

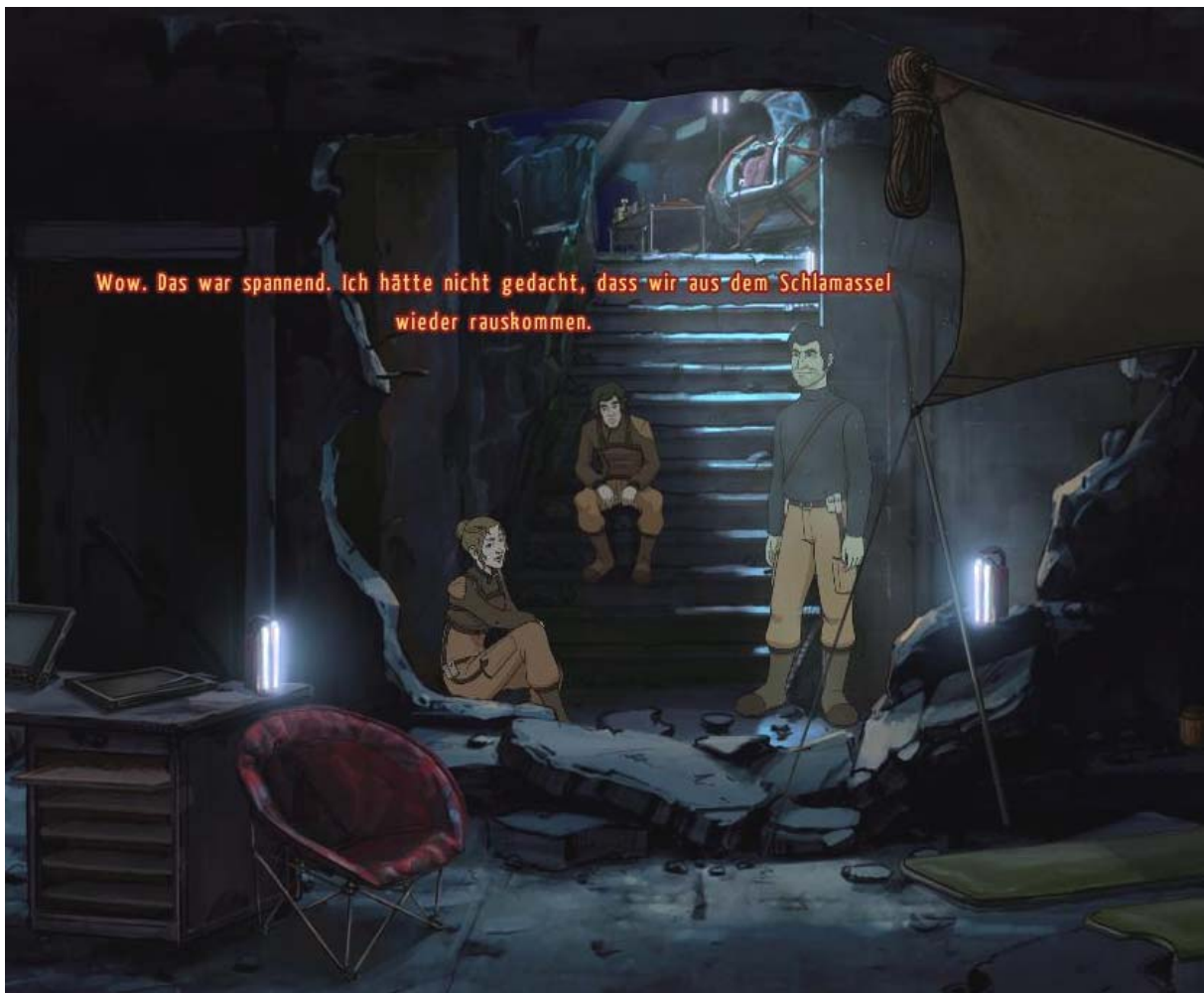
KAPITEL 2

EINE NACHT IM GLOBAL

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

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nachdem wir das 2. Team gerettet u. hier her gebracht haben, sondieren wir die Lage.



Sie ist ernst aber nicht hoffnungslos!

Salvador hat das Kommando übernommen u. ist auf dem Weg in die Bibliothek, um Nigels Datenkristall auszulesen!
Nun können wir uns in Ruhe etwas umsehen.



In **Delvins** Schlafsack finden wir eine **Batterie** u. stecken sie ein.
Jetzt gehen wir zu Salvador, um unsere nächsten Schritte mit ihm zu besprechen.



Nach einem wenig erfreulichen Gespräch schnappen wir uns **Sonde** u. **Plasmabohrer** u. gehen zum Schutthaufen.



Wir versehen ihn mit einer Öffnung u. führen, nicht ganz problemlos, die Sonde ein.



Nun nehmen wir das Schaltpult, betätigen das Lampensymbol u.



sehen für einen kurzen Moment die Konturen von Nigel u. verlieren die Sonde!

Sofort erstatten wir Salvador Bericht, aber er glaubt es nicht u. schickt uns ins Bett!



Empört verweigern wir ihm den Befehl u. gehen zu Melvin.

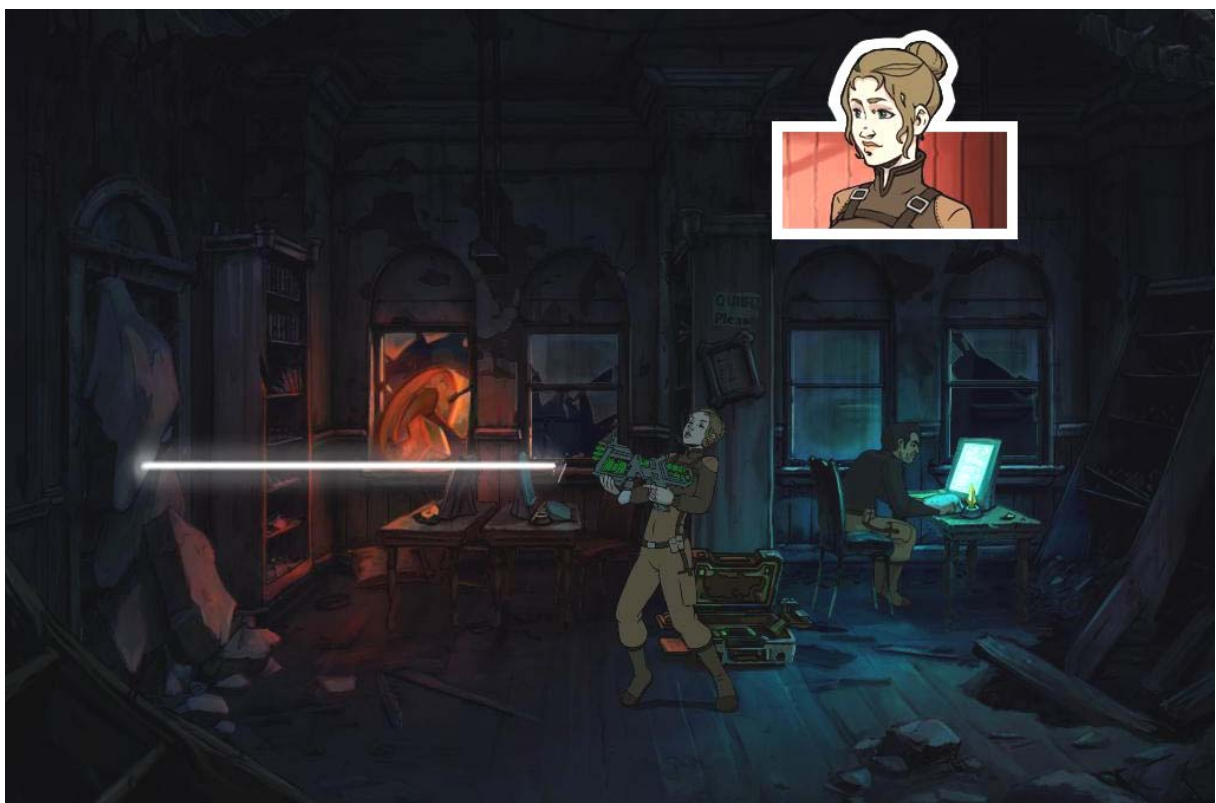


Wir unterhalten uns mit ihm, entfernen den **Blaufilter** aus dem Plasmabohrer, erhalten dafür eine **Membran** u. Tipps, wie man sie anwendet.

Jetzt gehen wir wieder in die Bibliothek.



Hier legen wir die Batterie ins Netz u. verbinden es mit dem Plasmabohrer.



Nun versuchen wir das Loch zu vergrößern.
Das klappt, da der Plasmabohrer immer noch zu schwach ist, nicht!
Irgendwas fehlt hier noch, aber was?
Wir gehen zurück u. untersuchen die Leuchtreklame.

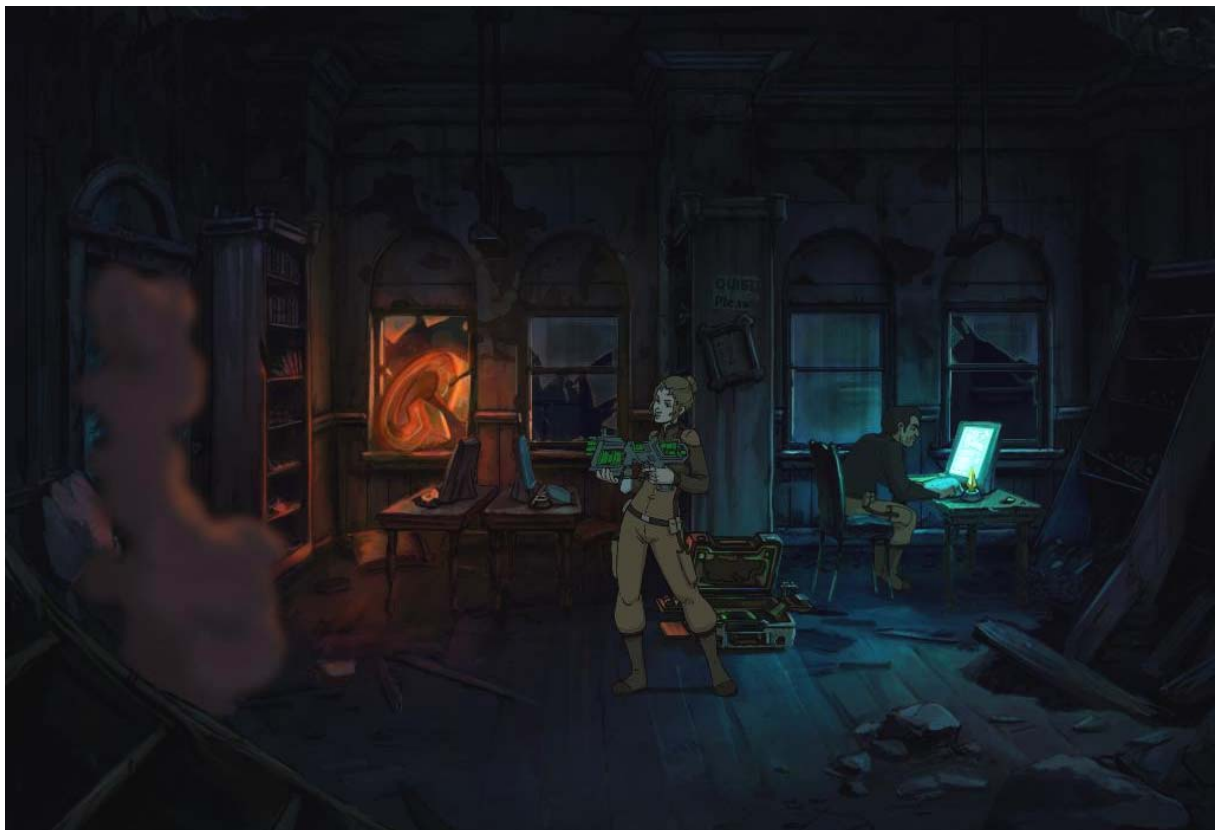


Hier wenden wir unseren Laserbohrer auf den flackernden Buchstaben an, erhalten eine **rote Scherbe** u. verwenden sie mit dem Laserbohrer.



So. Ein kleines, rundes Stück Glas. Und leuchtend rot.

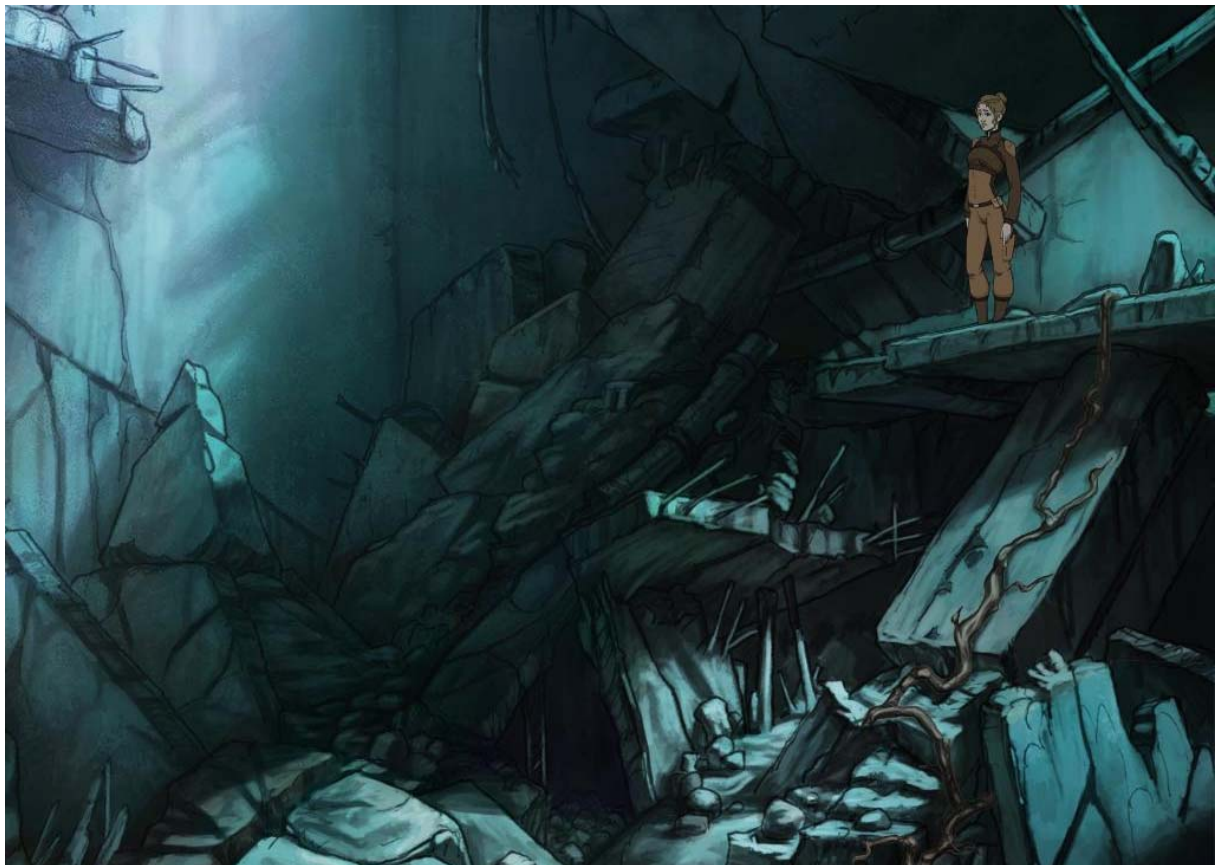
Wir gehen zurück in die Bibliothek u. probieren unsere Konstruktion sofort aus!



Die Wirkung ist umwerfend, der Schutthaufen ist verschwunden u. wir müssen Salvador erklären, wie wir das hinbekommen haben.



Das tun wir auch u. Salvador nimmt uns, damit wir nicht noch mehr Schaden anrichten, den Laserbohrer weg.
Nun machen wir uns auf die Suche nach Nigel.





Wir gehen weiter, finden eine **Lampe** u. stecken sie ein.



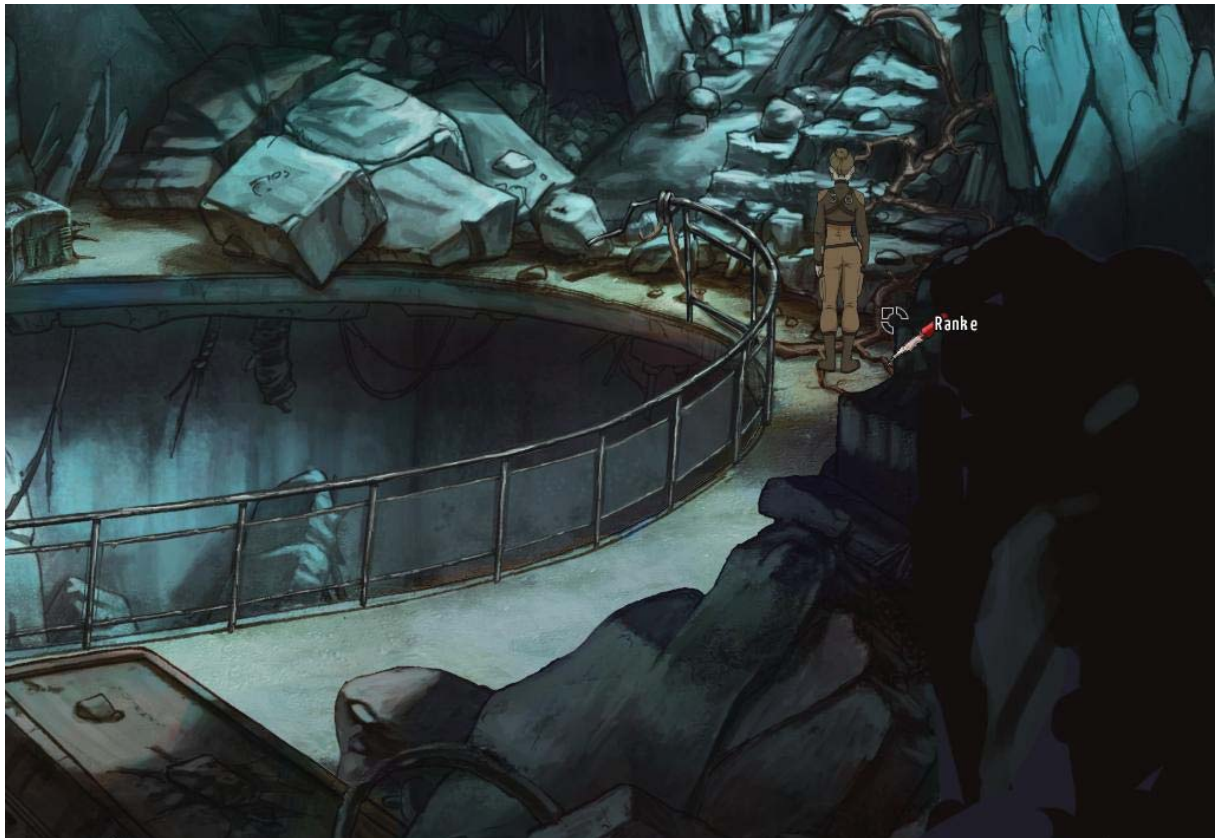
Ob das Terminal noch ok. ist, wissen wir, da wir keinen Strom haben, nicht!



Hier entdecken wir den Datenkristall, welchen Nigel verloren hatte.
Wir benutzen unser Paddel u. befördern ihn in die Tiefe!



Nun müssen wir ebenfalls nach unten, aber wie?



Wir gehen weiter, sehen eine Ranke u. schneiden sie, nicht ganz problemlos, mit dem Messer ab!



Sportlich, wie wir sind, können wir daran nach unten klettern u. uns dort umsehen.



Wir suchen alles ab, können den Datenkristall aber nicht entdecken, begutachten die Schaukästen u. gehen in den erleuchteten Raum.

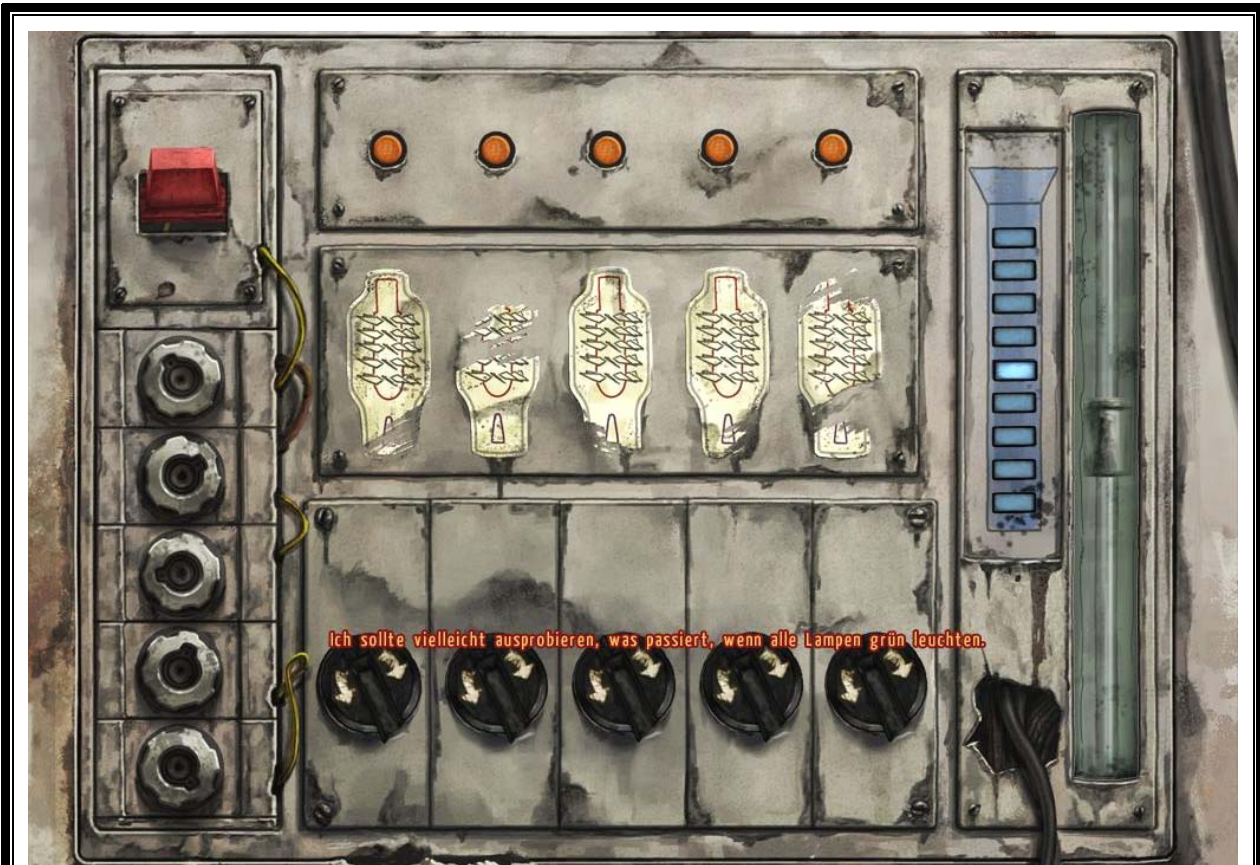




Leider reagiert die Person weder auf Drohungen noch auf gute Worte.
Also schauen wir uns weiter um!
Wir schauen den Getränkeautomaten an u. wundern uns über das elektronische Schloss.

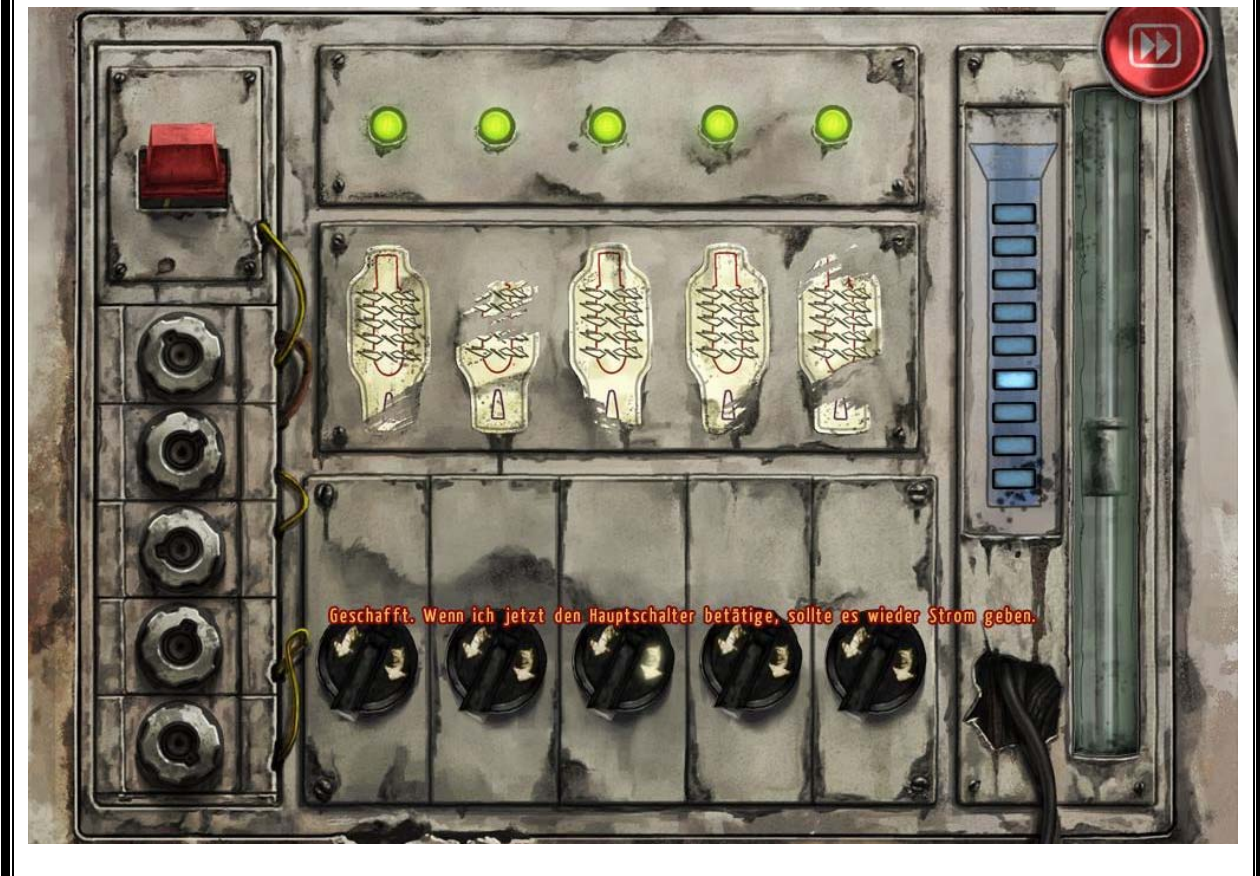


Jetzt öffnen wir die Klappe des Terminals u. begutachten sein Innenleben!



Nun probieren wir aus was passiert wenn alle Lampen grün leuchten!
Das erreichen wir wenn wir die Schalter in dieser
Reihenfolge betätigen:

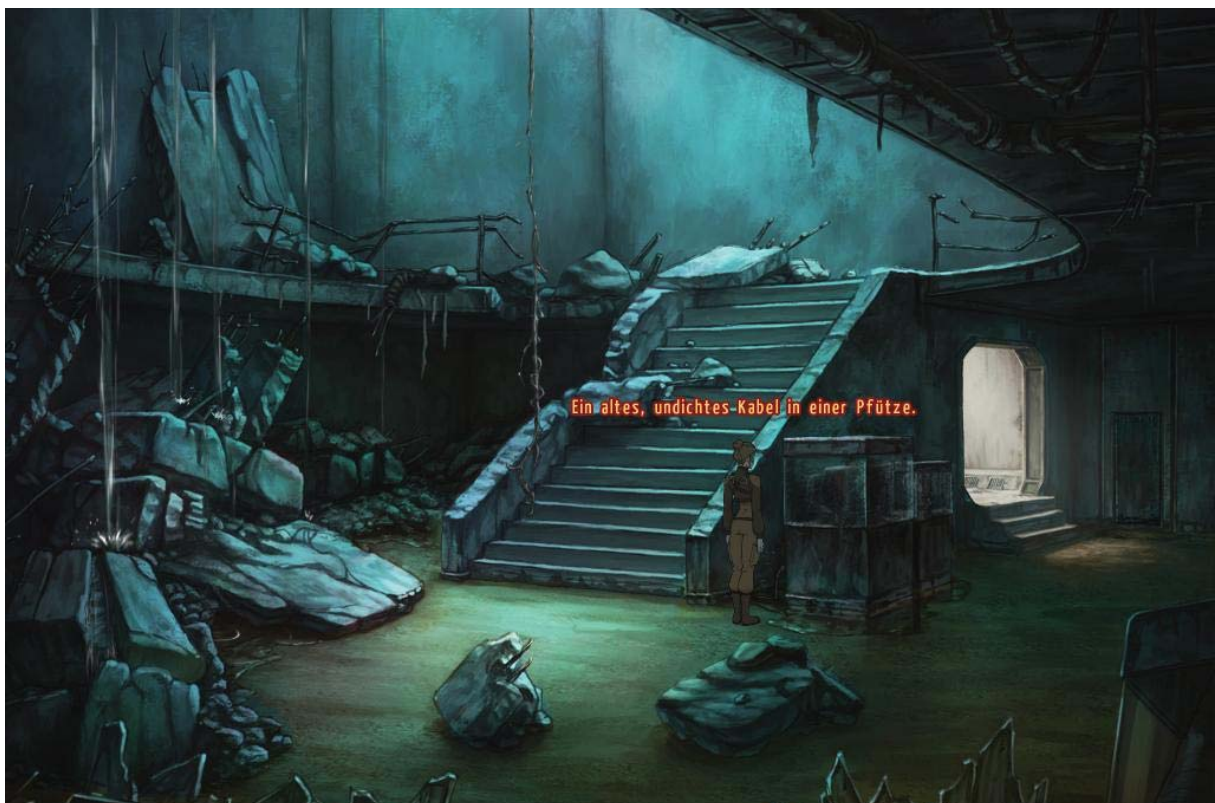
4 - 1 - 5 - 4 - 1 - 5 - 2 - 2 - 3 - 3





Leider trübt ein Kurzschluss unsere Freude, aber wenigstens laufen die Turbinen!

Nun müssen wir nur noch den Strom ins Gebäude bekommen!
Wir verlassen den Raum u. schauen uns draußen um.



Hier entdecken wir ein defektes Kabel u. verfolgen es bis zur Abdeckung.



Wir entfernen sie, ziehen den Stecker aus der Dose u. haben damit den Kurzschluss besiegt.



Nun gehen wir zurück u. klettern wieder nach oben.



Das Terminal hat nun wieder Strom, arbeitet aber nicht richtig!
Mit dem Messer öffnen wir die Wartungsklappe, entfernen den defekten Chip u. gehen zum nächsten Terminal.



Hier bauen wir einen **Chip** aus, gehen zurück, installieren ihn u. schalten das Terminal ein.



Es erwacht zum Leben, bedankt sich für die Wartung u. fordert uns auf, ein Datenkristall einzufügen.
Leider haben wir den Datenkristall nicht gefunden aber eine Idee!



Wir legen die Seife dorthin, wo ehemals der Datenkristall lag.
Dann seilen wir uns wieder ab u. schauen, wo die Seife hingespült wurde!

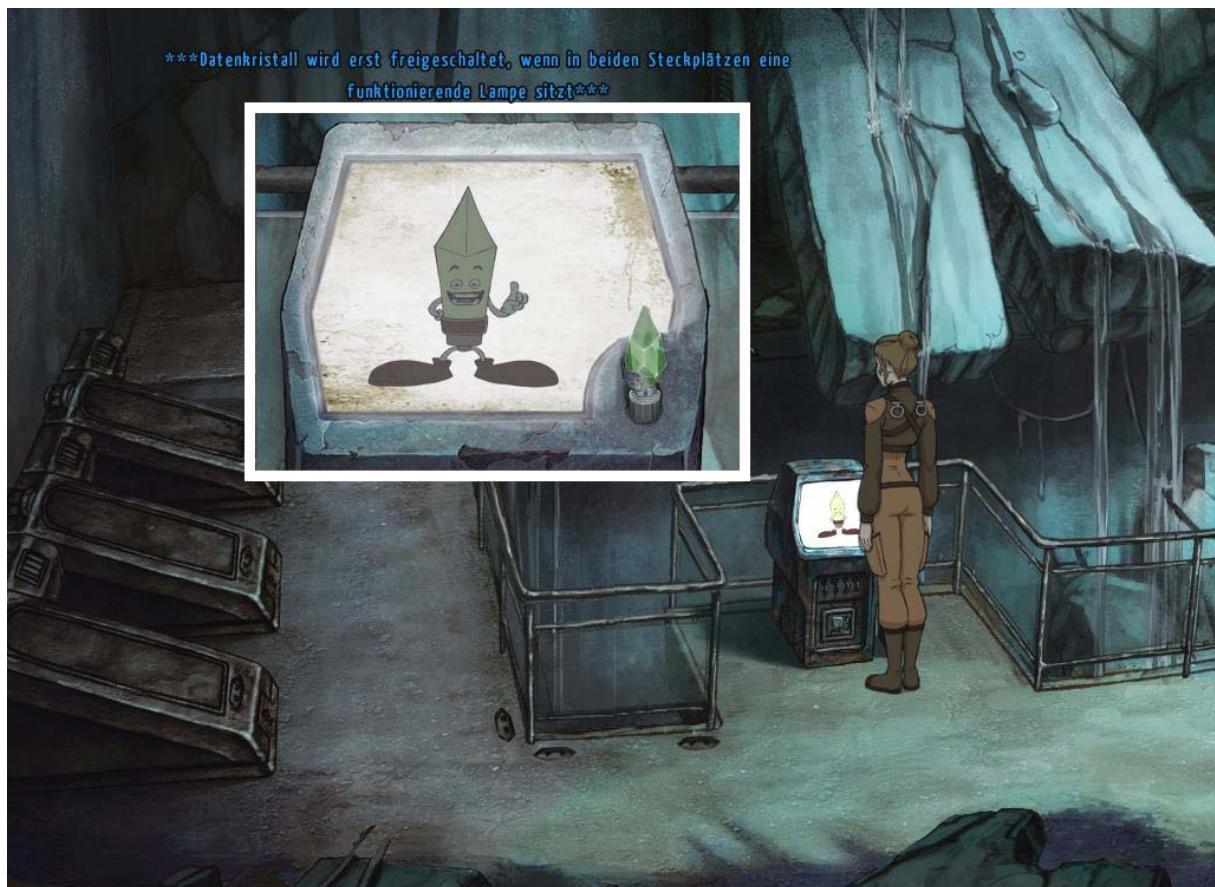


Bingo, wir haben den **Datenkristall** gefunden u. bringen ihn freudestrahlend unserem „Freund“ Salvador.
Da er defekt ist, bekommen wir ihn zurück u. gehen zum Terminal!



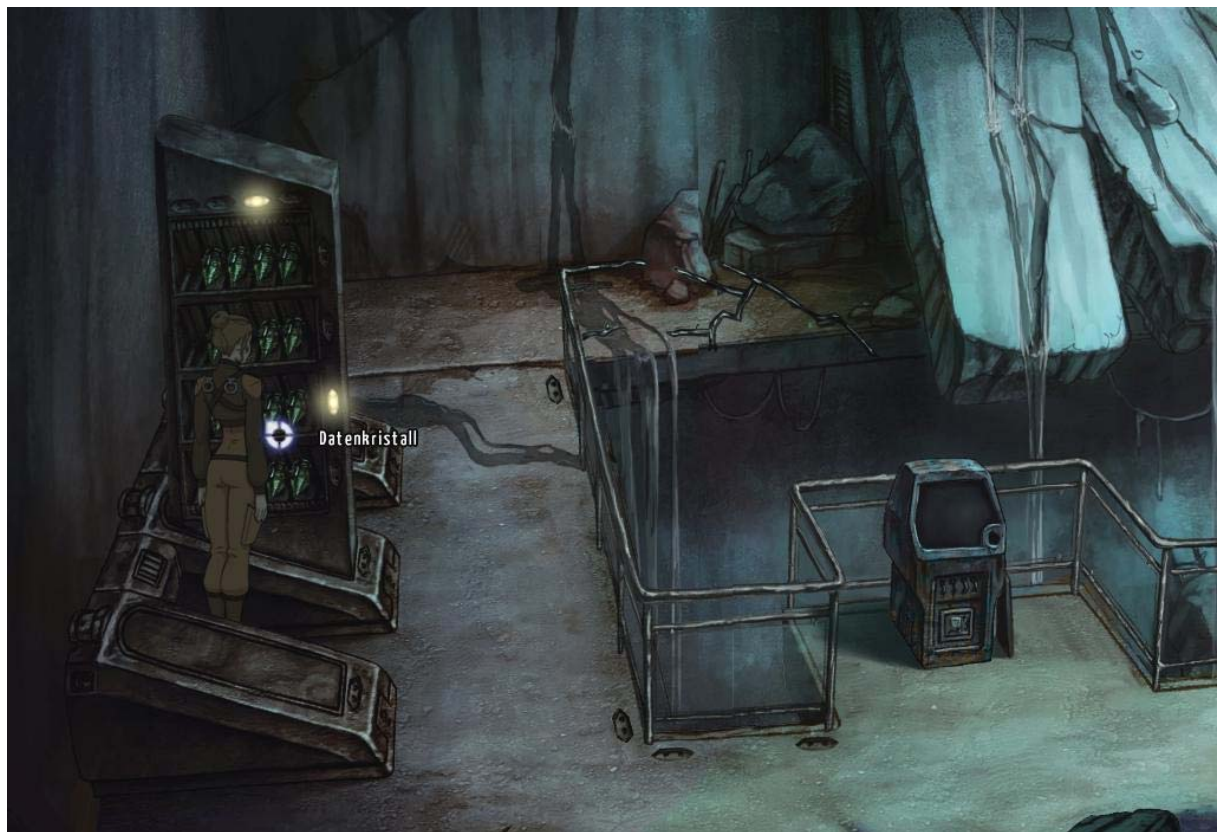


Es klappt, aber wir können Nigels Daten nicht erneut erhalten!
Aber im Archiv soll sich noch eine Kopie befinden, sagt er uns u.
schaltet das Archiv frei!





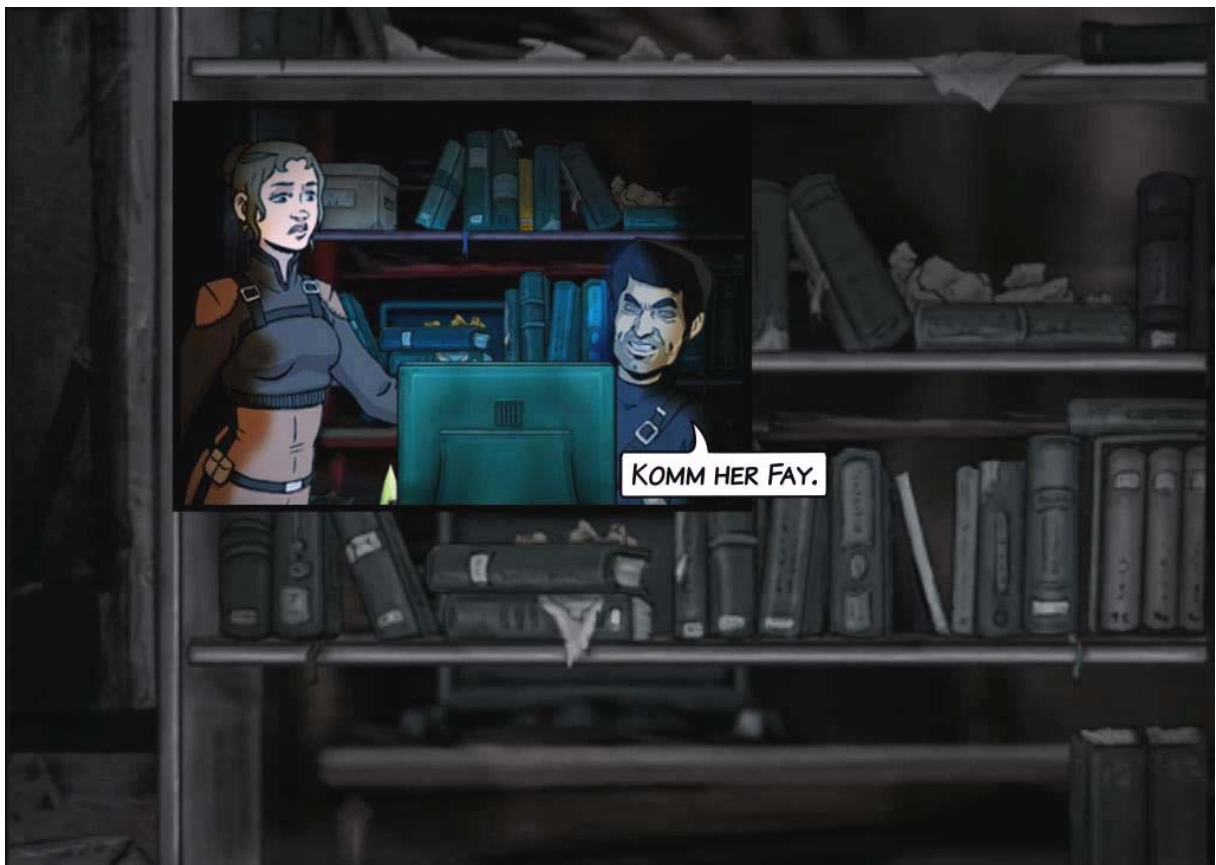
Nun aktivieren wir den mittleren Sockel u. er fährt hoch.



Jetzt installieren wir unsere Lampe, nehmen den Datenkristall, den wir am Schnittpunkt beider Lampen finden, mit u. gehen zu Salvador!



Wir geben ihm den Datenkristall, er legt ihn ins Lesegerät u. gemeinsam schauen wir uns das Ergebnis an.





DIE EXPLOSION HAT EINEN GROSSTEIL DES
REGENWALDS IN KÜRZESTER ZEIT VERNICHTET.
DIE AUSWIRKUNGEN WAREN KATASTROPHAL.



Wir schauen uns alles an, diskutieren mit Salvador u. müssen uns
letztendlich seinem Willen beugen



Jetzt benötigen wir nur noch das besagte Atom u. eine
starkklare Zeitkapsel.
Wir gehen zu Melvin.



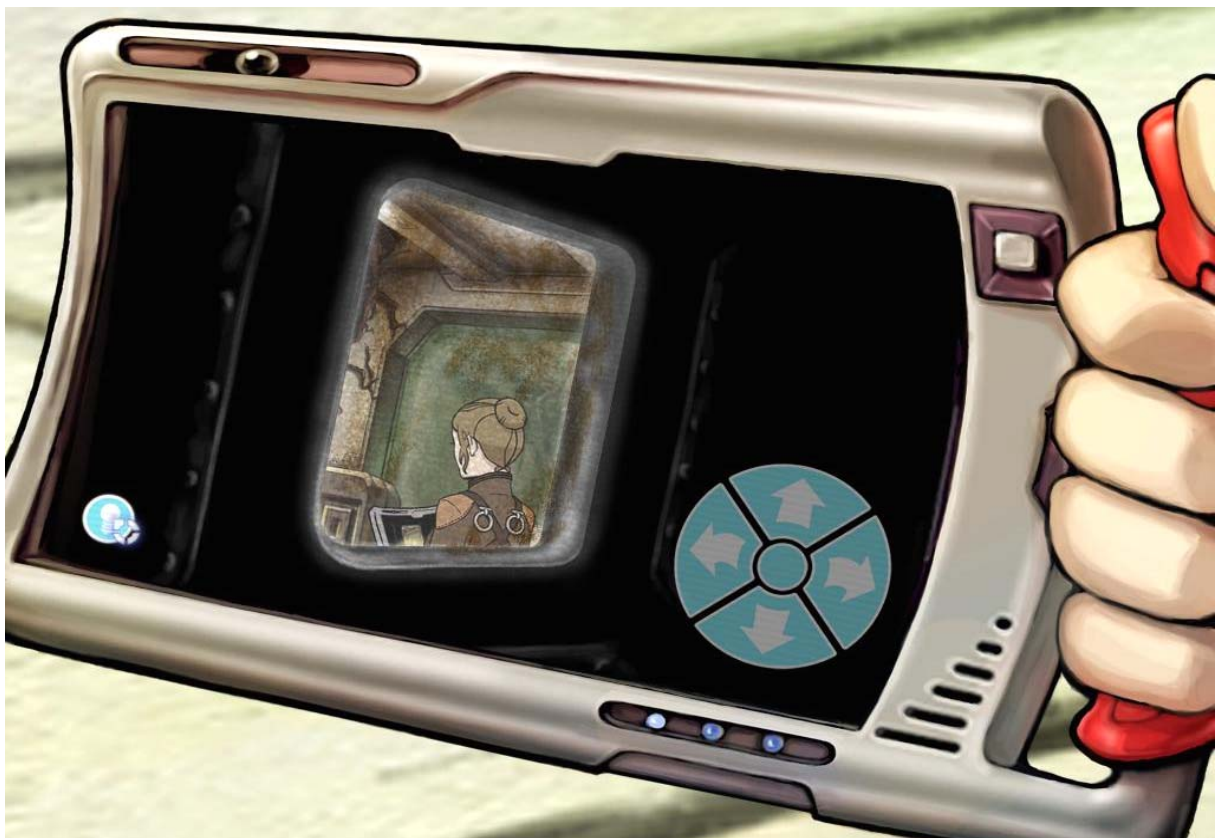
Von ihm erhalten wir unsere **Essensration** u. einige Infos über das Atom u. wo wir es vielleicht finden können.
Nun gehen wir zurück zu Salvador, erstatten Bericht u. erhalten eine wichtige Information zu den Videokassetten.



Wir merken uns die ID Nummer die da lautet: **2110-8321-00**,
gehen nach unten u. zum Fahrstuhl.



Seine Wartungsklappe wurde zugeschweißt u. im Fahrstuhl ist es stockdunkel.



Also nehmen wir das Schaltpult, schalten das Licht an u. hören den Schmerzensschrei eines geblendeten Mannes.



Wir unterhalten uns eine Weile mit ihm u. er gibt an Einer von vielen Überlebenden zu sein, dass er hier im Magazin wohnt u. Hunger u. Durst hat!

Na denn, kümmern wir uns um den Getränkeautomaten!



Wir legen die Membran über das Schloss u. verbinden sie mit der leeren Batterie.



Es knallt, Batterie u. Membran sind im Eimer, aber das Schloss u. der Münzbehälter sind offen.



Wir entnehmen die **Münzen** aus dem Münzbehälter u. füttern den Automaten damit.

Nun drücken wir eine Taste u. können dem Warenfach eine Flasche **Red Curry Cola** entnehmen.

Jetzt reden wir nochmal mit dem Unbekannten.



Dieser hat zwar Hunger u. Durst, verschmäht aber unsere Pillen!
Also müssen wir ihm ein „Süppchen“ kochen, d.h. wir verbinden die
Pillen mit der Cola zu einem **Curry-Hühnchen!**
Dieses bieten wir ihm nun an.



Er nimmt unser Angebot an, wir legen das Menü auf die Treppe u.
gehen weg.
Nach einer Weile kommen wir wieder u. sehen dass die Tür
offen steht.



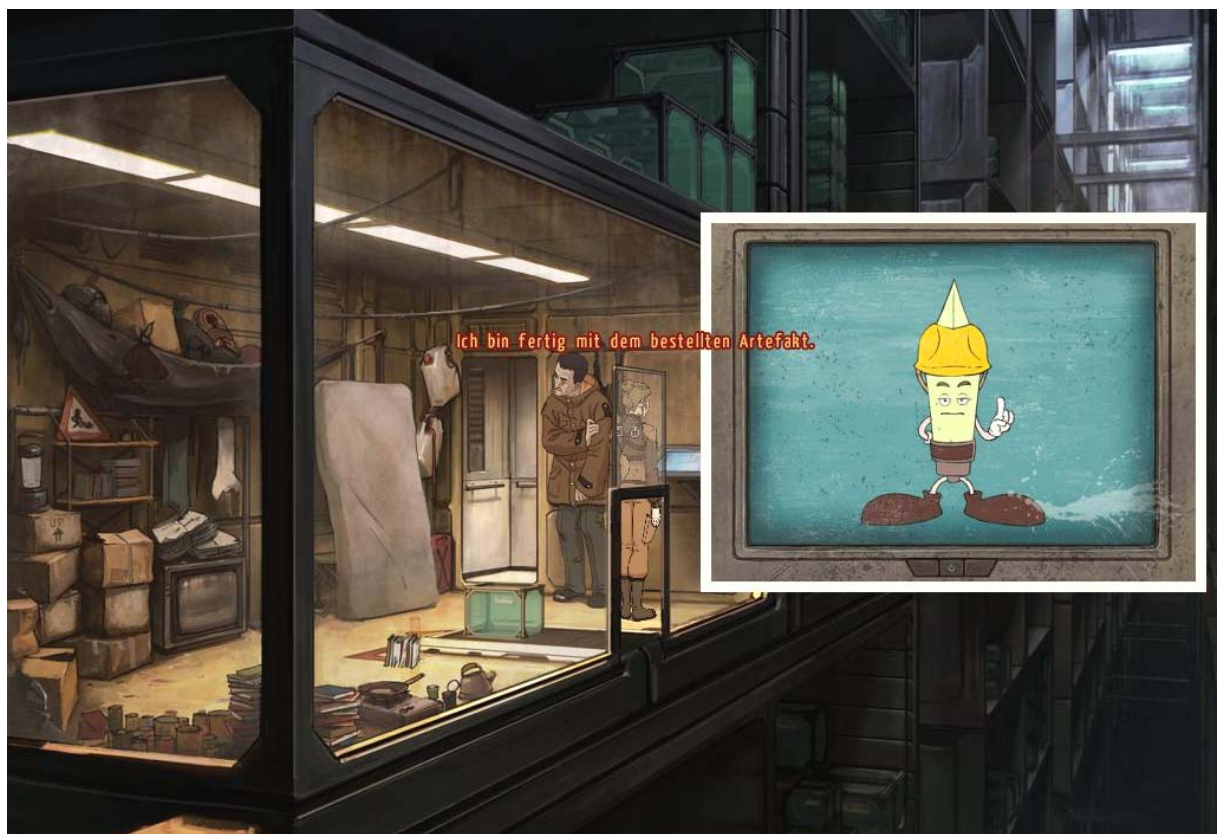
Wir gehen hin, betreten das dunkle Magazin u. erschrecken, als plötzlich das Licht eingeschaltet wird.



Nun unterhalten wir uns etwas mit dem einsamen u. leicht verwirrten Mann u. kümmern uns dann um die Kassetten!



Wir gehen zum Terminal u. geben unsere Bestellung auf.
Aber leider klappt das Ganze nicht u. wir lassen die Lieferung
wieder abholen!



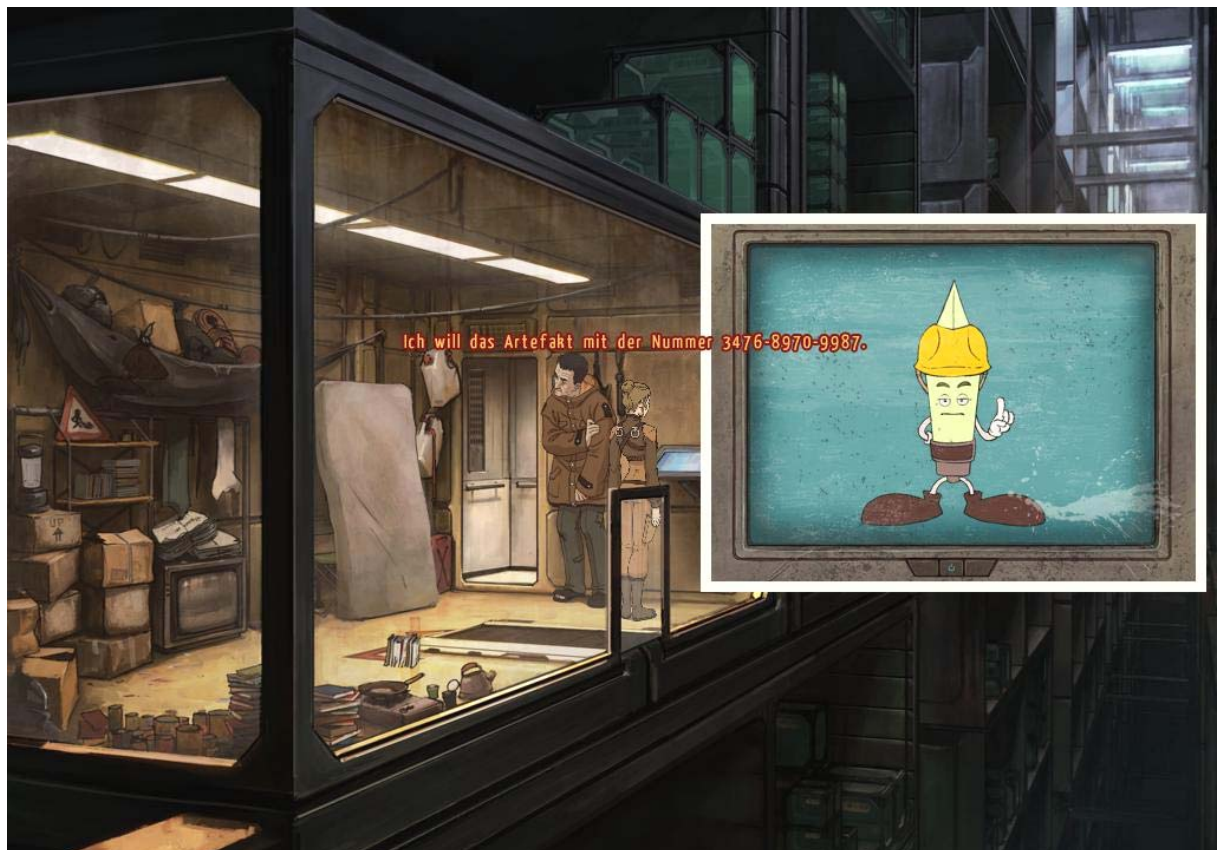
Nun geben wir eine neue Bestellung auf, wählen aber die **Kamera**.
Diese wird prompt geliefert, wir stellen (automatisch) den
Selbstausslöser auf eine Minute ein u. schicken sie schnell zurück!



Nun bestellen wir sie nochmals u. schauen was sie in der Zwischenzeit
vollbracht hat.



Auf dem Bild können wir einen Glascontainer nebst ID-Nummer erkennen u. bestellen.

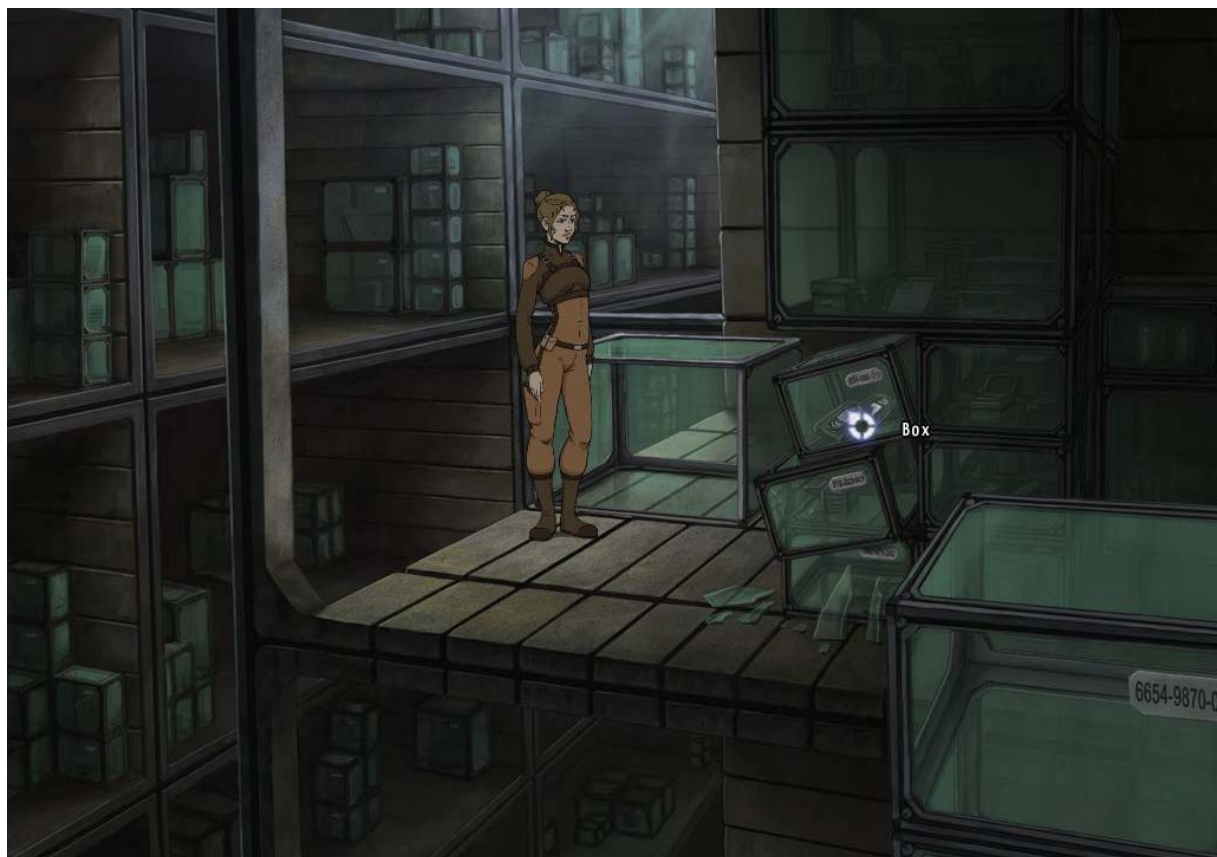
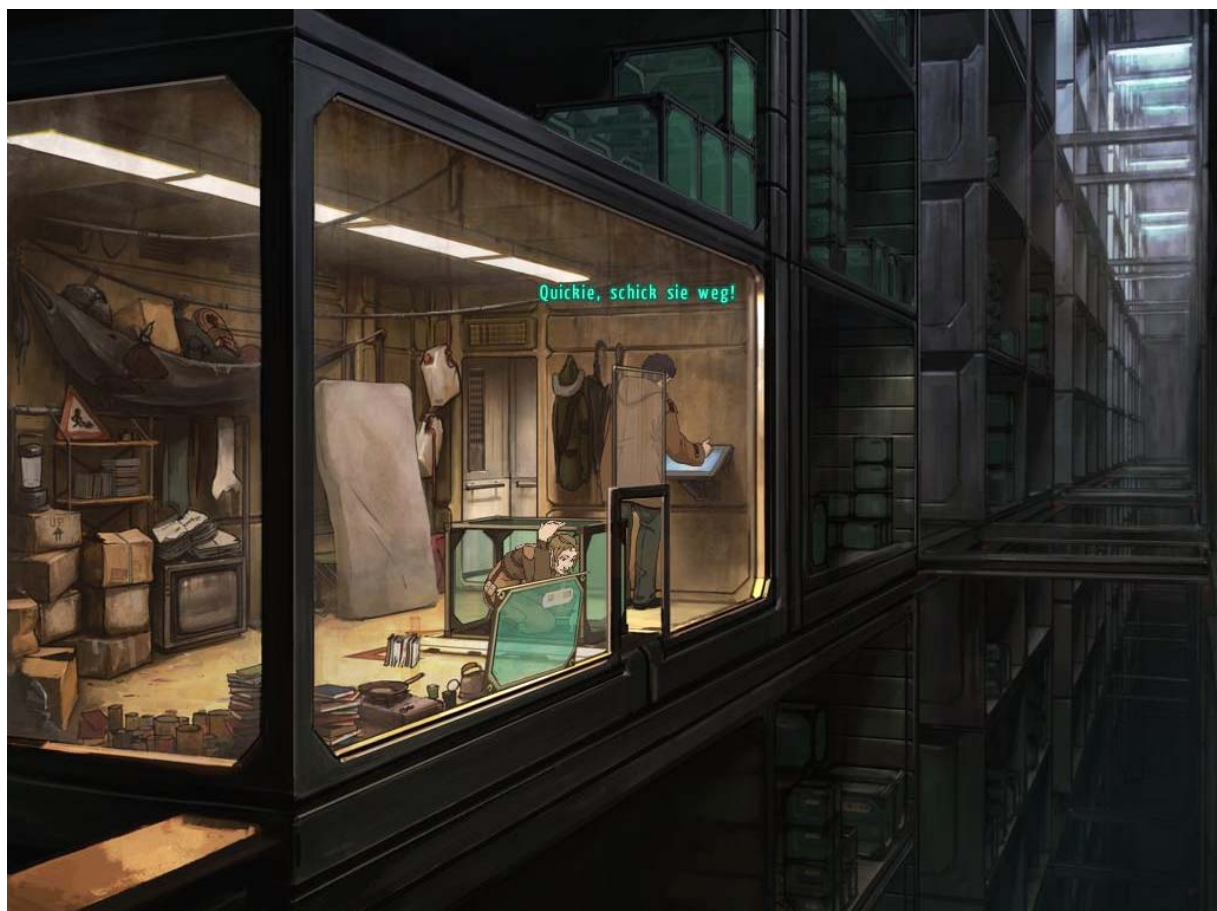




Auch dieser wird sofort geliefert, wir ködern unseren „Einsiedler“ mit einem guten Essen, instruieren ihn u. steigen in den Glascontainer.



Nun sagen wir dem „Einsiedler“ Bescheid, er sagt Quicki Bescheid u. wir werden umgehend ins Magazin befördert.



Hier steigen wir aus, öffnen die Box mit den Videos mit dem Schraubendreher, nehmen die beiden Videos u. steigen wieder in den Glascontainer.



Leider werden wir nicht wieder zurückgeholt, hören aber das Rauschen unseres Schaltpultes u. hören merkwürdige Wortfetzen! Dann können wir uns mit Salvador unterhalten u. ihm erzählen, dass wir die Kassetten gefunden haben u. um Hilfe bitten.



Nach einer Weile rettet er uns, wir geben ihm die Kasette vom Kraftwerk u. unterhalten uns lange mit ihm.



Bei diesem Gespräch kommt heraus, dass man uns, da die Zeitkapsel nur für 2 Personen gebaut ist, hier zurück lassen muss. Und wenn wir hier nicht bleiben wollten, müssten wir uns halt die andere Zeitkapsel reparieren!

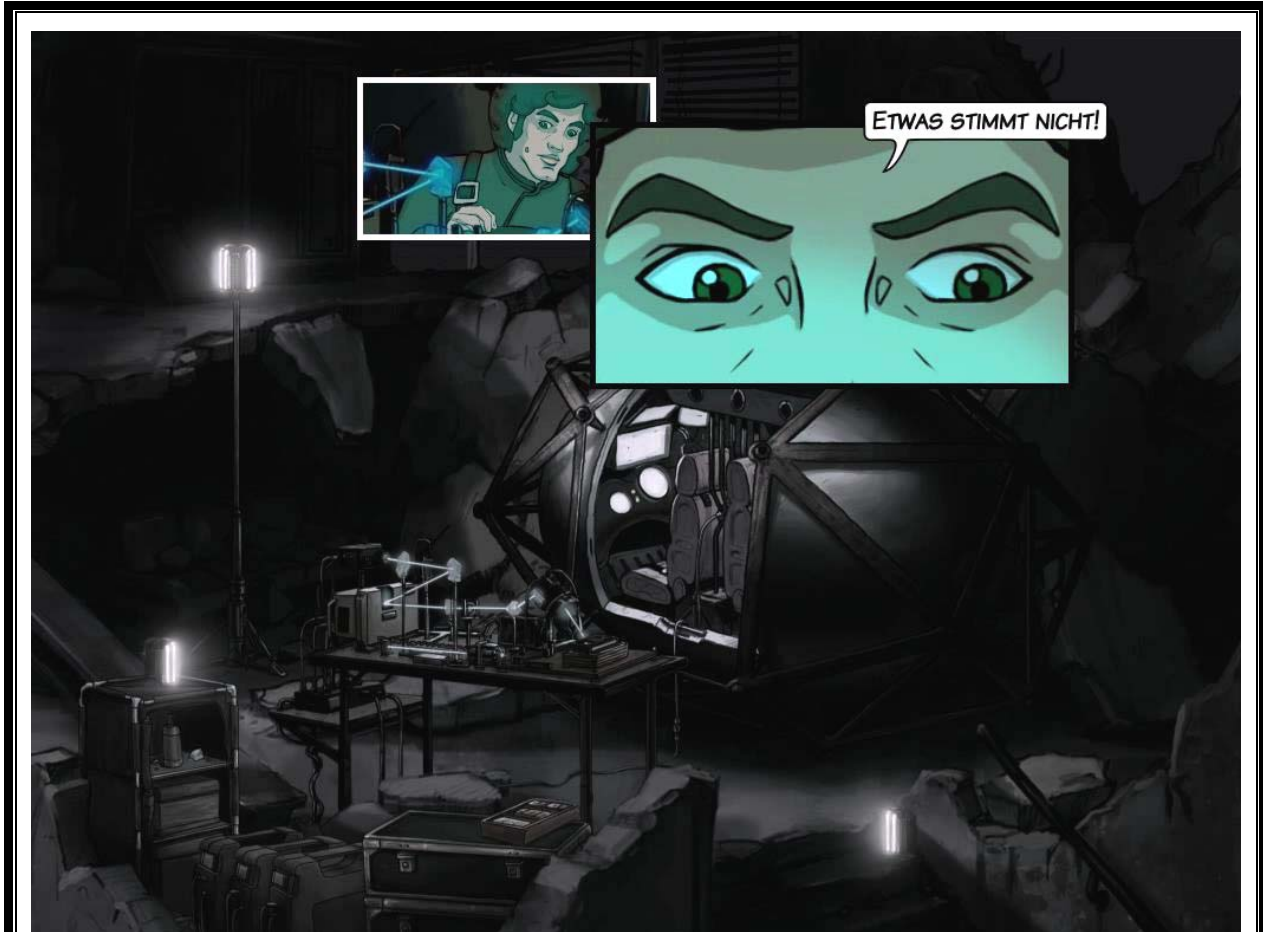




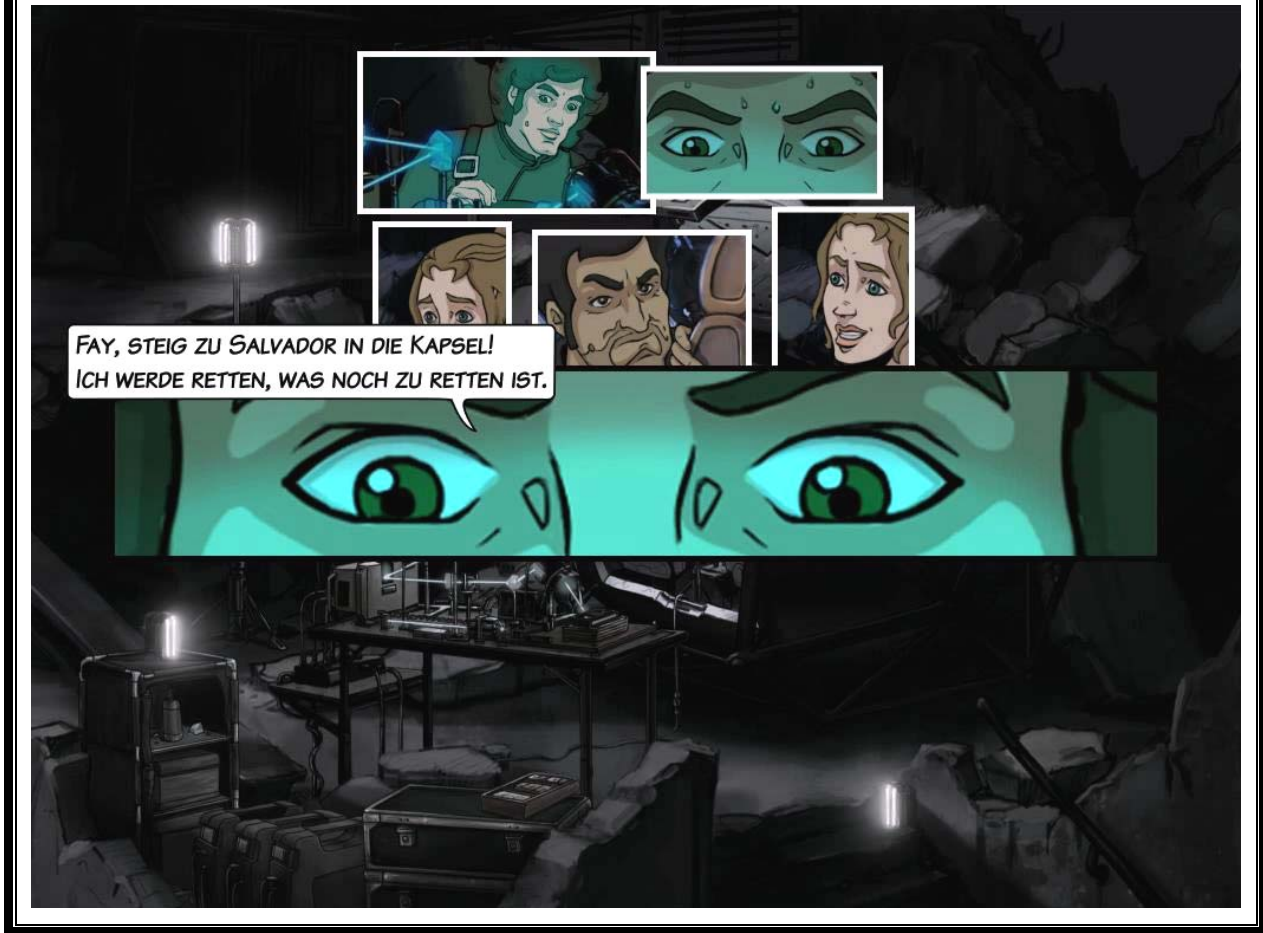
Aber da wir das nicht konnten, sind wir zurückgegangen, um nochmals mit dem Team zu reden.



Da wir sie nicht überzeugen können, tauschen wir die Kraftwerkskassette gegen die Konferenzkassette aus!



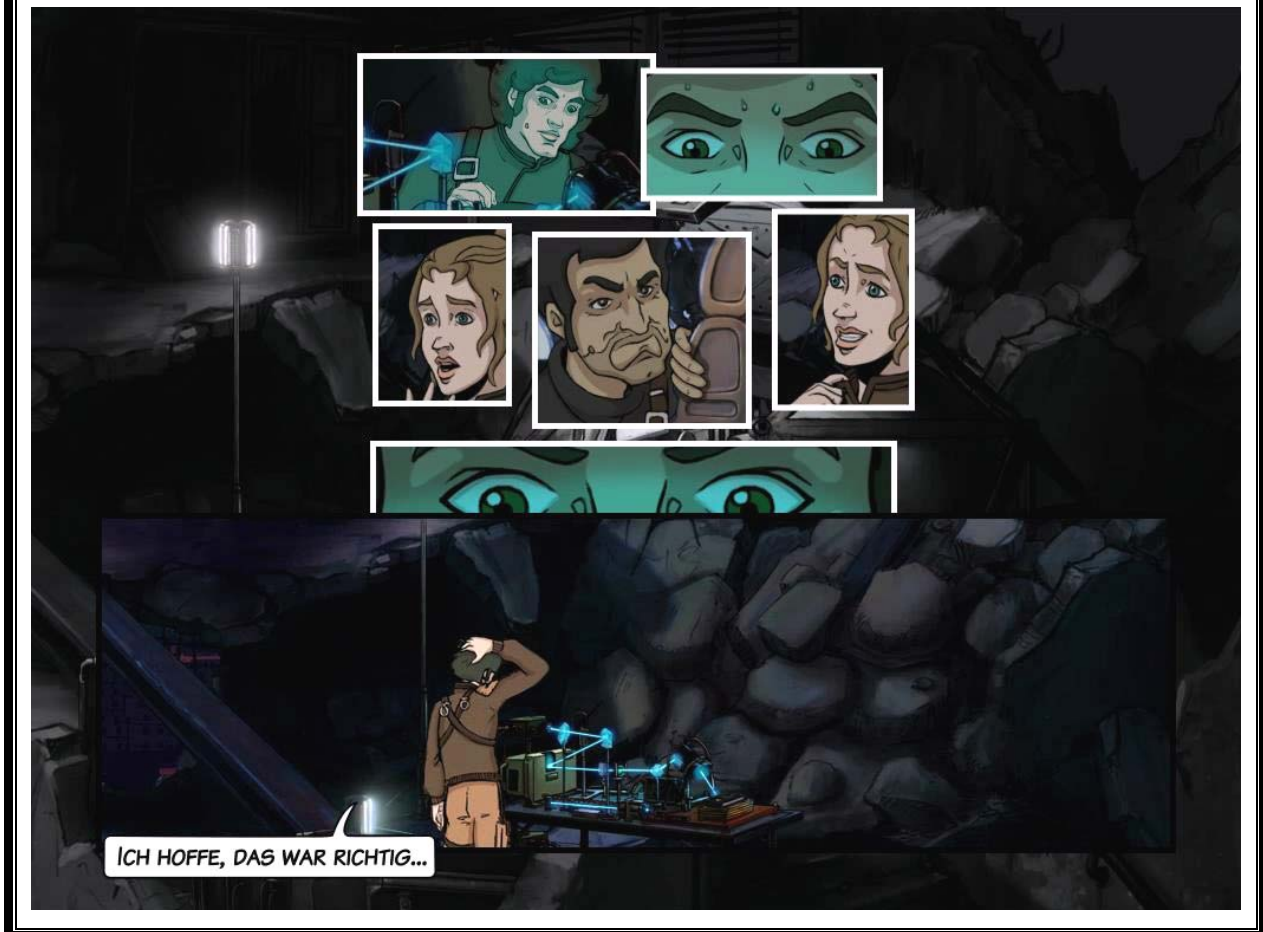
ETWAS STIMMT NICHT!



FAY, STEIG ZU SALVADOR IN DIE KAPSEL!
ICH WERDE RETTEN, WAS NOCH ZU RETTEN IST.



DAS ZIEL IST NICHT MEHR DAS KRAFTWERK,
SONDERN DIE KONFERENZ... EINE WOCHE FRÜHER...



ICH HOFFE, DAS WAR RICHTIG...



Nun folgt ein längeres Streitgespräch zwischen Bent u. uns.
Dann wirft er uns aus dem Haus, aber

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 3

Raues Erwachen