

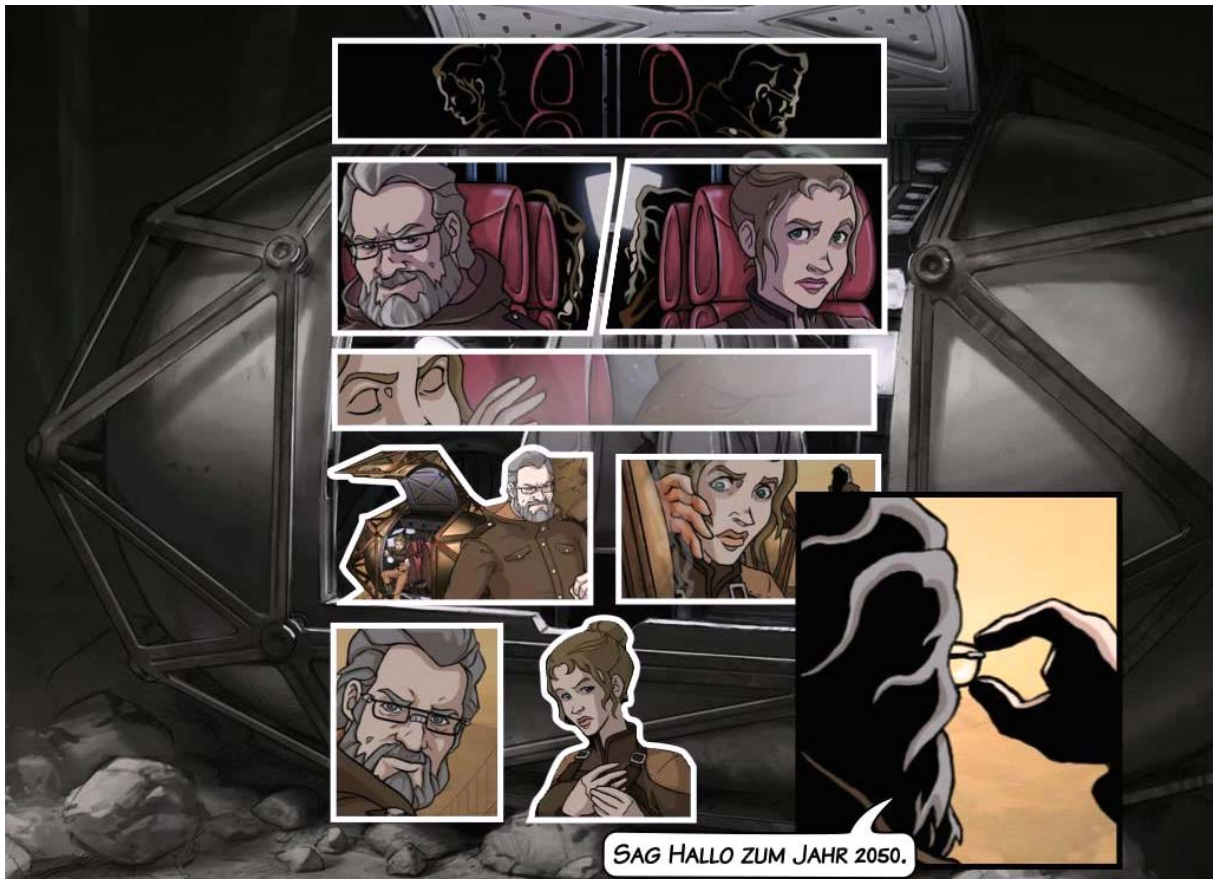
KAPITEL 1

BLEIERNE LUFT

<http://www.anewbeginning-game.de/>

Softwareservice Kratz

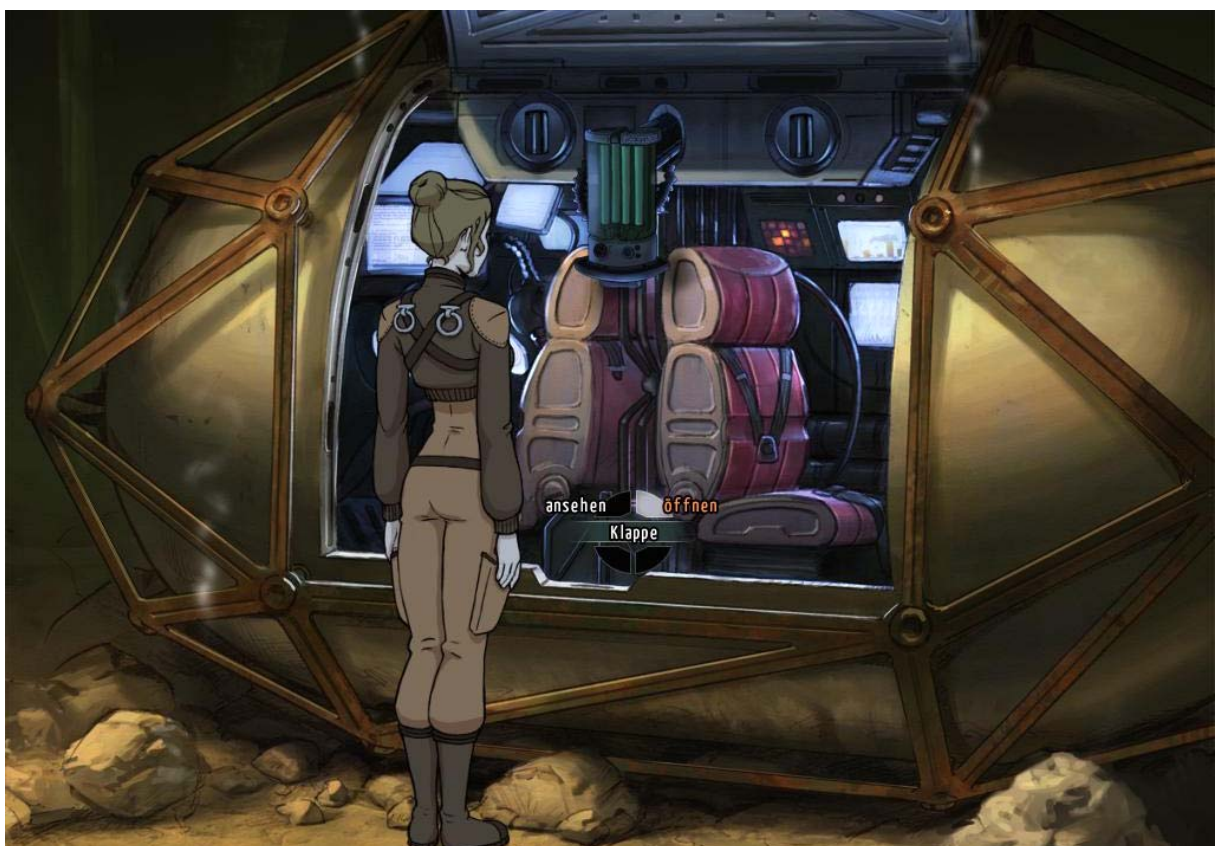
<http://www.gamepad.de>



Nach geglücktem Zeitsprung in das Jahr 2050 spielen wir in der Haut von FAY weiter!



Wir halten eine kurze Lagebesprechung ab, verabschieden uns von **NIGEL** u. betreten die Kapsel.



Hier öffnen wir die Klappe u. nehmen den Koffer mit der **Zeitfunkantenne** heraus.
Nun müssen wir uns nur noch ein geeignetes Plätzchen für sie suchen!



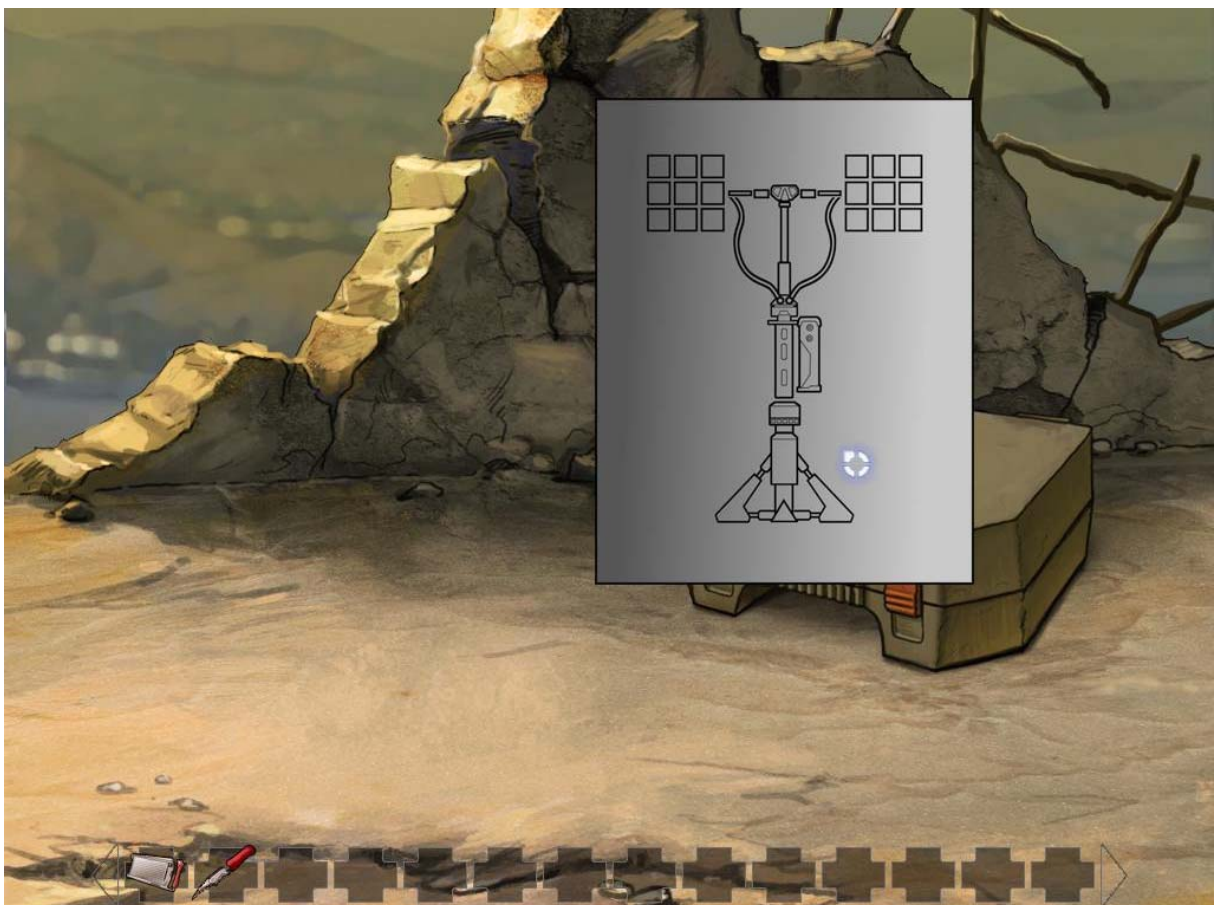
Wir klettern nach oben u. schauen uns um.

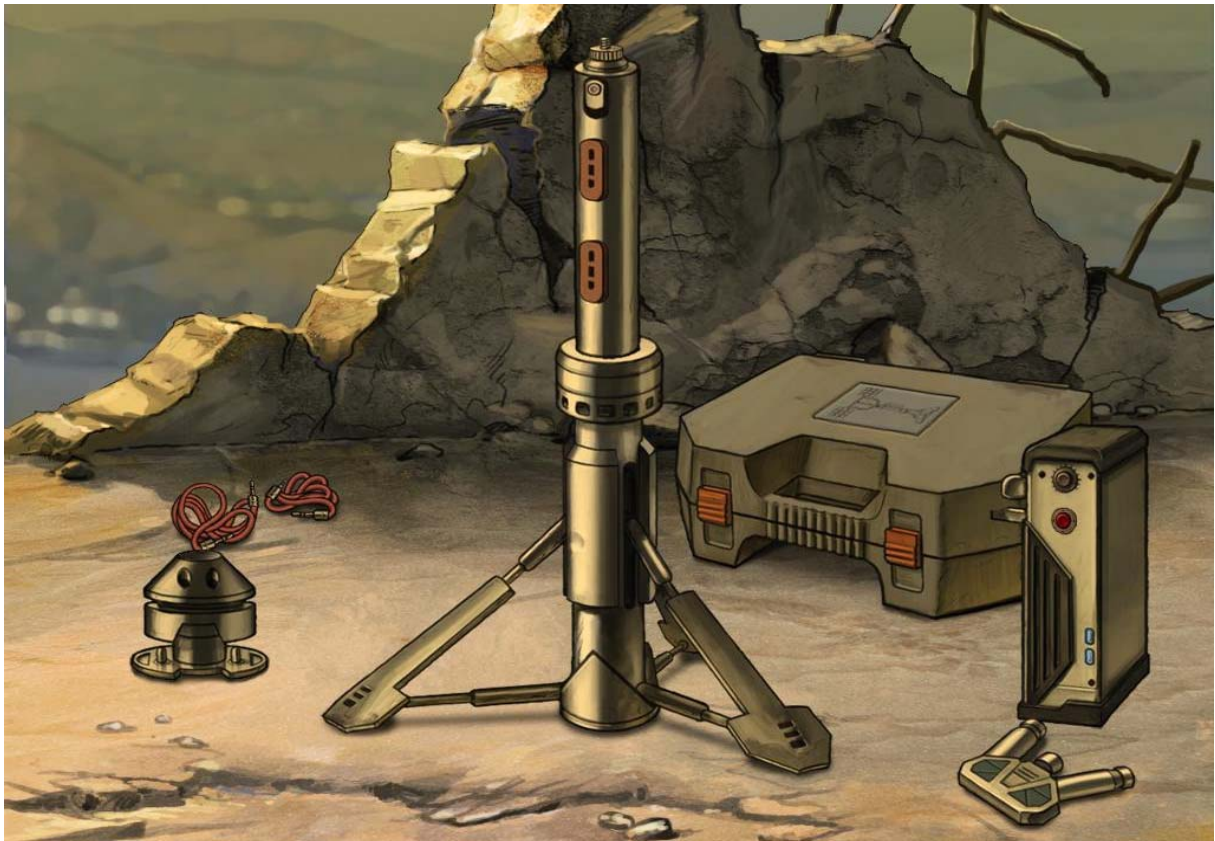


Bestürzt stellen wir fest, dass wir zu spät gekommen sind u. suchen uns ein Plätzchen, um die Antenne aufzubauen.

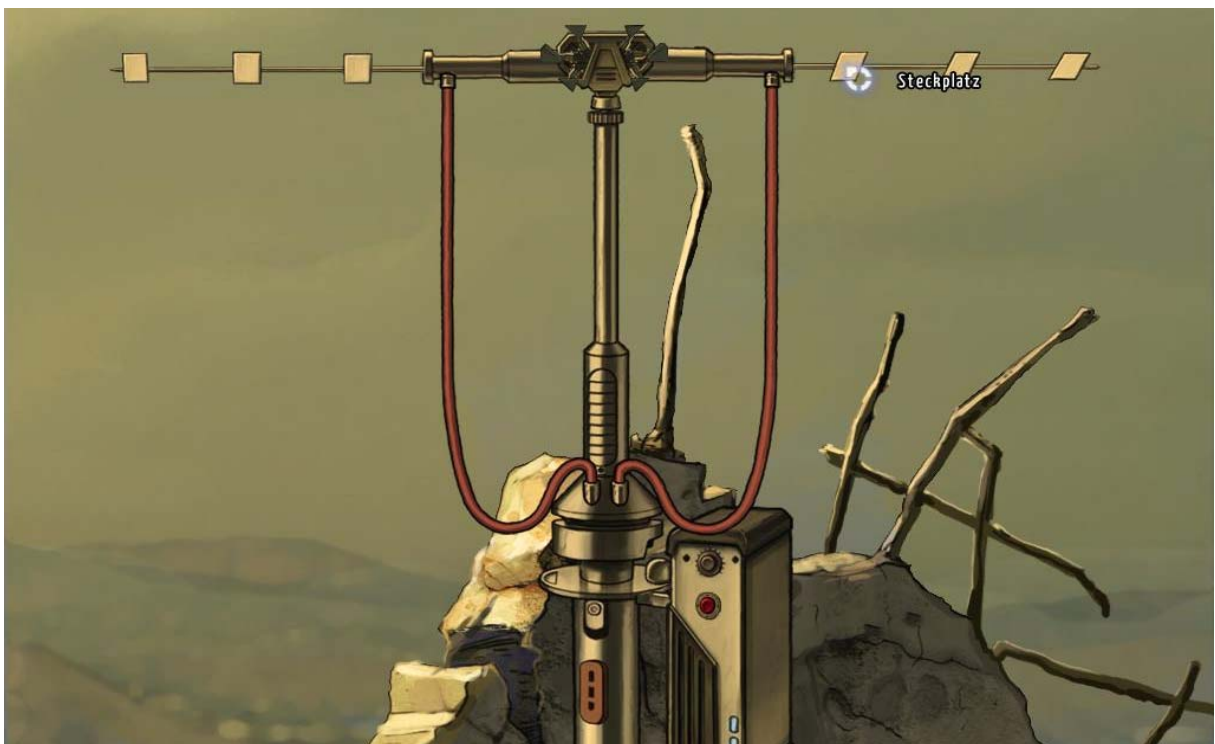


Wir finden es auch, studieren die Montageanleitung u. packen den Koffer aus.

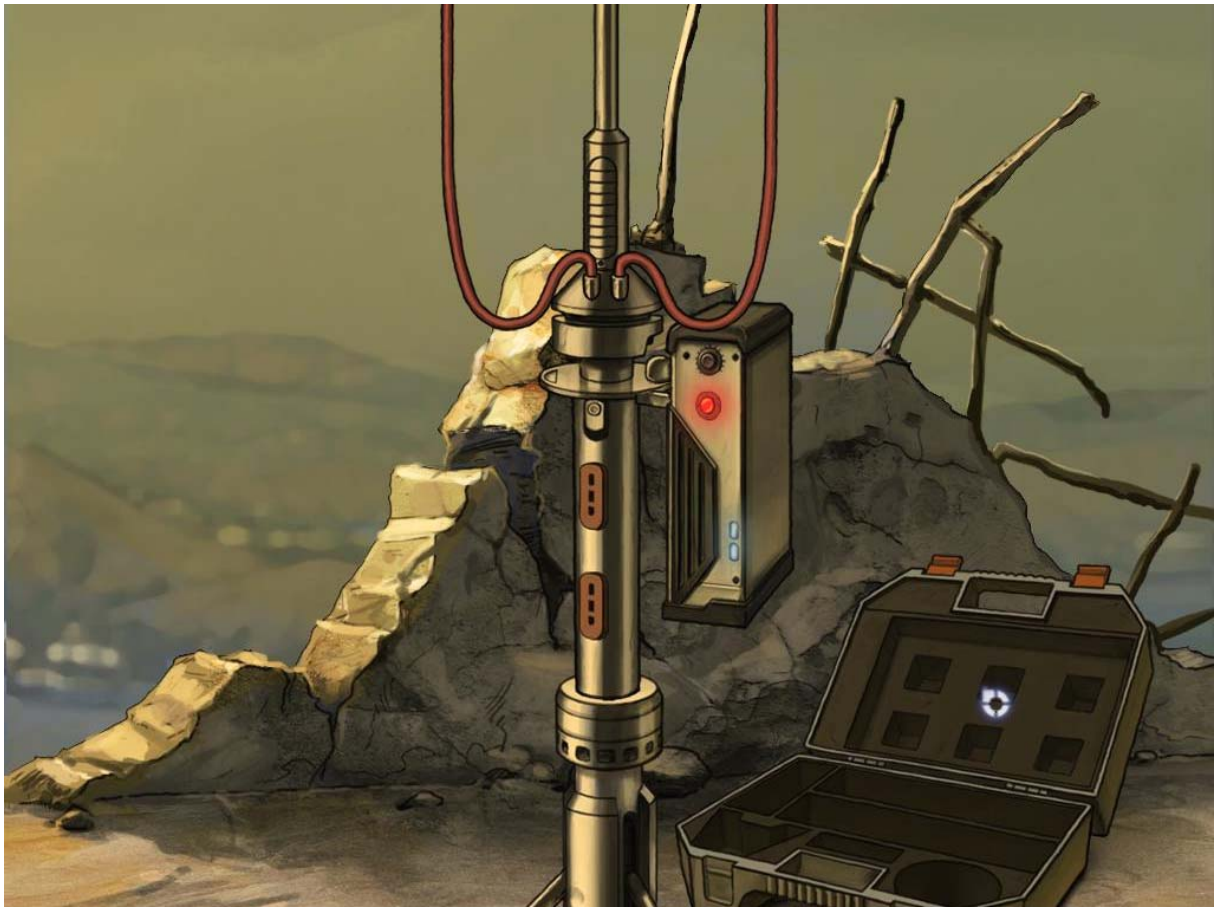




Nun beginnen wir mit dem Zusammenbau der Antenne.
Haben wir die Antenne soweit zusammen gebaut, betätigen wir oben
den Schalter u. eine Stange fährt nach oben.



Jetzt stecken wir die Kupplung darauf, betätigen ihren Schalter u.
können die Kabel installieren!
Nun setzen wir die Kubusse, lt. Anleitung, ein.



Haben wir alles richtig gemacht, so beginnt der Schalter rot zu blinken
u. wir können ihn betätigen.



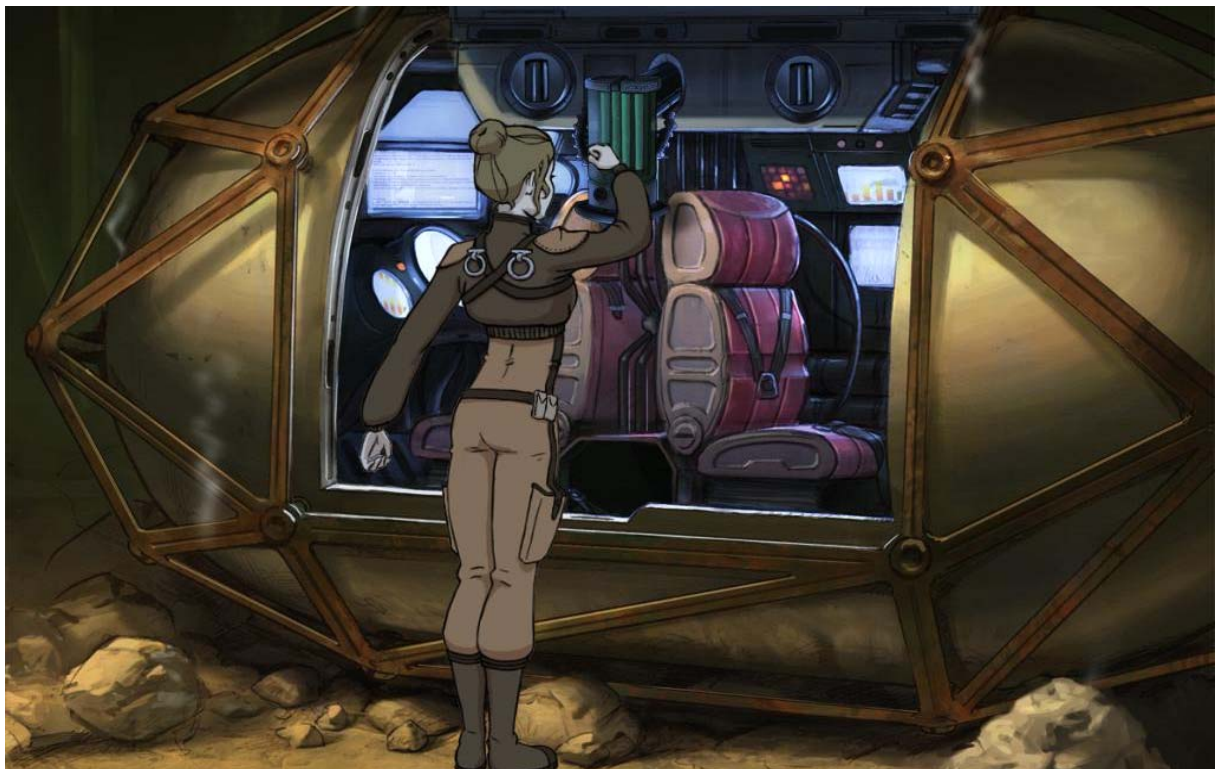


Nun nehmen wir das Zeitfunkgerät, bemerken, dass der Akku leer ist u. gehen zurück zur Kapsel.



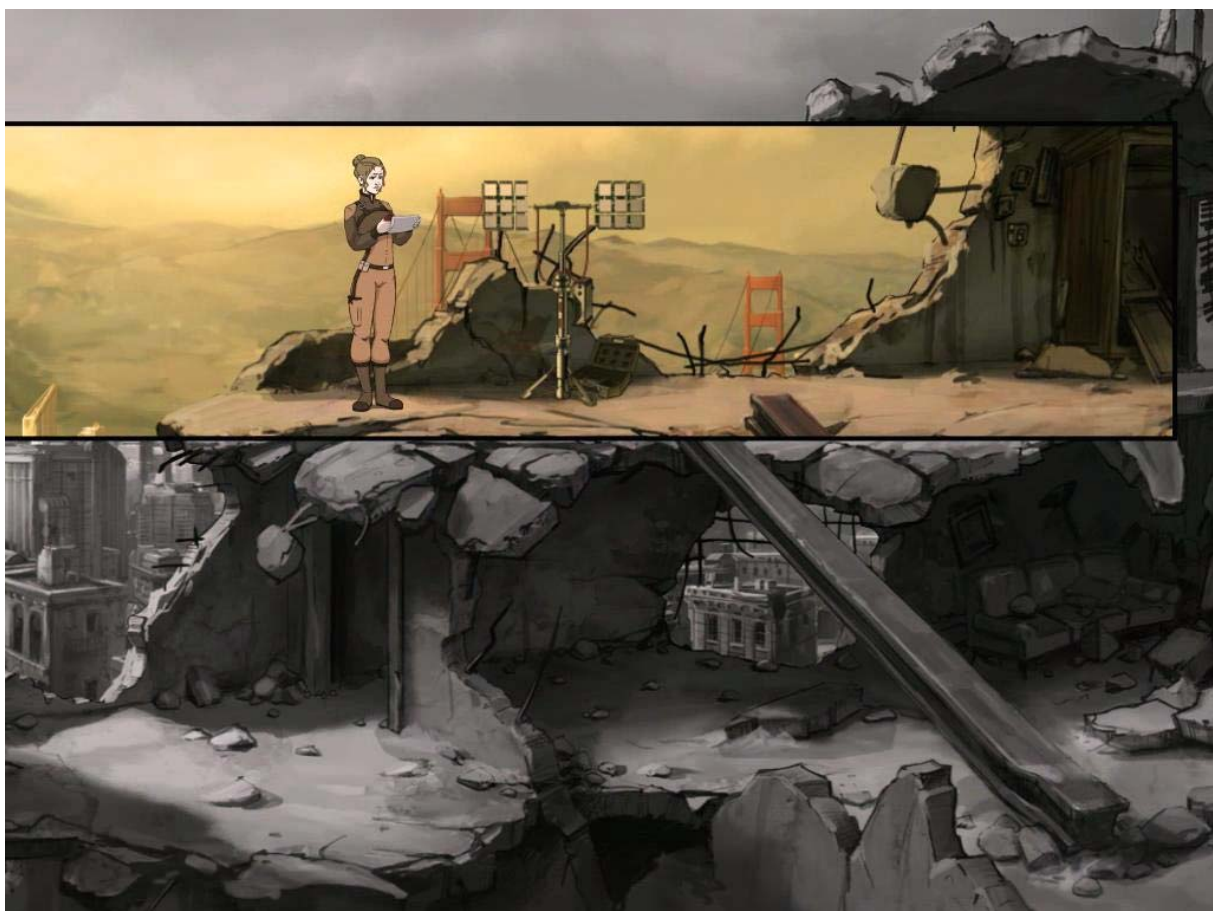


Nun entfernen wir den Akku aus dem Zeitfunkgerät u. verbinden ihn mit dem „Svensson“.



Dass unsere Idee nicht so gut war, bemerken wir, als der „Svensson seinen Geist aufgibt.

Nun haben wir den Salat, denken wir, u. kontrollieren den Akku. Dieser ist zum Glück voll u. wir versuchen nun den Rest des Teams zu erreichen.

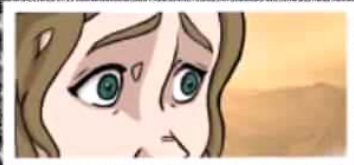


Wir bekommen Verbindung mit der Zeitleitstelle u. müssen feststellen, dass wir zu spät gekommen sind!



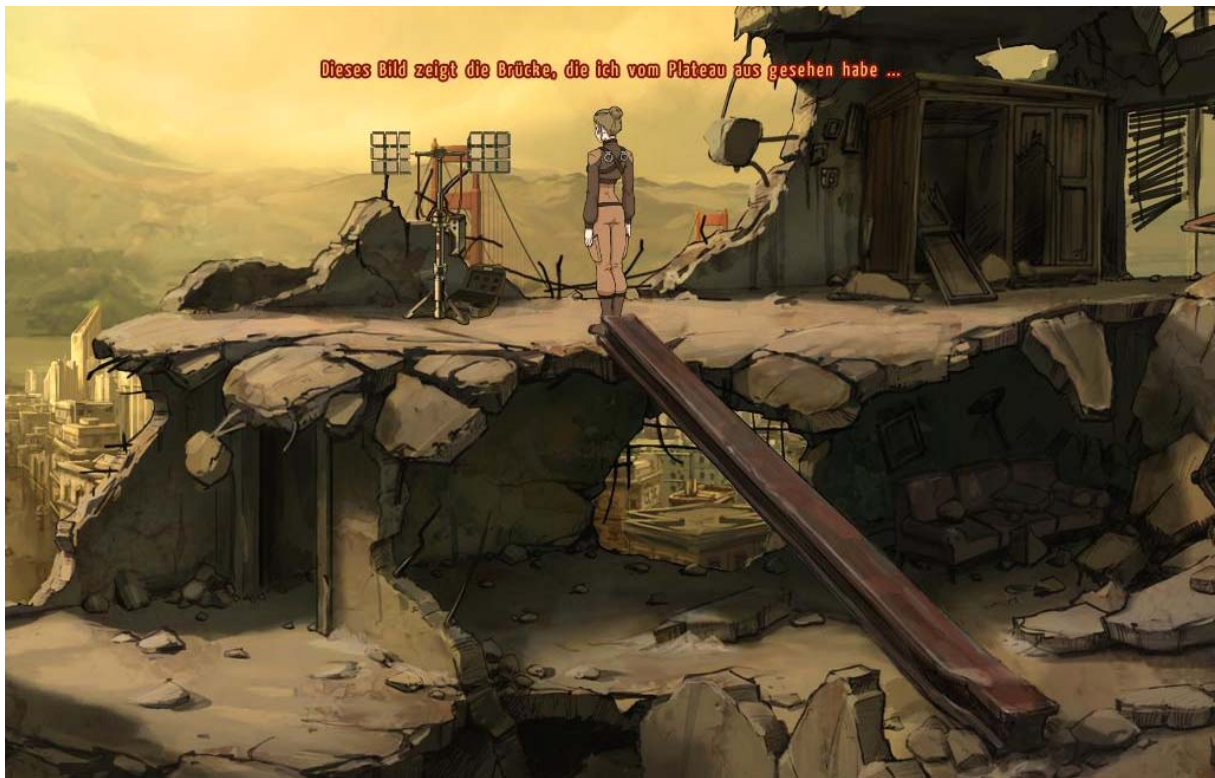


MISSION ABBRECHEN. BRINGT EUCH ...
BRINGT EUCH IN SICHERHEIT!



SADI? EMPFÄNGST DU MICH
NOCH? BLEIB BITTE DRAN, ICH...

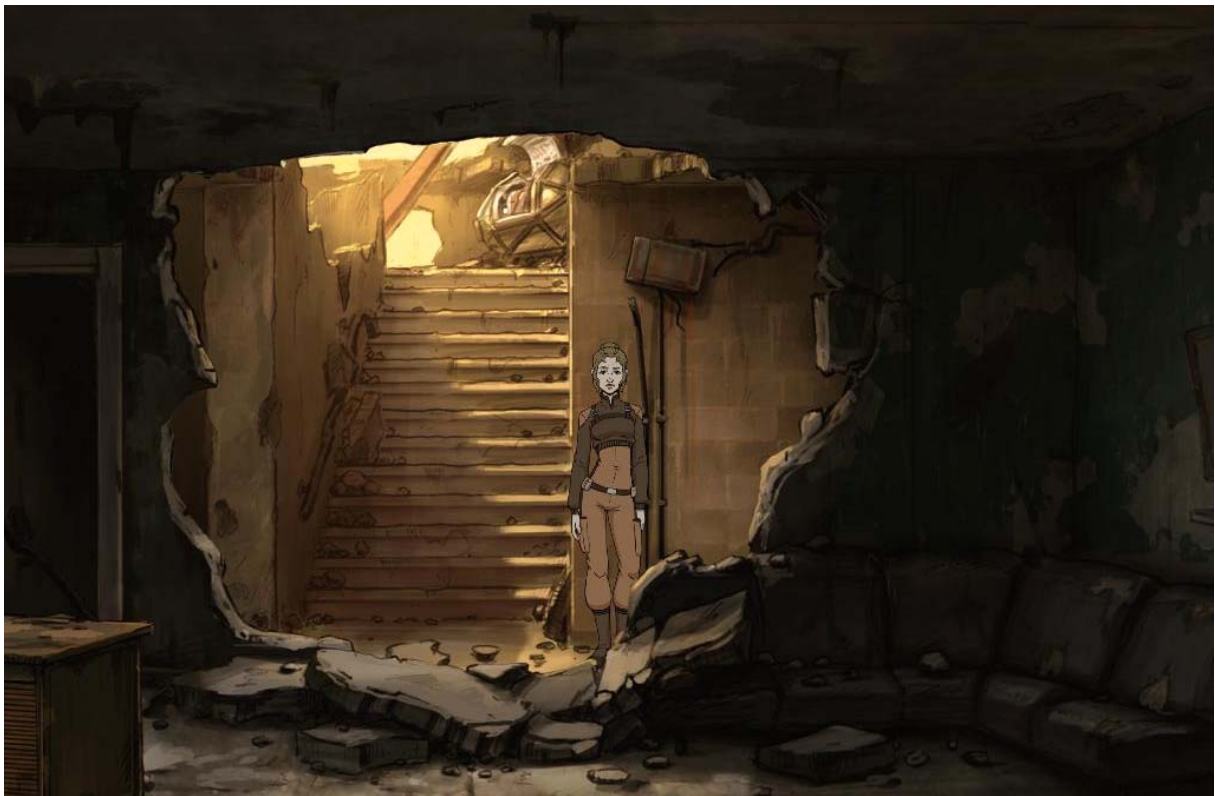
Voller Entsetzen müssen wir mit ansehen, wie die anderen Teams
ausgelöscht werden!



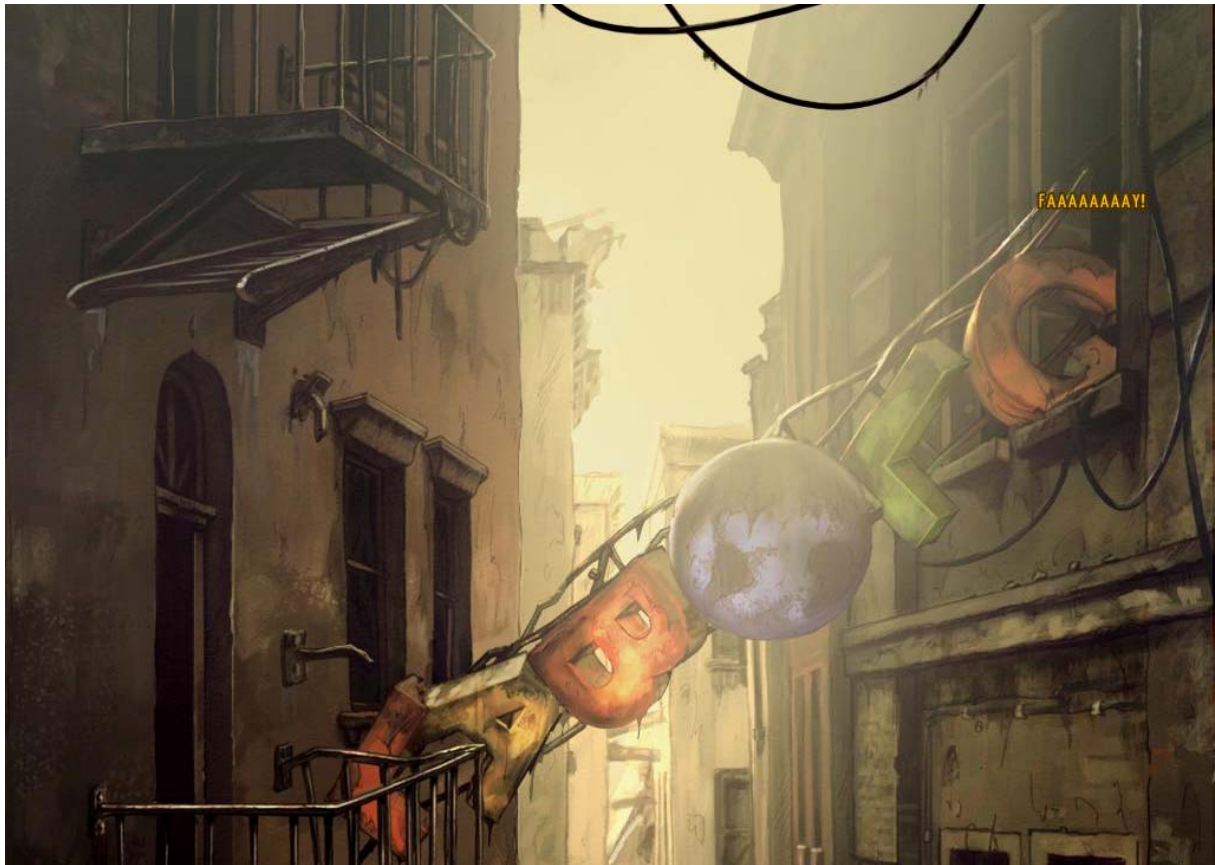
Nun schauen wir uns nochmals das Gerät an u. sehen die Brücke, die wir auch von unserem Standplatz sehen können!

Das muss unser 2. Team in San Francisco sein!

Wir klettern wieder nach unten u. betreten die Ruine, um Nigel zu unterrichten.



Hier rufen wir Nigel u. da er sich nicht meldet, sehen wir uns um!



Plötzlich hören wir einen Schrei, gehen ihm nach u. stürzen ab.



Nun müssen wir schauen, wie wir uns aus dieser misslichen Lage befreien u. Nigel helfen können.



Mit Hilfe des Messers kappen wir die **Wäscheleine** u. gehen ins Haus.



Hier entfernen wir eine lose **Stange** aus dem Treppengeländer, verbinden sie mit der Wäscheleine u. brechen die Tür auf.



Wir betreten das Zimmer, entfernen die Tapete, demolieren die Wand u. betreten den Nebenraum.





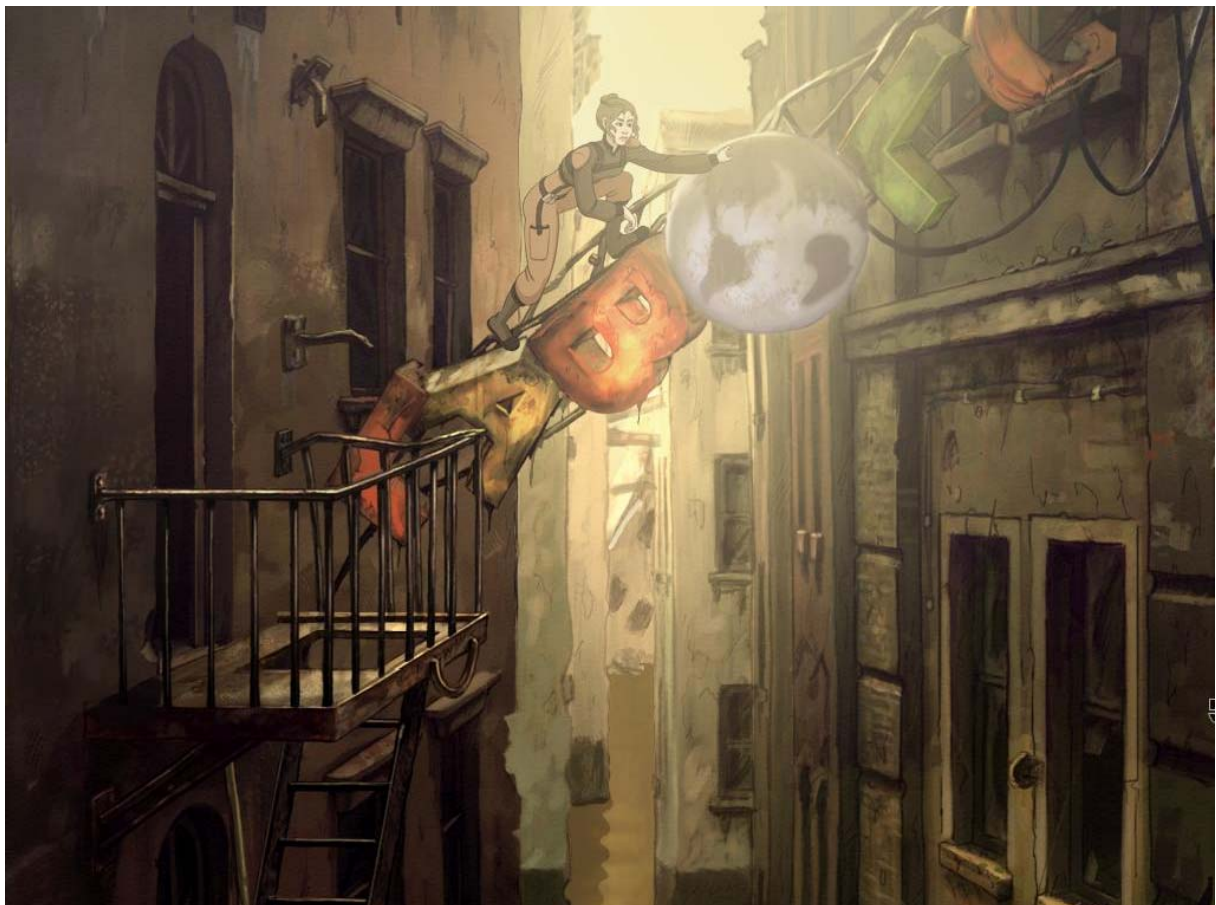
Hier öffnen wir den Spind u. erleichtern ihn um **Besen, Kehrblech**
u. **Seife!**

Nun gehen wir wieder zurück, angeln uns mit Hilfe des Besens
die Feuerleiter u. klettern nach oben.





Todesmutig erklimmen wir die Leuchtschrift, gelangen so auf die andere Straßenseite u. ins Haus!

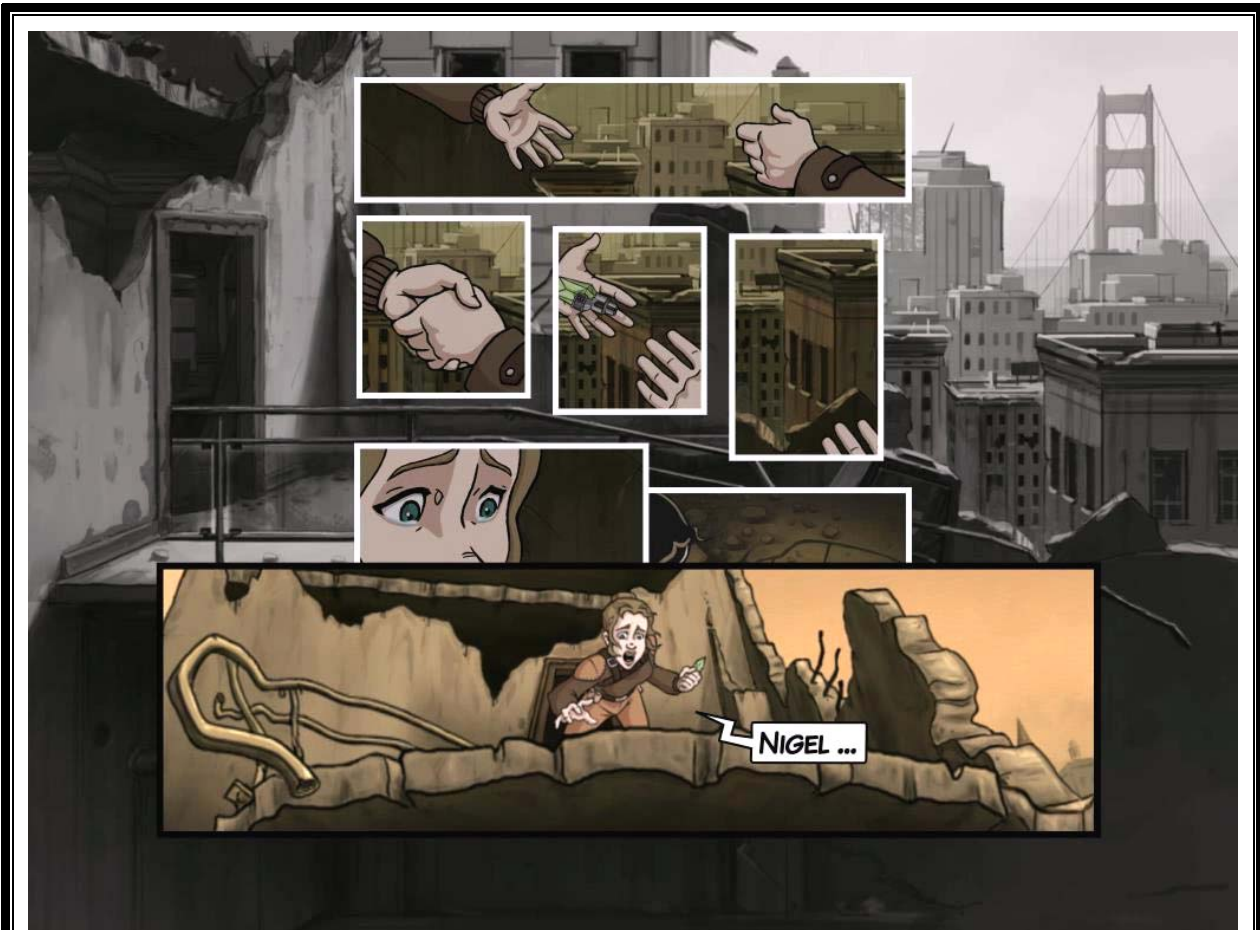




Hier schauen wir uns etwas um, gehen dann nach draußen u. sehen Nigel, der abzustürzen droht.



Wir unterhalten uns kurz mit ihm u. er übergibt uns ein **Datenkristall**. Ein Zweites ist ihm entglitten u. in die Häuserschlucht gefallen!



Dann kann sich Nigel nicht mehr halten u. stürzt in die Tiefe!



In diesem Moment empfangen wir einen schwachen Notruf von unserem 2. Team u. machen uns auf die Suche nach einem Boot.

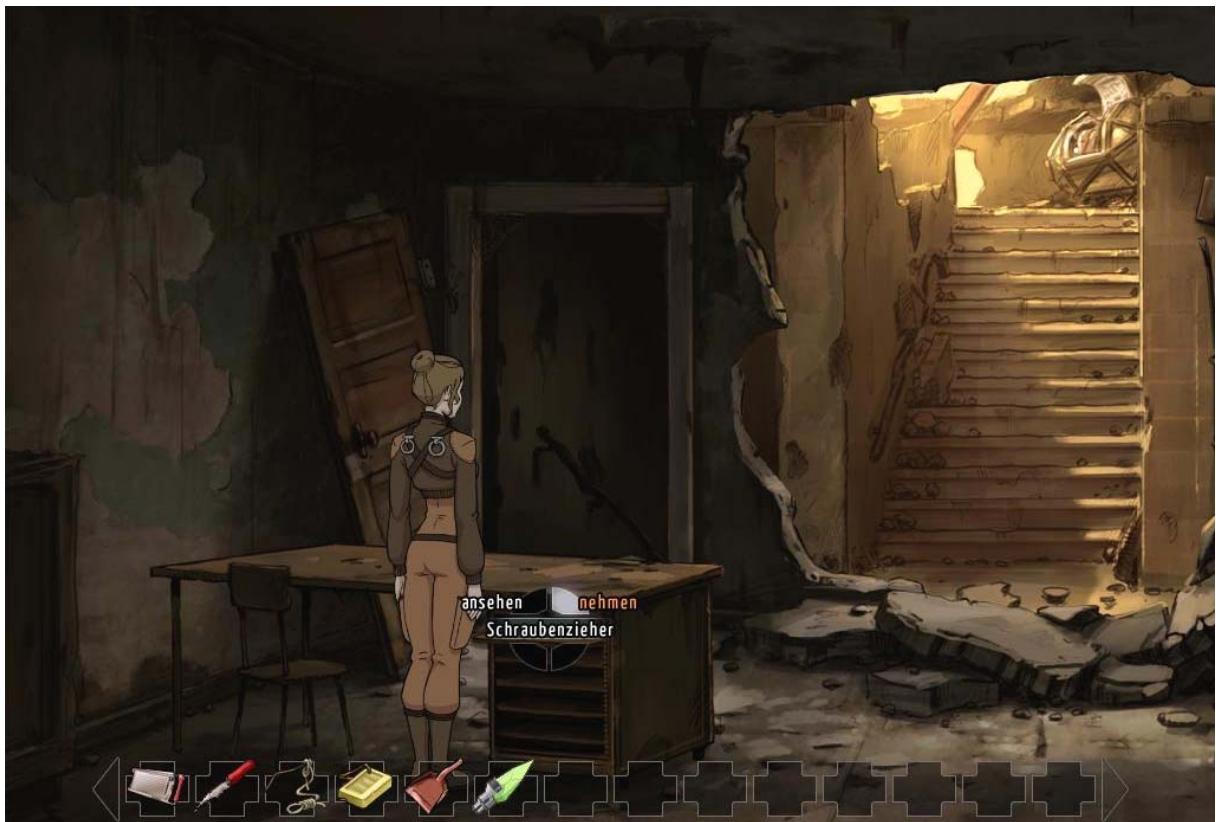


Hier stecken wir den Datenkristall in das Lesegerät, warten aber lieber mit der Auswertung bis wir das 2. Team gefunden haben u. klettern zurück.



Den halben Globus könnten wir, geeignetes Werkzeug vorausgesetzt, abbauen u. ...!

Wir gehen ins Zimmer, knacken die Rolltür des Schreibtisches mit dem Messer u. erbeuten einen **Schraubendreher**.



Damit klettern wir zu dem halben Globus u. schrauben das Scharnier ab.



Seines Haltes beraubt, fällt er ins Wasser u. wir klettern über die Feuerleiter nach unten.



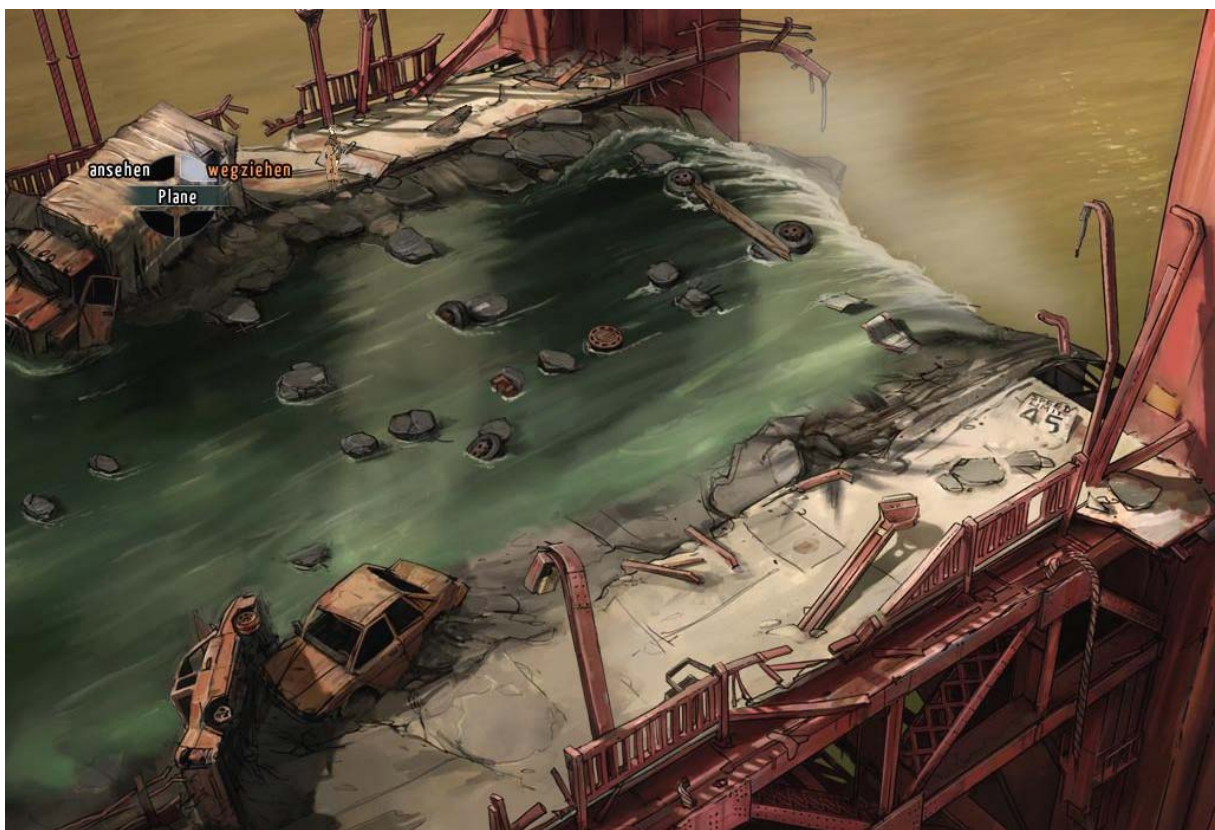
Ein Boot hätten wir ja, aber wo bekommen wir ein Paddel her?
Kein Problem, wir verbinden einfach das Kehrblech mit unserer
Seilkonstruktion u. stechen in See!



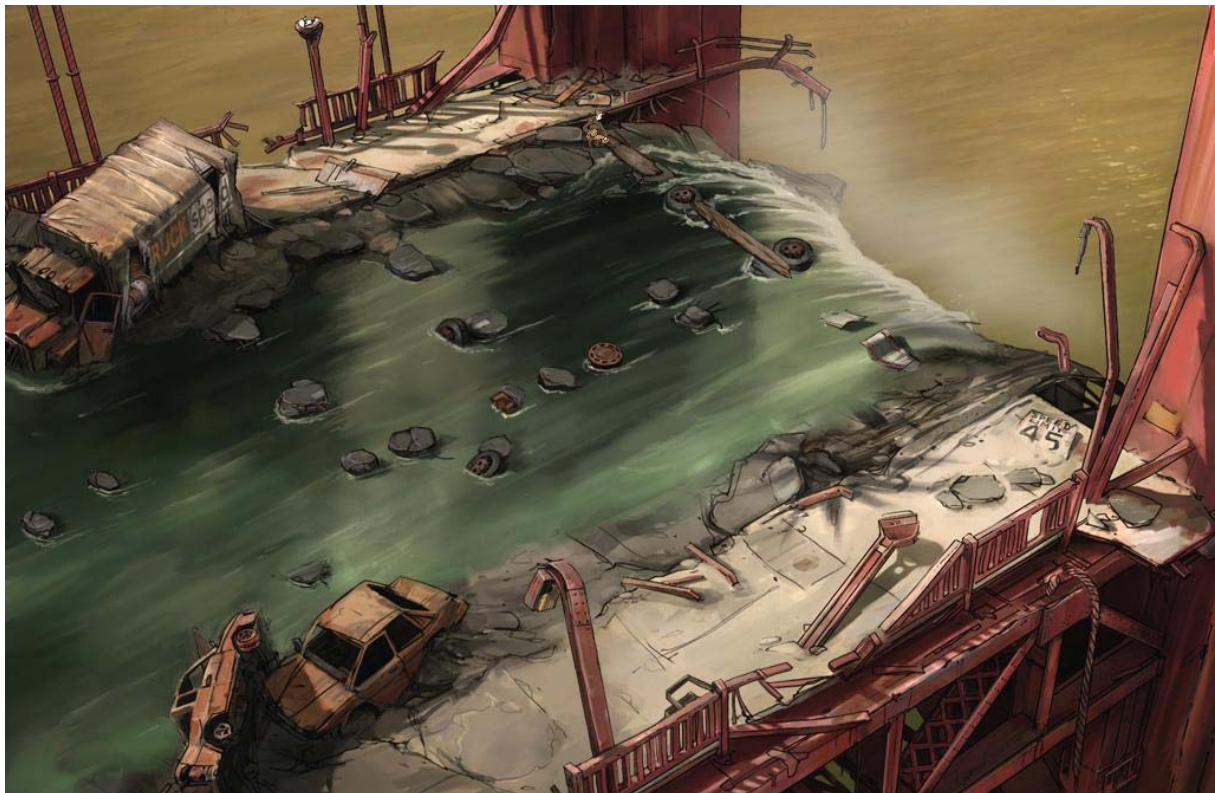


Automatisch peilen wir die 2. Kapsel an u. können bald an Land gehen u. sie suchen.





Unter der Plane des Lkws entdecken wir ein paar leere Fässer.
Ein Fass ziehen wir heraus, es rollt in den Fluss u. bleibt kurz vor dem
Wasserfall liegen.

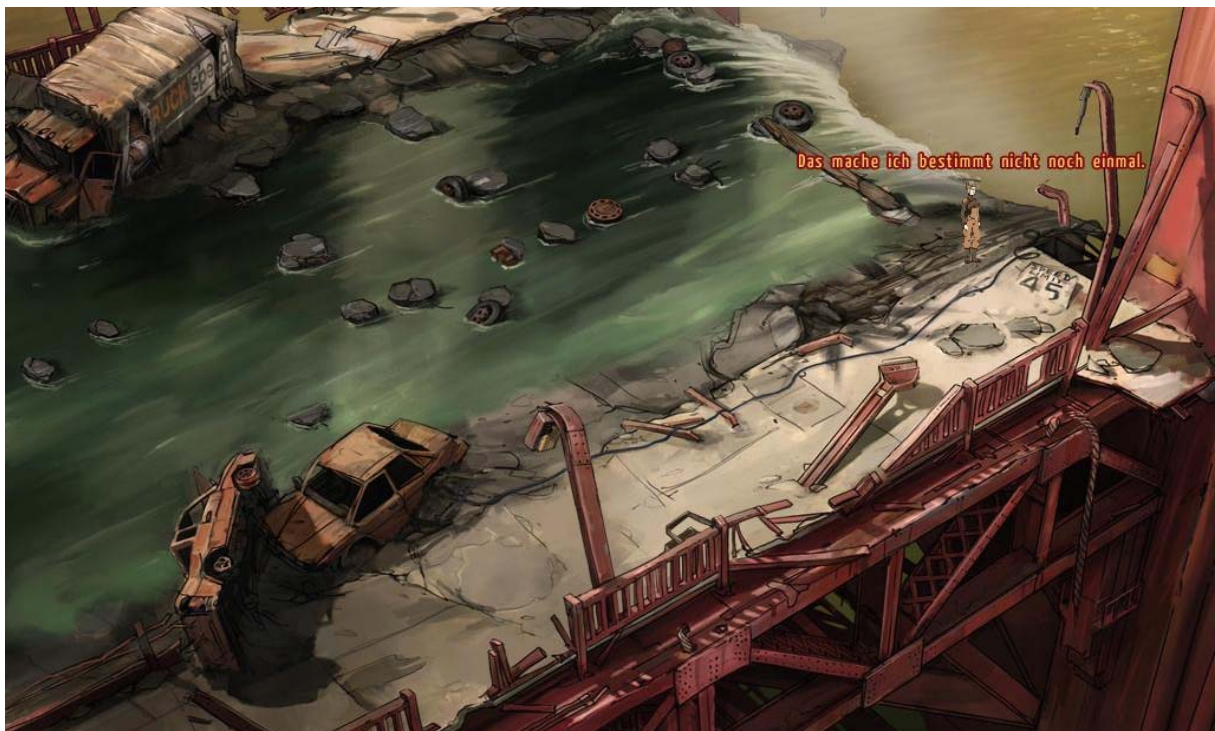


Etwas weiter finden wir ein **Brett**, gehen damit zum Wasserfall, legen
es über die Steine u. schauen in den Abgrund.



Hier hängt das 2. Team mitsamt ihrer Zeitkapsel u. kann sich nicht, jedenfalls aus eigener Kraft, befreien!

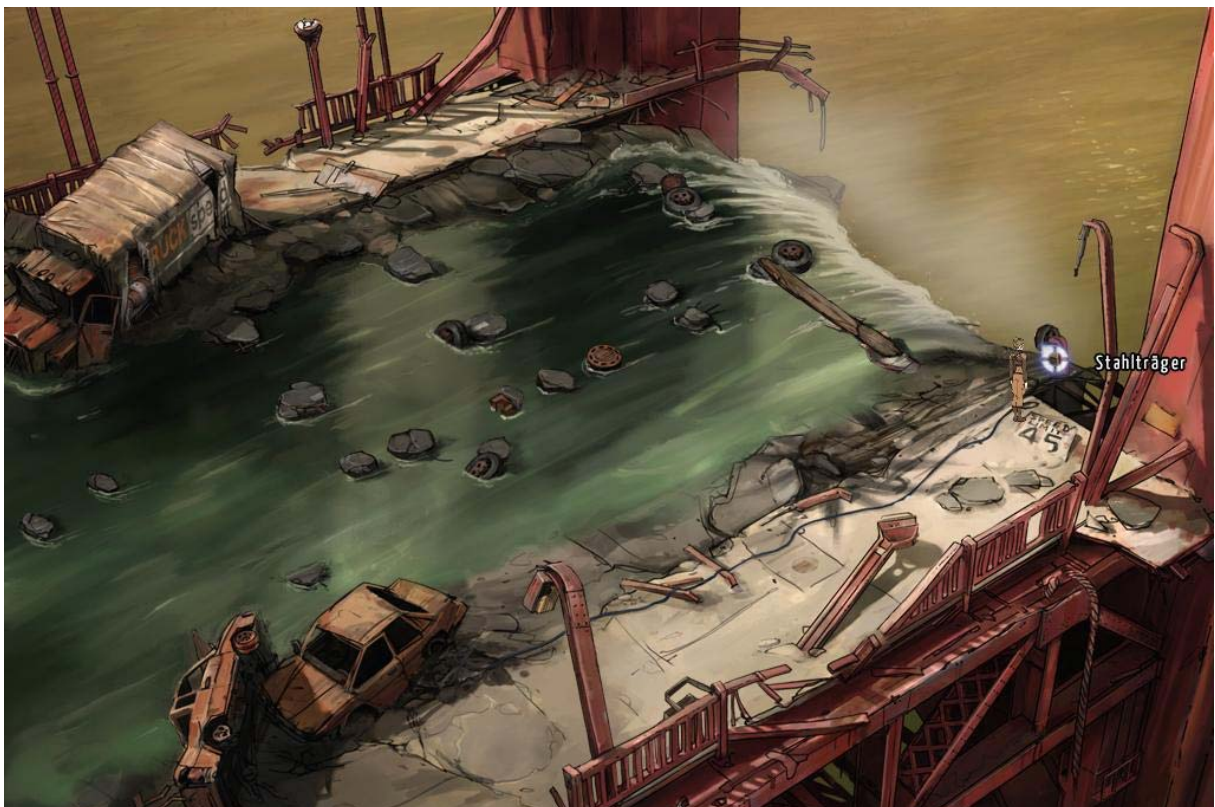
Jedenfalls wollen sie versuchen, uns ein Seil hoch zu schießen!
Leider landet es an der falschen Seite des Wasserfalles u. wir müssen uns etwas einfallen lassen!



Das tun wir auch indem wir uns aus den beiden Brettern, indem wir sie aufnehmen u. wieder ablegen, einen Steg bauen u. so auf die andere Seite des Wasserfalles gelangen!



Hier gehen wir zum Autowrack u. befreien, mit Hilfe des Paddels, die Hinterachse vom Schlamm u. nehmen die **Felge** ab.



Damit gehen wir zurück, befestigen sie an dem Stahlträger, legen das Seil darüber u. gehen zurück zum Autowrack.
Hier verbinden wir das Seil mit der Hinterachse, starten den Motor u. ziehen so das 2. Team nach oben!



Nun folgt ein längeres Streitgespräch zwischen Bent u. Fay!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Kapitel 2 Eine Nacht im Global