Stück nehmen und mit der ausgefahrenen Antenne benutzen**
- 8. den Knopf am T-Stück drücken**
- 9. das Kabel nehmen und mit der Kabelbuchse an der ausgefahrenen Antenne benutzen**
- 10. das zweite Kabel benutzen und auch mit der Kabelbuchse benutzen**
- 11. dann beide Kabel mit den Kabelbuchsen am T-Stück benutzen**
- 12. das Empfangsgerät nehmen und mit dem Koppler benutzen**
- 13. die sechs Kuben nehmen und mit den Steckplätzen am T-Stück benutzen**

- setzt man einen Kubus auf einen Steckplatz, dann leuchtet eine kleine Lampe auf und zeigt an welche Nummer der Steckplatz hat
- auf beiden Seiten vom T-Stück sind drei Steckplätze
- klickt man eine der nummerierten Taste an, dann klappt der Kubus auf
- es werden immer drei Flächen zu sehen sein
- auf beiden Seiten müssen die drei Kuben in geöffnetem Zustand 3 Reihen mit jeweils 3 Feldern ergeben (siehe auch Anleitung auf dem Koffer)
- das kann dann so aussehen:

Taste 1: Reihe 1: Felder 1+2, Reihe 2: Feld 2

Taste 2: Reihe 3: Felder 2 +3, Reihe 2: Feld 3

Taste 3: Reihe 1: Feld 3, Reihe 2: Feld 1, Reihe 3: Feld 1

Taste 4: Reihe 1: Feld 3, Reihe 3: Felder 1+2

Taste 5: Reihe 1: Feld 2, Reihe 2: Felder 1+2

Taste 6: Reihe 1: Feld 1, Reihe 2: Feld 3, Reihe 3: Feld 3

- ist alles richtig leuchtet der Hauptschalter
- **den Hauptschalter benutzen**
- **die Kuben fahren nun alle auf**
- die Antenne ist fertig
- im Inventar befindet sich ein Zeitfunkgerät
- **das Zeitfunkgerät mit der Antenne benutzen**
- leider ist das Gerät nicht geladen

- über den Stahlträger nach unten klettern
- zur Zeitkapsel gehen
- den Svenson ansehen und herausziehen
- im Inventar das Zeitfunkgerät öffnen und die leere Batterie entnehmen
- die leere Batterie mit dem Svenson benutzen
- die Batterie ist nun geladen
- die geladenen Batterie mit dem Zeitfunkgerät benutzen
- über den Stahlträger wieder nach oben klettern
- das Zeitfunkgerät mit der Antenne benutzen
- es folgt eine Zwischensequenz
- auf dem Gerät die Bilder anklicken
- dann erfährt Fay was mit den anderen Teams passiert ist
- über den Stahlträger geht es wieder nach unten
- dann die Treppe nach unten gehen

Im Gebäude:

- die Sitzfläche ansehen und durchsuchen
- das Bild ansehen und gerade hängen
- den Schreibtisch ansehen
- das Messer mit dem Schreibtisch benutzen
- den Schraubenzieher nehmen
- nach rechts gehen
- Fay landet auf einem Balkon
- das Messer mit der Wäscheleine benutzen
- die Leiter oben am Balkon ansehen
- ins Gebäude gehen
- hier sind drei Türen
- zur eingebrochenen Treppe gehen
- die Eisenstange herausbrechen
- dann die Eisenstange mit der Tür benutzen
- die Tapete abreißen
- die Eisenstange mit der maroden Wand benutzen
- durch das Loch in der Wand steigen
- den Spind öffnen
- die Kehrschaufel, die Seife und den Besen nehmen
- den Weg wieder zurück gehen bis auf den Balkon
- den Besen mit der Leiter benutzen
- die Leiter nach oben klettern
- über die Leuchtschrift klettern
- die Bücher und die Lesegeräte ansehen
- nach rechts gehen
- hier ist Nigel
- er gibt Fay einen Datenkristall bevor er abstürzt
- wieder zu den Büchern gehen

- den Datenkristall mit dem einzeln stehenden Lesegerät benutzen
- es sind zu viele Daten
- **über die Leuchtschrift zurück klettern**
- an der Leuchtschrift hängt ein Globus
- **den Globus ansehen**
- er hängt an einem Scharnier
- **den Schraubenzieher mit dem Scharnier benutzen und der Globus fällt ins Wasser**
- **auf den Balkon gehen**
- **im Inventar die Eisenstange mit dem Seil und der Schaufel kombinieren**
- das ergibt ein Paddel
- **das Paddel mit dem Globus benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz

Am Abgrund:

- **das Messer mit der Plane vom Lastwagen benutzen**
- **ein Fass herausziehen**
- Richtung Abgrund gehen
- **das kurze Brett nehmen, das auf dem Boden liegt**
- **den Abgrund ansehen**
- da ist das zweite Team (Salvador) mit der Zeitkapsel
- Fay muss ihnen helfen
- sie schießen ein Seil nach oben, das aber auf der anderen Seite liegt
- **das kurze Brett mit dem Stein benutzen und zum langen Brett gehen**
- **das kurze Brett wieder mitnehmen**
- **über das lange Brett gehen**
- **das lange Brett nehmen und mit dem nächsten Stein benutzen**
- **über das lange Brett gehen und das kurze Brett mit dem Stein benutzen**
- so kommt Fay auf die andere Seite
- **das Fahrzeug ansehen**
- **den Schlammhaufen vor dem Fahrzeug ansehen**
- **das Paddel mit dem Schlammhaufen benutzen**
- **die Felge nehmen**
- **das Seil nehmen und mit der Hinterachse benutzen**
- zu dem Stahlträger kurz vor dem Abgrund gehen
- **die Felge mit dem Stahlträger benutzen**
- **dann das Seil mit der Felge benutzen**
- **jetzt zum Fahrzeug gehen**
- **das Fahrzeug aktivieren**
- Fay rettet so das andere Team
- Zwischensequenz

Kapitel 2: Eine Nacht im Global

Im Gebäude:

- Fay, Salvador und Delvin sind jetzt wieder bei der Zeitkapsel von Fay
- **die Schreibtafel ansehen und lesen**
- **dann die Daten löschen**
- das Display ansehen und die Tasche
- den Container ansehen und die Truhe
- **den Schlafsack von Delvin durchsuchen**
- **Fay findet eine Batterie**
- **nach rechts gehen und über die Leuchtschrift klettern**
- **den Schutthaufen ansehen**
- **mit Salvador sprechen (er sagt sie soll ein Loch in den Schutthaufen machen)**
- **den Plasmabohrer und die Sonde nehmen**
- **den Plasmabohrer mit dem Schutthaufen benutzen**
- da ist jetzt ein Loch drin
- **die Sonde mit dem Loch benutzen**
- **dann das Zeitfunkgerät benutzen**
- **die Lampe unten links auf dem Gerät anklicken**
- Fay sagt sie hätte Nigel gesehen
- **zu Delvin gehen und mit ihm sprechen**
- **fragen ob er den Plasmabohrer verstärken kann**
- **im Inventar den Plasmabohrer öffnen**
- **Fay nimmt einen Blaufilter heraus**
- **den Blaufilter Delvin geben**
- **Fay bekommt dafür eine Membran**
- **die Membran mit der Batterie benutzen**
- zurück zum Schutthaufen gehen
- **die Batterie mit Membran mit dem Plasmabohrer benutzen**
- **dann den Plasmabohrer mit dem Schutthaufen benutzen**
- es fehlt noch etwas
- **zu der Leuchtschrift gehen**
- **den Plasmabohrer unten mit dem flackernden roten Buchstaben benutzen**
- **Fay hat eine rote Scherbe**
- **die rote Scherbe mit dem Plasmabohrer benutzen**
- **wieder zum Schutthaufen**
- **den Plasmabohrer mit dem Schutthaufen benutzen**
- jetzt ist der Weg frei
- Fay geht durch den Durchgang
- **die Ranke ansehen**
- **das Messer mit der Ranke benutzen**
- **den Abgrund ansehen**

- **das Terminal ansehen und durchsuchen**
- **Fay findet einen Chip**
- **den Datenkristall ansehen**
- **die Sockel ansehen**
- **die Lampe vom Boden nehmen**
- **die drei Steckplätze ansehen**
- **das Terminal benutzen**
- es fehlt der Strom
- **die Wartungsklappe am Terminal mit dem Schraubenzieher öffnen**
- **den durchgeschmorten Chip entfernen**
- **den Chip vom anderen Terminal mit dem Steckplatz benutzen**
- **zur Ranke gehen und an der Ranke nach unten klettern**
- die beiden Schaukästen ansehen
- nach links gehen
- **die Maschine ansehen**
- **das Schloss an der Maschine ansehen**
- **die Panzertür ansehen**
- die Wartungsklappe unten rechts ansehen
- **die Turbinenkammer ansehen**
- **die Klappe öffnen**
- **den Schalter drücken**
- **das Terminal ansehen und benutzen**
- es gibt fünf Schalter, die in der richtigen Reihenfolge bedient werden müssen
- alle Schalter müssen zweimal bedient werden
- die Schalter immer nach rechts drehen
- der Schwimmer rechts darf aber keinen großen Ausschlag machen
- hier die richtige Reihenfolge (Schalter von links nach rechts gezählt):

1. Schalter 1
2. Schalter 4
3. Schalter 5
4. Schalter 1
5. Schalter 4
6. Schalter 5
7. Schalter 2
8. Schalter 3
9. Schalter 2
10. Schalter 3

- **jetzt leuchten alle Lampen grün**
- **die Turbinen springen aber trotzdem nicht an**
- es gibt irgendwo einen Kurzschluss
- **zu den Schaukästen gehen**
- **das Kabel am ersten Schaukasten ansehen und dann das Kabel verfolgen**
- **am Ende vom Kabel die Abdeckung öffnen und den Stecker ziehen**
- **jetzt ist der Kurzschluss beseitigt und die Turbinen laufen**
- zur Panzertür gehen

- **das Zeitfunkgerät mit der Panzertür benutzen**
- **die Lampe unten links anklicken**
- **mit der Person hinter der Tür sprechen**
- zur Maschine gehen
- **die Membran mit dem Schloss benutzen**
- **dann die Batterie mit der Membran benutzen**
- das Schloss ist gesprengt
- **in den Münzbehälter greifen**
- **die Münzen mit dem Schlitz benutzen und die Maschine benutzen**
- **unten fällt eine Flasche Red Curry Cola raus**
- **die Flasche nehmen**
- dann wieder in das Obergeschoss klettern
- **dort das Paddel mit dem Datenkristall benutzen**
- **der Datenkristall rutscht das Rinnsal hinunter**
- **nach unten klettern und das Rinnsal durchsuchen**
- Fay kann den Datenkristall aber nicht finden
- **wieder ach oben klettern**
- **die Seife mit dem Rinnsal benutzen wo der Datenkristall lag**
- **dann wieder nach unten klettern**
- **hier ist jetzt Schaum**
- **den Schaum durchsuchen**
- **Fay findet den Datenkristall und bringt in automatisch zu Salvador**
- der sagt der Datenkristall ist kaputt
- durch den Durchgang gehen und zum Terminal
- **den Datenkristall mit dem Terminal benutzen**
- **dann das Terminal benutzen**
- **als Passwort "Blualge" angeben**
- **dann mit Quickie sprechen**
- sagen das man die Daten von gestern auf den Datenkristall laden möchte
- solange mit Quickie sprechen bis er die Daten auf den Datenkristall laden will (sagen sie hat keinen Durst und sie will die Daten, dann wird das Archiv freigeschaltet)
- das klappt aber noch nicht, weil erst zwei Lampen an einem bestimmten Regal des Datenarchivs leuchten müssen
- links an der Wand die Sockel ansehen
- **die Lampe aus dem Inventar mit dem Steckplatz des mittleren Sockels benutzen**
- **dann den Sockel benutzen**
- **der Sockel fährt hoch und man sieht oben eine Lampe leuchten**
- überall sind Datenkristalle
- **die Lampe unten aus dem Sockel nehmen und nun mit dem zweiten Steckplatz von unten auf der rechten Seite vom Regal benutzen**
- **jetzt kann Fay einen Datenkristall aus dem Regal nehmen**
- **zu Salvador gehen und ihm den Datenkristall geben**
- es folgt eine Zwischensequenz
- zu Delvin gehen und mit ihm sprechen
- **Fay bekommt eine Essensration**
- **im Inventar die Essensration ansehen (es ist Hühnchen)**
- **wieder zum Durchgang gehen (Salvador spricht mit Fay wegen der Videokassette)**

- **das Terminal benutzen**
- **nach der Videokassette fragen**
- Fay sagt sie ist Nigel
- die Videokassette ist im Magazin
- Fay sagt sie holt sie selbst
- nach dem Magazin fragen
- dann nach unten klettern
- **mit der Panzertür sprechen**
- Fay sagt sie muss ins Medienarchiv
- der Typ sagt das er Hunger hat
- **im Inventar die Pillen (Essensration) mit der Cola benutzen**
- **das ergibt Curry Huhn**
- **das Curry Huhn mit der Panzertür benutzen**
- Fay geht ein Stück weg
- **dann wieder zur Panzertür gehen**
- **sie ist jetzt offen**
- **durch die Tür gehen und in die Dunkelheit**
- **Fay macht Licht**
- da steht der Typ
- **mit ihm sprechen**
- im Raum umsehen
- **das Terminal benutzen**
- es gibt drei Treffer
- **die Kamera bestellen**
- die Kamera kommt in einer Box an
- **die Kamera nehmen**
- **im Inventar die Kamera aktivieren und dann mit der Box benutzen**
- die Kamera wird abtransportiert
- **das Terminal benutzen und die Kamera wieder bestellen**
- **die Kamera nehmen und im Inventar ansehen**
- **die Kamera in die Box legen**
- **das Terminal benutzen und die Nummer 3476-8970-9987 bestellen**
- die Box ist leer (trotzdem bestellen)
- **in die Box steigen**
- **dann mit dem Typ sprechen**
- Fay stellt fest das sie in die Box passt
- **mit dem Typ sprechen**
- **er soll die Box zurückschicken wenn Fay in der Box ist (sagen sie kocht ihm und seinen Freunden etwas)**
- **in die Box steigen**
- Fay landet im Lager
- die Box mit den Videokassetten öffnen
- sie klemmt
- **den Schraubenzieher mit der Box benutzen**
- **die beiden Videokassetten nehmen**
- **in die Box steigen**

- Zwischensequenz
- Fay benutzt ihr Zeitfunkgerät und Salvador meldet sich mit ihm sprechen
- er holt Fay in der Box zurück
- Salvador bekommt die beiden Videokassetten
- die Videokassette von der Konferenz bekommt Fay zurück
- Salvador will mit Delvin zum Atomkraftwerk
- Fay soll zurückbleiben
- **zu Delvin gehen und die Videokassetten tauschen**
- Zwischensequenz

Kapitel 3: Raues Erwachen

Im Hubschrauber:

- Zwischensequenz
- hier geht es jetzt mit Bent weiter
- **am Vorhang ziehen**
- **die Vorhangstange nehmen und mit dem Griff benutzen**
- Bent hat sich befreit
- **den Fußnagelknipser nehmen**
- **den Schrank öffnen und das Aftershave nehmen**
- **den nächsten Schrank öffnen und den Kamm nehmen**
- **den Ventilator ansehen**
- **das Fenster öffnen**
- **im Inventar den Kamm zerbrechen und die beiden Teile miteinander kombinieren**
- das ergibt ein Kammkreuz
- über dem Fenster ist eine Schraube
- **das Kammkreuz mit der Schraube benutzen**
- **ein Kabel fällt herunter**
- das Kabel ansehen
- **an dem Kabel ziehen**
- **den Antennenarm nehmen**
- **dann den Antennenarm mit der Tür benutzen**
- die Tür ist offen
- **die Alben im Regal ansehen und wegräumen**
- **dahinter ist ein Kabel**
- **den Fußnagelknipser mit dem Kabel benutzen**
- **die Bücher auf dem Bett ansehen**
- **Buchseiten herausreißen**
- **das Diktiergerät nehmen und abhören**
- nach links gehen

- dort ist Fay
- Bent kommt nicht an ihr vorbei
- er muss sie ablenken
- wieder zurück gehen
- **die Tür schließen und nach rechts gehen**
- **hier ist der Pilot**
- **die Sicherungen neben der Tür ansehen**
- **das Diktiergerät mit dem Piloten benutzen**
- **dann an den Sicherungen wackeln**
- nach links gehen
- die Tür wieder öffnen
- **die Buchseiten mit dem Aftershave benutzen**
- **dann die getränkten Buchseiten mit dem Ventilator benutzen**
- **das Kabel nehmen und mit dem Papier benutzen**
- jetzt raucht es
- aus dem Raum gehen und zum Regal
- **im Inventar den Fußnagelknipser mit dem Diktiergerät benutzen**
- **das Diktiergerät mit dem Kabel benutzen**
- **nach links gehen zu Fay und den Lautsprecher einschalten**
- **zurückgehen und das Diktiergerät abspielen**
- Fay rennt zum Cockpit
- Bent versteckt sich
- **die Tür öffnen** (sobald er wieder etwas tun kann)
- es gibt eine Diskussion
- **das Brecheisen (Kuhfuß) mit der Tür benutzen** (sobald es geht)
- nach links gehen
- weiter nach links gehen
- **das Funkgerät benutzen**
- Zwischensequenz
- Fay sagt sie sollte die Geschichte zu Ende erzählen

Kapitel 4: Die Konferenz

Im Hubschrauber:

- die Kaffeemaschine ansehen
- die Gewürze im Regal ansehen
- **die Gewürzdose aus dem Regal nehmen**
- **die Tasse vom Tisch nehmen**
- **aus der Dose neben der Kaffeemaschine ein Stück Zucker nehmen**
- **die Tasse mit der Kaffeemaschine benutzen**
- dann nach rechts gehen

- im Regal liegt eine Kamera
- **die Kamera benutzen**
- Fay hat nun ein Foto von sich
- **die Tür ansehen und mit der Tür sprechen (dahinter ist Leif)**
- nach ganz links in den Funkraum gehen
- **die Schubladen öffnen**
- in der dritten Schublade von oben ist eine Schere
- **die Schere nehmen**
- die Tür ansehen
- **den Türschalter drücken und den Hubschrauber verlassen**

Vor dem Gebäude:

- hier stehen Demonstranten
- **mit den Demonstranten sprechen**
- **die Tasse mit dem heißen Kaffee den Demonstranten geben**
- **dafür bekommt Fay ein Megafon**
- **mit dem Türsteher sprechen**
- Fay braucht einen Presseausweis
- in den Hubschrauber gehen

Hubschrauber:

- nach rechts gehen
- **das Megafon mit der Tür benutzen (wo Leif ist)**
- **Leif öffnet die Tür**
- **mit ihm sprechen**
- **er gibt Fay seinen Presseausweis**
- nach links gehen zum Herd
- **im Inventar die Schere mit dem Foto benutzen**
- **dann den Würfelzucker mit der heißen Herdplatte benutzen**
- **das Messer mit dem geschmolzenen Zucker benutzen**
- **dann das Messer mit dem Presseausweis benutzen**
- der klebt nun
- **das Foto mit dem Presseausweis benutzen**
- jetzt hat Fay einen Presseausweis
- den Hubschrauber verlassen
- **den Presseausweis dem Türsteher zeigen**
- Fay darf ins Gebäude

Im Gebäude:

- es folgt eine Zwischensequenz

- **auf der linken Seite durch die obere Tür gehen**
- hier ist das Buffet
- **mit Dr. Brown sprechen**
- das bringt leider nicht viel
- **ein Glas Bowle nehmen**
- **die Glastür öffnen und auf den Balkon gehen**
- **das Megafon mit den Demonstranten benutzen (Kein Meiler im Regenwald...)**
- den Balkon verlassen
- nach oben gehen zu den Fahrstühlen
- Salvador meldet sich
- mit der Saalwache sprechen
- hier kommt Fay nicht weiter
- **den Fahrstuhl benutzen**
- **Fay landet in der Tiefgarage**
- das Tor ansehen
- es lässt sich ohne Schlüssel nicht öffnen
- das andere Tor daneben lässt sich nur mit Karte öffnen
- die Tiefgarage wieder verlassen
- dann zum Buffet gehen und den Raum verlassen
- **die Tür unten links benutzen**
- **Fay kommt zu einem Beleuchter**
- den Schrank ansehen und die Geräte
- **mit dem Beleuchter sprechen**
- er macht sich Sorgen um sein Auto in der Tiefgarage
- den Beleuchter verlassen und nach rechts gehen (zum Türsteher)
- **mit dem Türsteher sprechen**
- der hört was von Kahlschlag und legt sich mit den Demonstranten an
- **wieder zum Beleuchter gehen und mit ihm sprechen (Demonstranten)**
- **wenn der Beleuchter abgelenkt ist, kann Fay den Schlüssel nehmen, der rechts neben ihm liegt**
- **zum Fahrstuhl gehen und in die Tiefgarage fahren**
- **den Schlüssel mit dem Schloss rechts neben dem Tor benutzen**
- das Tor geht auf
- dahinter steht ein Auto
- **den Autoschlüssel mit dem Fahrzeug benutzen**
- **das Fahrzeug bedienen**
- Fay benutzt den Hebel und das Auto ist nur noch Schrott
- zurück zum Beleuchter
- der ist nun weg
- **den Schrank öffnen**
- **die Schottsteuerung benutzen**
- Fay gibt Salvador Bescheid
- **zur Saalwache gehen**
- **die Tür zur Abstellkammer öffnet sich**
- Salvador ist dort und er will das Fay Dr. Brown zu ihm lockt
- **den Schrank öffnen und den Orangensaft nehmen**

- **den Orangensaft mit der Bowle kombinieren**
- **die Abstellkammer verlassen**
- **das Schild neben der Toilettentür ansehen**
- **den Schraubenzieher mit dem Schild benutzen**
- **dann den Schraubenzieher mit dem Schild neben der Abstellkammer benutzen**
- **nun die beiden Schilder vertauscht wieder anbringen**
- bei der Abstellkammer sollte nun das Toilettenschild hängen
- zum Bufett gehen
- **die Gewürzmischung mit den Häppchen benutzen**
- Dr. Brown muss husten
- **die verdorbene Bowle mit Dr. Brown benutzen (während er hustet)**
- der rennt zur Toilette und landet bei Salvador in der Abstellkammer
- es folgt eine Zwischensequenz
- Salvador übernimmt die Rede
- Fay geht zum Beleuchter
- **dort die Videokassette mit dem Videokassettenrekorder benutzen**
- es folgt eine weitere Zwischensequenz
- **zur Abstellkammer gehen**
- **den Koffer ansehen und durchsuchen**
- **Fay findet eine Magnetkarte**
- **mit dem Fahrstuhl in die Tiefgarage fahren**
- **dort die Magnetkarte mit dem Kartenschloss benutzen**
- es folgt eine weitere Zwischensequenz
- Bent will jetzt helfen

Kapitel 5: Atlas, Teil 1

Forschungsstation (Bent):

- Bent sieht sich um
- **den Aktenschrank öffnen und durchsuchen**
- **die Schublade öffnen und eine Blutprobe nehmen**
- **den Gesundheitspass auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- **das Stempelkissen ansehen und berühren**
- das Stempelkissen ist trocken
- **die Blutprobe mit dem Stempelkissen benutzen**
- **dann den Gesundheitspass mit dem Stempelkissen benutzen**
- der Gesundheitspass ist nun gültig
- nach links gehen
- dort steht Barney
- Bent darf zur Konferenz, weil er sagt das er eine Gesundheitspass mit Stempel hat
- Zwischensequenz

- **eine Flasche Wasser nehmen und den Flaschenöffner**
- **den Snack nehmen**
- **den Zeigestock nehmen und den Knopf ansehen und drücken**
- damit steuert man den Vorhang
- er klemmt aber
- **den Stopper am Vorhang ansehen**
- **im Inventar den Zeigestock mit dem Flaschenöffner kombinieren**
- **dann den Zeigestock mit dem Stopper benutzen**
- **den Hebel am Fenster benutzen**
- jetzt könnte Bent Indez belauschen, aber ein Vogel ist zu laut
- zur Balkontür gehen
- **die Tür öffnen und nach draußen gehen**
- **den Snack mit dem Vogelnest benutzen**
- dann wieder reingehen
- **den Knopf drücken und der Vorhang ist geschlossen**
- **jetzt den Vorhang (Indez) belauschen**
- Zwischensequenz
- die Alge ansehen
- **das Gewicht ansehen und nehmen**
- es ist ein Akku
- den Generator und die Glühbirne ansehen
- **den Wagen ansehen und verschieben**
- **die Flasche Wasser mit der Alge benutzen**
- **im Inventar den Akku mit dem Netz benutzen**
- **dann den Akku mit dem Generator benutzen**
- Zwischensequenz
- es geht nun mit Fay weiter

Forschungsstation (Fay):

- **die Nachricht auf der Kommode lesen**
- **das Fenster ansehen und untersuchen**
- Fay öffnet das Fenster
- aus dem Fenster steigen
- auf der Brücke steht der Arzt
- wieder ins Zimmer gehen
- **die Tür zum Bad öffnen und hineingehen** (gibt keine Pfeile zum ins Bad gehen; einfach weiter rechts eine Stelle anklicken)
- **den Beutel durchsuchen und die Feile nehmen**
- das Bad verlassen und auch das Zimmer
- zur Mitte gehen (mittlere Etage)
- **dort in die Kantine gehen**
- **mit dem Koch sprechen**
- **Fay sagt das sie Apfelstrudel und Rakfisk möchte**
- **sie sagt das der Apfelstrudel kalt ist und der Koch legt in kurz in die Mikrowelle**

- **im Inventar die Feile mit dem Apfelstrudel benutzen**
- **dann den Apfelstrudel dem Koch geben**
- der legt den Apfelstrudel wieder in die Mikrowelle und die ist dann kaputt
- die Kantine verlassen
- nach oben gehen
- durch die Tür rechts gehen
- **zu Oggy gehen und mit ihm sprechen**
- er gibt Fay ein Kabel
- **das Kabel mit der Zeitfunkantenne benutzen und das andere Ende mit dem oberen Teil des Geländers verbinden**
- dann nach unten gehen
- **die Kiste neben der Tür öffnen und durchsuchen**
- **das Kabel nehmen**
- **dann das Kabel mit der Antenne rechts neben der Tür benutzen und das andere Ende mit dem unteren Teil des Geländers**
- **mit der Zeitfunkantenne funken**
- es klappt nicht
- etwas stört noch
- **die Tür neben der Kiste öffnen**
- hier ist der Funker
- **mit dem Funker sprechen**
- er unterhält sich mit einem Kollegen bis zur Mittagspause
- Fay fragt wann die Mittagspause ist und er sagt das er schon Pause hat
- **Fay sagt sie hat etwas zu Essen für ihn und der Funker beendet sein Gespräch**
- **jetzt wieder mit der Zeitfunkantenne funken**
- diesmal klappt es
- Zwischensequenz
- es geht mit Bent weiter, der erst einmal mit Fay spricht

Forschungsstation (Bent):

- Bent geht zu Duve
- **mit Duve sprechen**
- **den Topflappen und das Messer nehmen**
- nach unten gehen
- **die Schleusensteuerung bedienen**
- ganz nach links zu der Antenne gehen
- die Antenne prüfen
- **dann durch die Schleusentür gehen und nach unten**
- **die Pumpe ansehen**
- **die Iristür rechts öffnen und durch den Gang gehen**
- **mit Lissa sprechen**
- **den Spind öffnen und den Kittel nehmen**
- **den Kittel im Inventar durchsuchen**
- darin ist eine Alge (im Inventar lesen was auf der Alge steht)

- zum Kühlschrank gehen
- **den Kühlschrank öffnen und durchsuchen**
- **den Aktenschrank durchsuchen**
- das Spektrometer ansehen
- die Klappe öffnen
- dahinter ist ein Reagenzglas
- noch einmal mit Lissa sprechen wegen der fehlenden Akte
- zurück gehen zur Waschmaschine
- **die Waschmaschine ansehen und ausschalten**
- **die Waschmaschine öffnen und durchsuchen**
- **das goldene Handtuch nehmen und ansehen**
- wieder zu Lissa gehen
- **die Sprechfunkanlage benutzen**
- **Barney anrufen**
- nach Rückkehr fragen und dem Hotel in Barcelona
- nach dem Gespräch wieder die Funkanlage benutzen
- **diesmal den Funker anrufen**
- **ihm sagen er soll Duve ausrufen und ihm sagen sein Freund hätte sich gemeldet und er soll zum Funkhaus kommen**
- zu Duve gehen
- **jetzt kann Bent die Tür zum Schlafzimmer öffnen**
- **das Bett von Duve durchsuchen**
- **Bent findet die fehlende Akte**
- **wieder zu Lissa gehen und ihr die Akte zeigen**
- Zwischensequenz
- es geht mit Fay weiter

Forschungsstation (Fay):

- sie ruft Sadi an
- **mit Sadi sprechen**
- das Zimmer verlassen
- nach ganz oben gehen
- **durch die Tür ganz links gehen**
- die Tür ist jetzt offen
- **das Papier neben dem Papierkorb ansehen und nehmen**
- **lesen was auf dem Papier steht**
- **den Stift vom Schreibtisch nehmen**
- **das Faxgerät ansehen**
- das Zimmer verlassen
- zum Hubschrauber gehen
- das Kabel ist abgefallen
- **das Kabel wieder mit der Antenne verbinden**
- Zwischensequenz
- zur mittleren Etage gehen und dann zur Brücke

- **auf dem Brückengeländer liegt ein Zettel**
- **versuchen den Zettel zu nehmen**
- der Zettel fällt herunter
- nach unten gehen und ins Zimmer 24
- **dort aus dem Fenster klettern**
- **den Zettel nehmen und lesen**
- durch das Fenster wieder ins Zimmer steigen
- das Zimmer verlassen und wieder zur Brücke gehen
- **der Arzt ist jetzt weg und Fay kann über die Brücke gehen**
- hier ist der Arbeiterbereich
- **mit dem Schweißer sprechen**
- **das Abspielgerät ansehen**
- **die Filterkammer ansehen**
- die Treppe nach oben gehen
- **den Werkzeugkoffer ansehen und durchsuchen**
- er ist leer
- die Spinde ansehen
- sie sind alle verschlossen
- die Tür öffnen und in den Raum gehen
- **mit dem Vorarbeiter sprechen (nach dem Schweißer fragen und erfahren das der Kollege in der Kantine ist)**
- **zurück zur Brücke gehen**
- **dann in die Kantine gehen**
- an der Garderobe hängt eine Jacke
- **die Jacke ansehen und den Namen daran lesen**
- **mit dem Arbeiter am Tisch sprechen**
- dann die Kantine verlassen und nach oben gehen zum Büro
- **dort den Stift im Inventar mit dem Zettel benutzen**
- Fay setzt den Namen des Arbeiters aus der Kantine ein
- **den Zettel mit dem Fax benutzen**
- der Funker ruft den Arbeiter
- **in die Kantine gehen**
- **die Jacke durchsuchen**
- **Fay findet Schlüssel**
- zur Brücke gehen und dann zum Schweißer
- die Treppe nach oben gehen
- **den Schlüssel mit dem Spind Nummer 1 benutzen**
- **den Spind durchsuchen**
- **das Tape (Kassette) nehmen**
- zum Schweißer gehen
- **das Tape mit dem Abspielgerät benutzen**
- der Schweißer arbeitet jetzt wieder
- zur Filterkammer gehen
- **das Ventil neben der Filterkammer drehen**
- **die Filterkammer öffnen und den Stofffetzen nehmen**
- **zum Vorarbeiter gehen**

- ihm den Stoffetzen zeigen
- Zwischensequenz
- es geht mit Bent weiter

Forschungsstation (Bent):

- die Kransteuerung bedienen
- den Hebel drücken und durch den Eingang gehen
- die Öffnung ansehen
- im Inventar den Zeigestock mit dem Topflappen kombinieren
- dann den Zeigestock mit der Öffnung benutzen
- Bent findet einen Flaschendeckel
- den Flaschendeckel ansehen und an ihm riechen
- den Flaschendeckel in Inventar mit dem Kittel benutzen
- Bent hat nun ein Stück Stoff
- den Algenfilter vorn am Rohr öffnen
- das Messer mit dem Algenfilter benutzen
- dann die Treppe nach oben gehen
- zum Labor gehen
- Lissa ist weg
- zum Massenspektrometer gehen
- die Klappe öffnen
- den Stoff mit dem Reagenzglas benutzen
- dann den Massenspektrometer aktivieren
- es ist Brandbeschleuniger
- die Klappe öffnen und das Reagenzglas leeren
- die Korkprobe mit dem Reagenzglas benutzen
- den Massenspektrometer aktivieren
- Zwischensequenz
- es geht mit Fay weiter

Forschungsstation (Fay):

- Fay geht nach links bis zu einer Tür
- die Tür öffnen
- dahinter ist ein Schaltschrank
- die Tür wieder schließen
- der Bombenleger steht vor Fay
- Zwischensequenz
- es geht mit Bent weiter

Forschungsstation (Bent):

- **Bent versucht die Bombe zu entschärfen**
- links und oben leuchten Zahlen
- darüber bzw. daneben sind Zahlen eingeritzt
- links sind gelbe und rote Brücken (es sind – und + Brücken)
- die Brücken kann man mit den Polen verbinden
- damit kann man aus + ein – machen und umgekehrt
- eine gelbe Brücke zwischen zwei Pluspolen ergibt -
- Ziel ist es die Zahlen zu bekommen die eingeritzt sind
- so geht es:

erste Spalte von links:

- **zwischen dem ersten und dem zweiten Pol von oben eine gelbe Brücke einsetzen**
- **zwischen dem vierten und dem fünften Pol von oben eine gelbe Brücke einsetzen**

zweite Spalte von links:

- **zwischen dem ersten und dem zweiten Pol von oben eine rote Brücke einsetzen**

dritte Spalte von links:

- **zwischen dem ersten und dem zweiten Pol von oben eine rote Brücke einsetzen**

vierte Spalte von links:

- **zwischen dem ersten und dem zweiten Pol von oben eine rote Brücke einsetzen**
- **zwischen dem vierten und dem fünften Pol von oben eine gelbe Brücke einsetzen**

fünfte Spalte von links:

- **zwischen dem ersten und dem zweiten Pol von oben eine gelbe Brücke einsetzen**
- **zwischen dem vierten und dem fünften Pol von oben eine gelbe Brücke einsetzen**

dritte Reihe von oben:

- **zwischen dem vierten und fünften Pol von links eine gelbe Brücke einsetzen**

vierte Reihe von oben:

- **zwischen dem zweiten und dritten Pol von links eine gelbe Brücke einsetzen**

- **die Bombe ist entschärft**

- man kann das Ganz aber auch einfach überspringen (oben rechts auf Überspringen klicken)
- Zwischensequenz

Kapitel 6: Atlas, Teil 2

Forschungsstation (Bent):

- die Sprechanlage benutzen
- die beiden Monitore ansehen
- die Getreideflocken ansehen und durchsuchen
- Bent findet eine Klemme
- nach unten gehen
- die Schleusensteuerung ablesen
- die Antenne links demontieren
- die Eisenstange mit der Tür benutzen
- die Tür ist offen
- die Klemme mit dem Druckschlauch benutzen
- dann die Schleusensteuerung bedienen
- die Luke öffnen
- nach unten gehen
- die Pumpe ansehen und reparieren
- die Kette aufheben die auf dem Boden liegt
- die Kette ansehen
- nach rechts ins Labor gehen
- die Kette mit dem Mikroskop benutzen
- das Mikroskop fokussieren
- Bent sieht das Wort „ELVIS“
- das Labor verlassen
- ins H2 Labor gehen
- die Blutspur ansehen
- die Schleuse öffnen
- dahinter liegt Lissa
- sie ist tot
- Lissa durchsuchen
- Bent findet eine Keycard
- die Keycard mit dem Kartenleser benutzen
- es kommt nur eine Fehlermeldung
- zurück zum anderen Labor gehen
- dort die Keycard mit dem Kartenleser benutzen
- die Tür öffnet sich
- dahinter befindet sich das Zuchtlabor
- überall sind Bomben
- das Alphaterminal bedienen
- als Passwort „ELVIS“ eingeben
- das Zuchtlabor öffnet sich aber noch nicht
- Zwischensequenz

- **mit Fay sprechen**
- **dann öffnen sie zusammen das Zuchtlabor**
- gerade als sie die Alge mitnehmen wollen, bekommen sie unerwarteten Besuch
- Zwischensequenz
- **den Schlauch nehmen**
- **die Eisenstange mit der Haube vom linken Tank benutzen**
- **den Tank nach oben fahren**
- dadurch wird das Loch in der Scheibe vergrößert
- **durch das Einschussloch fassen**
- **die Haube vom linken Tank nehmen**
- **den roten Knopf drücken**
- die Tür ist wieder offen
- **nach draußen gehen und den Algengenerator holen**
- **dann wieder ins Labor gehen**
- **den Algengenerator mit der Füllstation rechts benutzen**
- **den Schlauch mit dem Anschluss beim rechten Tank benutzen**
- **dann die Haube mit dem Tank benutzen**
- **den Tank ausfahren**
- **die Eisen mit der Haube benutzen**
- **den Tank wieder einfahren**
- **der ist nun oben kaputt**
- **den Tank wieder ausfahren**
- **den Schlauch mit dem Tank benutzen**
- **beim Kontrollpad umfüllen auswählen**
- **den Algengenerator nehmen**
- Zwischensequenz
- Fay übernimmt wieder

Forschungsstation (Fay):

- **über das Gerümpel links klettern**
- **den Aktenschrank öffnen**
- **dann über den Aktenschrank nach oben klettern**
- **das Kabel schwingen**
- das Heizungsrohr ansehen
- **die Stange bewegen**
- **Bent klettert nach oben**
- **Fay sagt Bent das er den Heizungsregler ausschalten soll**
- **den Heizungsregler betätigen**
- **dann über das Heizungsrohr klettern**
- Zwischensequenz
- **die Stange nehmen**
- **Lissa durchsuchen und den Schal nehmen**
- **mit Duve sprechen**
- **die Stange mit dem Schal verbinden**

- das ergibt eine Schiene
- **die Schiene mit Duve benutzen**
- Zwischensequenz

Kapitel 7: Bent Svensson ist tot

Brasilien:

- mit Fay sprechen
- mit Simon sprechen
- **den Tacker nehmen**
- **den Werkzeugkasten nehmen und durchsuchen**
- Bent findet Mutter und Schraube
- **die Antenne vom Fahrzeug abbrechen**
- mit Duve, dem Wachmann und Oggy sprechen
- **Oggy nach Geld fragen**
- **Bent bekommt Münzen**
- **das Blechschild an der Wand ansehen und nehmen**
- hinter die Bar gehen
- das Sumpfboot ansehen
- das Schild am Boot ansehen (C 600)
- mit der Wache sprechen
- den Werkzeugkasten mit der Wache benutzen
- Bent sagt er ist Mechaniker
- die Wache will wissen was für ein Motor im Boot ist, aber das weiß Bent nicht
- das Buch neben der Wache ansehen
- da steht eine Servicenummer, die sich Bent merkt
- zur Wand gehen
- **die Plane nehmen**
- **das Bier nehmen**
- es gibt vier Stecker die Bent herausziehen kann oder bei Bedarf auch wieder einstecken kann
- alle vier Stecker rausziehen
- **dann die beiden Schrauben ansehen**
- **mit einer Münze beide Schrauben abmontieren**
- nach vorn zur Bar gehen
- dort hängt jetzt der Spiegel schief (sieht aus wie Karo) und das lila Herz hängt schief (Pik)
- dann gibt es noch das rote Herz (Herz) und das Kreuz (Kreuz) an der Wand
- wieder nach hinten gehen
- einen Stecker in die Steckdose stecken und dann zur Bar gehen
- eines der vier Gegenstände leuchtet auf
- dann den nächsten Stecker probieren und so herausfinden welcher Stecker welchen

- Gegenstand zum Leuchten bringt
- es ergibt sich dann folgendes:

Stecker oben links = rotes Herz
Stecker unten links = Pik (lila Herz)
Stecker oben rechts = Kreuz
Stecker unten rechts = Karo (Spiegel)

- alle Stecker sollten jetzt draußen sein
- zur Bar gehen
- durch das Loch an der Wand sehen
- **das Bier dem Wachmann geben**
- **dann nach hinten gehen**
- **hier durch das Loch sehen**
- Bent sieht was für Karten der Wachmann hat
- er sagt dann z.B. Herz
- **Bent muss den richtigen Gegenstand zum Leuchten bringen**
- **so verliert der Wachmann und er muss Bier trinken**
- nach drei Karten und dreimal den richtigen Stecker einstecken, sagt Bent das der Wachmann nun betrunken genug ist
- zur Bar gehen
- **die Bierflasche auf dem Tisch öffnen**
- **der Wachmann sagt er kann seinen Öffner am Schlüsselbund benutzen**
- **den Schlüssel vom Tisch nehmen und mit der Flasche Bier benutzen**
- Bent kann aber nicht weggehen, weil der Wachmann seinen Schlüssel zurück haben möchte
- **einfach den Autoschlüssel mit dem Wachmann benutzen**
- nun kann Bent zum Telefon gehen
- **die Münzen mit Simon benutzen**
- **dann das Telefon benutzen**
- **nach dem Motor fragen**
- **sagen es ist ein Amazon Buggy C 600**
- **Bent weiß nun das es ein Drifter TTX Motor ist**
- zum Sumpfboot gehen
- **den Werkzeugkasten mit der Wache benutzen**
- **der fragt nach dem Motor**
- **Bent sagt "Drifter TTX"**
- er darf das Boot reparieren
- **im Inventar die Schraube mit dem Blechschild benutzen**
- das ergibt eine Schelle
- **die Schelle mit dem Benzinschlauch benutzen**
- **dann im Inventar die Antenne verbiegen**
- **die gebogene Antenne mit dem Auspuff benutzen**
- Bent holt eine Schlange heraus
- **die Plane mit dem Windruder benutzen**
- **dann den Tacker mit der Plane benutzen**
- das Boot ist repariert
- Bent geht zu Fay und er hört ein Gespräch mit an

- dann gehen beide zum Boot
- **die Wache zielt mit der Pistole auf die beiden**
- **die Schlange mit der Wache benutzen**
- Zwischensequenz
- Fay und Bent fahren zum Kraftwerk

Kapitel 8: Der Phönix Plan

Vor dem Kraftwerk:

- es geht mit Fay weiter
- **den Elektrozaun links oben ansehen**
- **den Ast abbrechen, der auf dem Weg zum Zaun zu sehen ist**
- **dann den Ast mit dem Elektrozaun benutzen**
- unter dem Zaun durchkriechen
- **das Zelt durchsuchen**
- **das Fernglas benutzen**
- Fay muss nun herausfinden, was auch Salvador herausgefunden hat
- auf dem Fernglas sind die Zahlen 14,95 eingeritzt
- außerdem gibt es zwei Stellen mit einem Kreuz
- **das Feld anklicken das sich dort kreuzt (dritte Reihe von unten, Feld 4 von links)**
- **dann oben die Zahlen 1495 eingeben**
- **dann den blauen Pfeil nach oben anklicken**
- **es erscheint ein Bild**
- **die beiden markierten Vierecke anklicken und den Lautsprecher anklicken**
- auf dem Bild steht jetzt bei B die Zahl 35,91
- **den blauen Pfeil nach unten anklicken**
- **jetzt das nächste Feld suchen (obere Reihe, dritte Feld von links)**
- **das Feld anklicken und die Zahlen 3591 einstellen**
- **dann den blauen Pfeil nach oben anklicken**
- **das Bild erscheint**
- **die markierten Stellen und den Lautsprecher anklicken**
- jetzt steht hinter dem C die Zahl 28,97
- **den blauen Pfeil nach unten anklicken**
- **das nächste Feld suchen (sechste Reihe von oben, fünfte Feld von rechts)**
- **das Feld anklicken und die Zahlen 2897 einstellen**
- **den blauen Pfeil nach oben anklicken**
- **die markierten Vierecke und den Lautsprecher anklicken**
- diesmal steht hinter dem D die Zahl 1152
- **den blauen Pfeil nach unten anklicken**
- **das nächste Feld suchen (dritte Reihe von oben, achte Feld von rechts)**
- **das Feld anklicken und die Zahlen 1152 einstellen**

- den blauen Pfeil nach oben anklicken
- die markierten Vierecke und den Lautsprecher anklicken
- diesmal steht da: ABCD
- den blauen Pfeil nach unten anklicken
- das nächste Feld suchen (dritte Reihe von unten, sechstes Feld von rechts)
- das Feld anklicken und die Zahlen 1592 einstellen (von der Zahl A die erste Ziffer nehmen, von der Zahl B die zweite Ziffer nehmen, von der Zahl C die dritte Ziffer nehmen und von der Zahl D die letzte Ziffer nehmen)
- den blauen Pfeil nach oben anklicken
- Fay sieht wie Salvador durch den Hintereingang geht
- Zwischensequenz
- Bent und Fay stehen vor dem Hintereingang

Kraftwerk Hintereingang:

- die Tür ansehen
- sie ist versperrt
- das Rohr ansehen
- durch das Rohr kriechen
- durch die Tür gehen
- das Ventilrad 2x nach rechts drehen
- zurück gehen
- jetzt ist das Wasser nur ganz rechts im Tank
- das Stauschott öffnen und den Brückenhebel umlegen
- zurück gehen und das Stauschott schließen
- durch das Rohr links klettern
- Fay steht wieder draußen
- durch das untere Rohr klettern
- die Leiter nach unten klettern
- das Stauschott ganz unten öffnen
- den Brückenhebel betätigen
- zurück gehen, das Stauschott offen lassen und nach oben klettern
- durch das Rohr in der mittleren Etage zurück nach draußen klettern
- dann wieder durch das obere Rohr klettern
- durch die Tür gehen
- das Ventilrad 2x nach links drehen
- den Raum verlassen
- die Schwimmbrücke ist jetzt oben, aber im rechten Tank ist noch Wasser
- zurück in den Raum und das Ventil ganz nach rechts drehen
- dann den Raum verlassen und durch das Rohr oben klettern
- Fay kommt durch das untere Rohr wieder rein
- die Leiter nach unten klettern und dann das Stauschott unten schließen
- wieder zurück nach oben und durch das Rohr klettern
- Fay kommt durch das obere Rohr wieder rein
- in den Raum gehen

- **das Ventilrad 2x nach links drehen**
- den Raum verlassen
- **über die Brücke gehen**
- **das Stauschott öffnen und in den Tank ganz rechts gehen**
- zur Mitte gehen
- **dann das Stauschott öffnen**
- **das Ventilrad drehen**
- das Wasser ist nun überall weg
- **in den Tank rechts gehen und nach unten**
- **durch die Tür rechts gehen**
- Zwischensequenz
- Fay hat die Tür geöffnet und ist nun mit Bent im Kraftwerk

Im Kraftwerk (Fay):

- **den Keil nehmen, der an der Leiter liegt**
- **die Leiter nach oben klettern**
- nach links gehen
- **die Zweige ansehen und abbrechen**
- **die Balkontür ansehen**
- **den Keil mit der Balkontür benutzen**
- **den Lüftungsschacht ansehen**
- **die Zweige mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- **die Leiter nach unten klettern**
- **das Messer mit dem Telefon benutzen**
- **die Klimasteuerung verstellen**
- **die Leiter nach oben klettern**
- **die Balkontür öffnen und den Algengenerator nehmen**
- dann geht es mit Bent weiter

Im Kraftwerk (Bent):

- die Kiste ansehen und den Kran
- **den Container durchsuchen**
- **das Brett und den Metalldeckel nehmen**
- **das Brett auf die Kiste legen**
- **den Metalldeckel auf das Brett legen**
- durch die Tür rechts gehen
- **die Glasscheibe nehmen**
- **den Notschalter ansehen**
- **mit Salvador sprechen**
- zurück gehen
- **die Glasscheibe auf die Kiste legen**
- **die Kransteuerung benutzen**

- erst den Kran absenken, dann anheben und dann bewegen
- nach rechts durch die Tür gehen
- **den Notschalter benutzen**
- Zwischensequenz

Im Kraftwerk / Reaktor (Fay):

- **die Tür öffnen und nach unten gehen**
- **die Kransteuerung umlegen**
- da taucht Salvador auf
- er bedroht Fay mit der Waffe
- er will die Alge
- **Fay gibt Salvador die Alge**
- **dann sagt sie Bent er soll nicht auf Salvador hören**
- **durch die Tür nach unten gehen**
- **die Flutschleuse bedienen**
- **dann wieder nach oben gehen und die Kransteuerung umlegen**
- Zwischensequenz und Epilog

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 02.05.2015

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>