

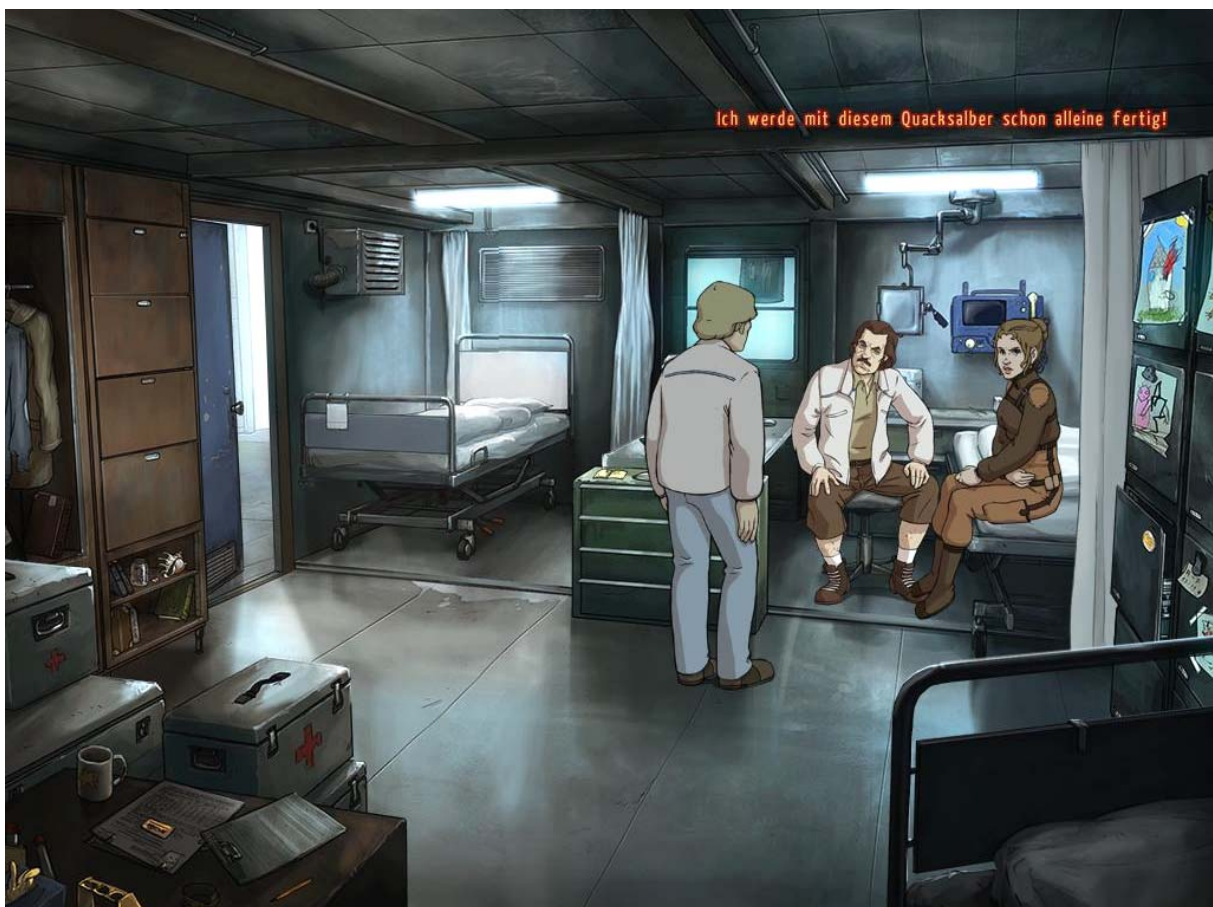
KAPITEL 5

ATLAS, TEIL 1

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

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Als **Bent** haben wir den ärztlichen Check überstanden u. nun ist Fay an der Reihe.

Nachdem wir sie beruhigt haben, schließt sich der Vorhang.



Wir gehen zum Stahlschrank, öffnen die Schublade u. klauen die **Blutprobe** vom Doc!

Nun öffnen wir den Aktenschrank, schauen uns unsere Krankenakte an u. ...



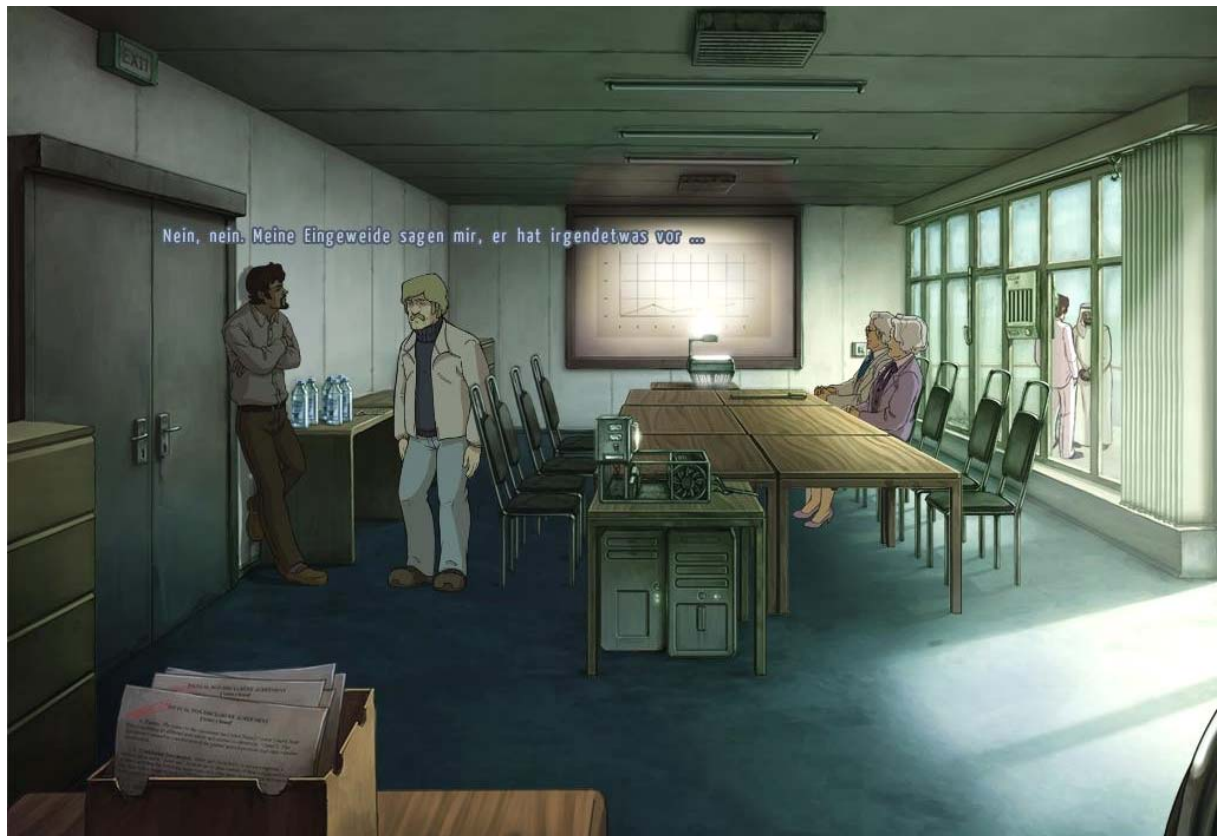
stecken unseren **Gesundheitspass** ein.

Dieser ist zwar ausgefüllt, aber stempellos.

Gern würden wir den Gesundheitspass abstempeln, aber leider ist das Stempelkissen eingetrocknet.



In der Pause reden wir mit Barney über das schlechte Gefühl, welches wir bei dieser Sache haben.



Wir nehmen uns vor, erst zu gehen, wenn wir wissen, was dieser **Indez** im Schilde führt!



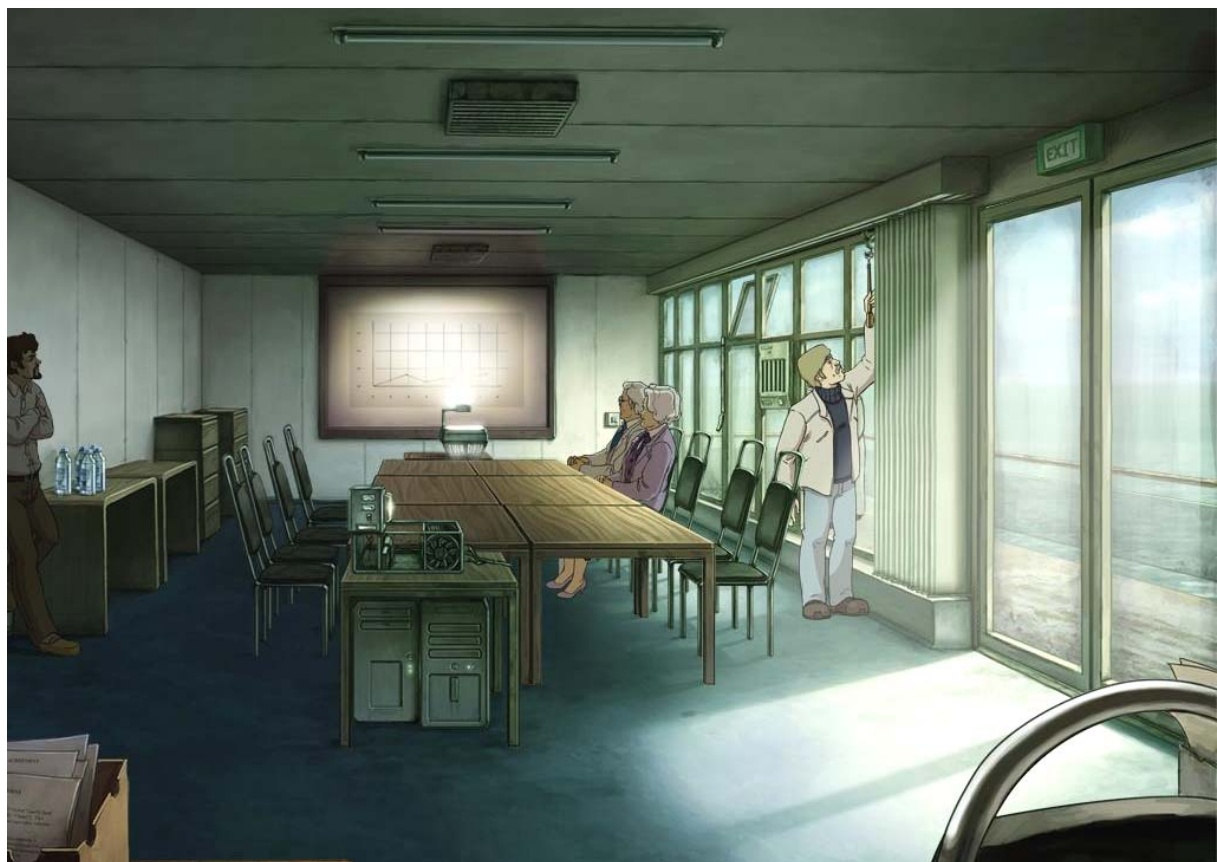
Nun nehmen wir uns eine **Wasserflasche** nebst **Öffner** vom Tisch, stecken noch einen **Snack** ein u. reden mit den älteren Herrschaften.



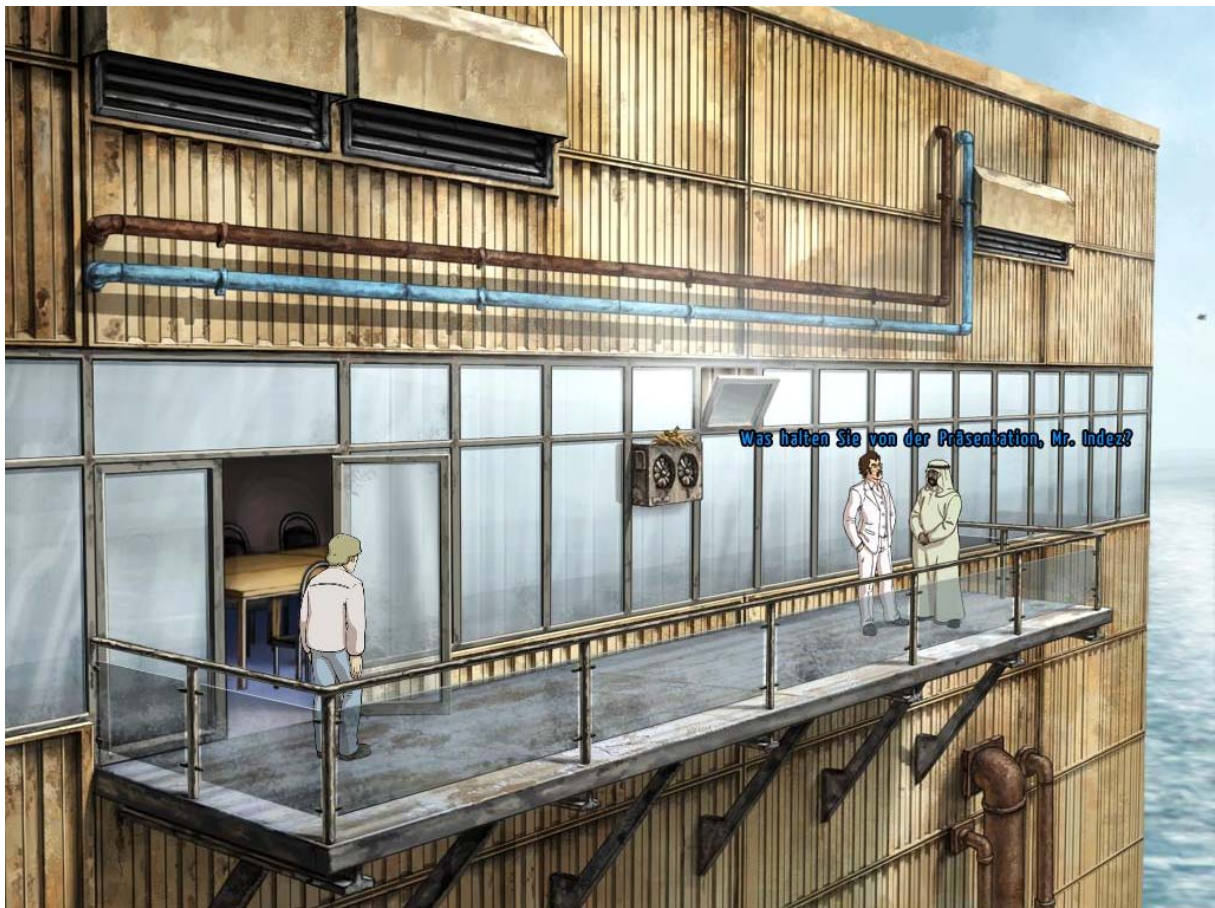
Diese möchten, damit sie etwas Geld locker machen, beeindruckt werden!
Wir stecken unseren ausfahrbaren **Zeigestock** ein, öffnen das Fenster u. wollen Indez belauschen.



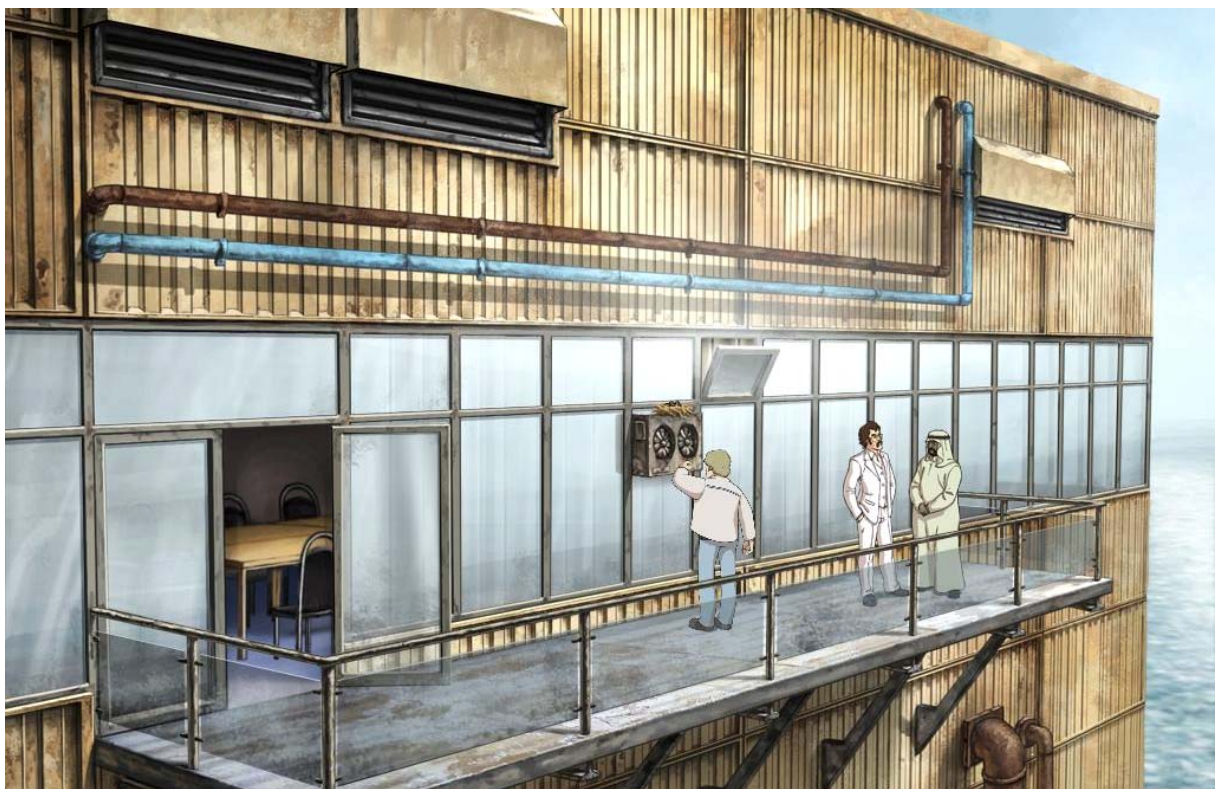
Leider können wir nichts verstehen, denn die Vögel vor dem Fenster machen einen Heidenlärm.



Nun verbinden wir den Zeigestock mit dem Flaschenöffner, entfernen damit den Stopper, schließen den Vorhang, öffnen die Tür u. gehen nach draußen.



Von der Unterhaltung bekommen wir nicht viel mit, denn als wir uns den Beiden bemerkbar machen, schweigen sie sich aus.



Nun gehen wir zum Vogelnest, servieren den Piepsern einen Snack u. gehen wieder zurück.



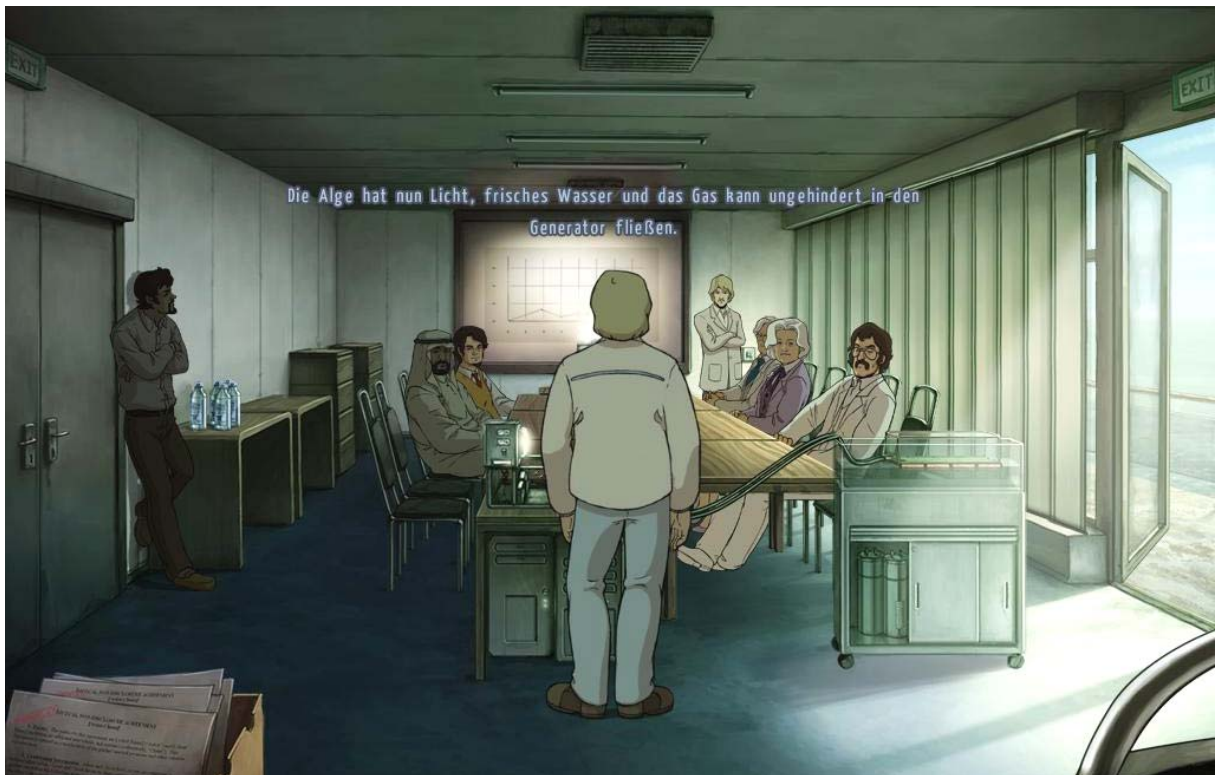
Die Glühbirne leuchtet nur schwach, wir suchen nach dem Grund u. sehen einen Gegenstand auf dem Schlauch liegen!
Wir nehmen den Akku vom Schlauch u. die Lampe leuchtet etwas heller, aber noch nicht hell genug!



Nun schieben wir den Argontank näher ans Licht u. öffnen die Tür.



Jetzt füllen wir noch etwas frisches Wasser in den Tank u. die Glühbirne erstrahlt in hellem Glanz!



Leider sind die anwesenden Herrschaften nicht so ganz von unserer Erfindung begeistert u. wir müssen noch einen drauflegen!



Nun übernehmen wir den Part von Fay u. gehen, nach der heil überstandenen Untersuchung, auf unser Zimmer.
Hier meldet sich unser Zeitfunkgerät zu Wort.
Leider können wir nicht viel verstehen u. machen uns auf den Weg, um die Antenne zu überprüfen.



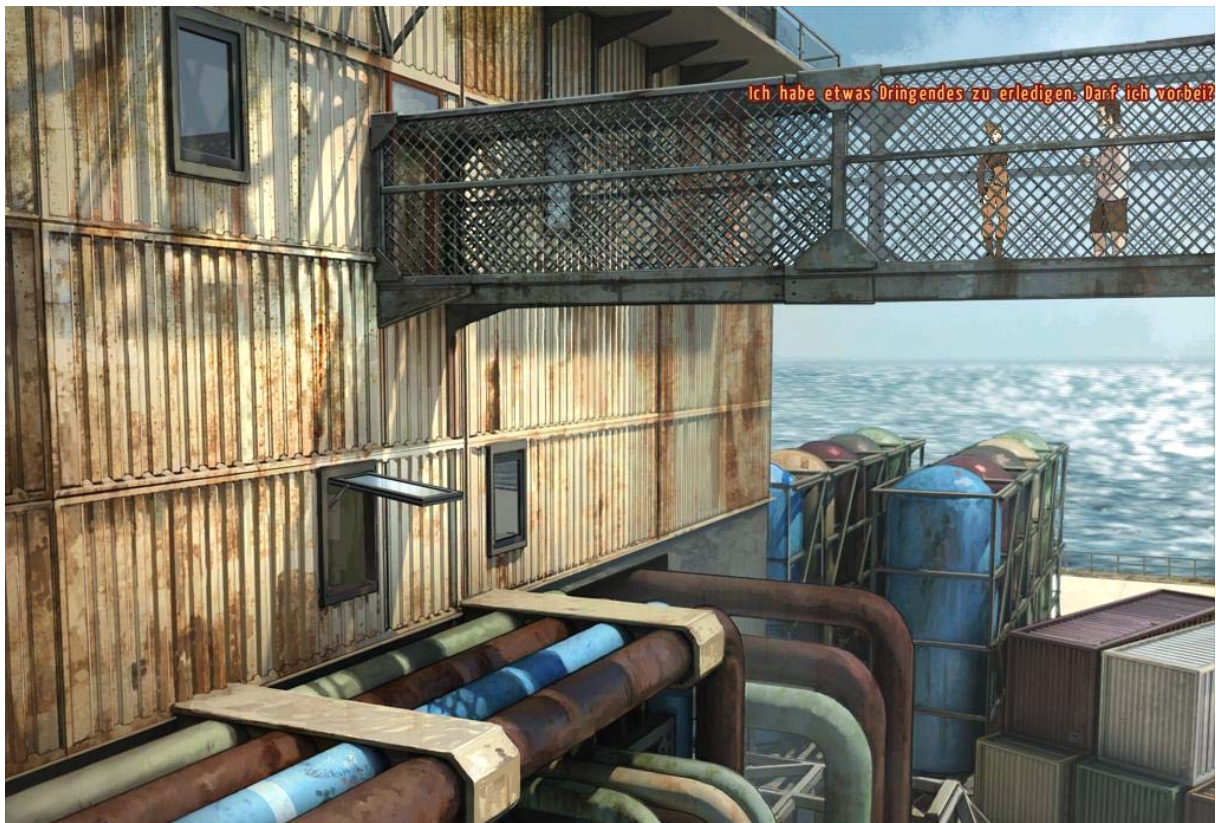
Wir öffnen das Fenster, erleichtern den Beutel im Bad um eine **Feile**, verlassen das Zimmer u. gehen nach oben.



Hier gelangen wir in die Kantine u. bestellen Apfelstrudel u. Rakfisch.



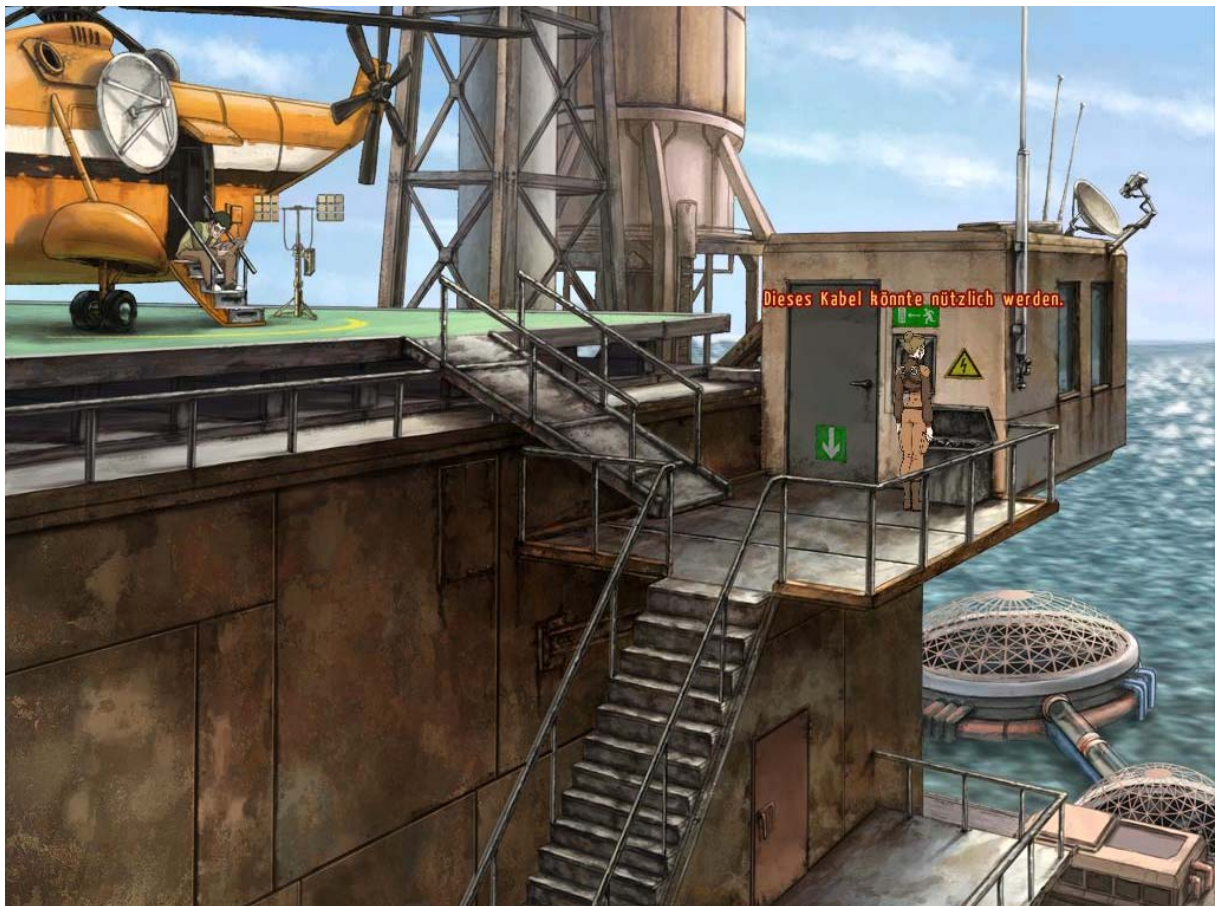
Dann verlassen wir die Kantine u. gehen an die frische Luft.



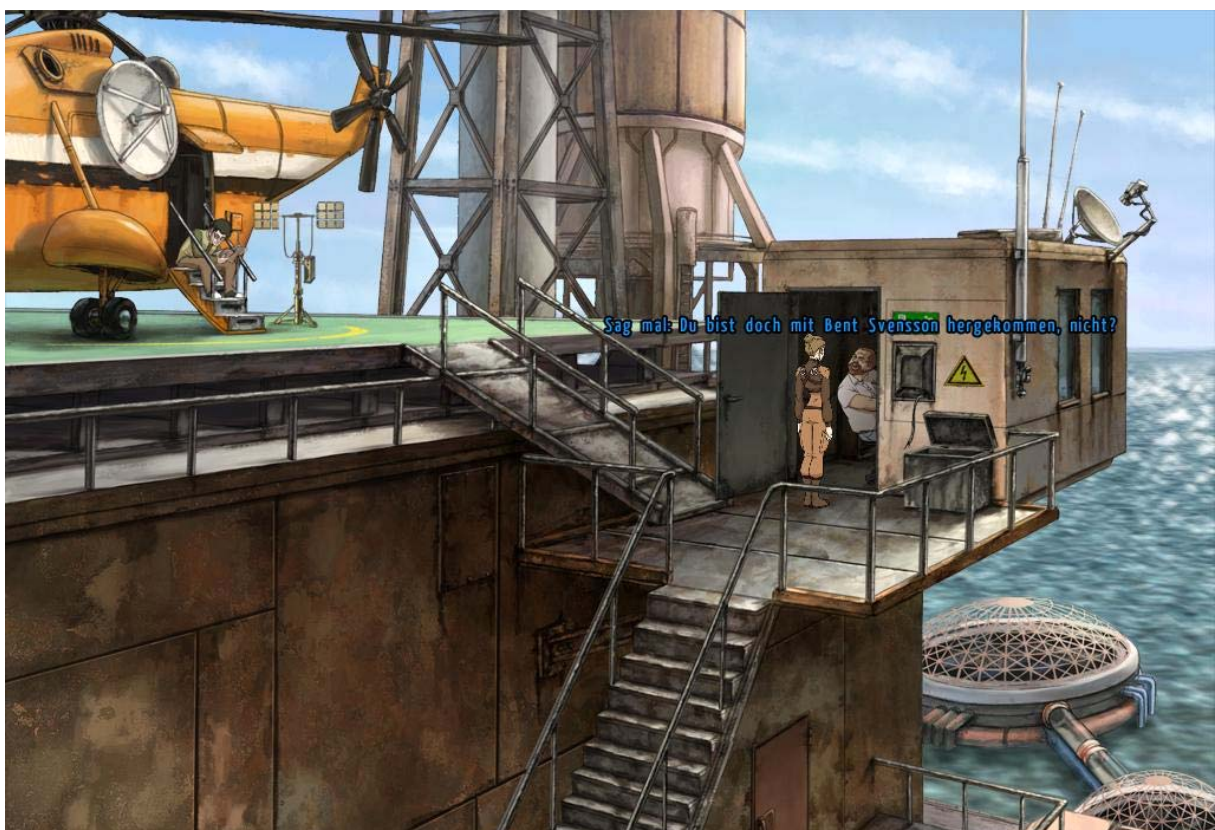
Hier treffen wir den Doc.

Dieser schimpft mit uns, denn er hatte uns, da wir bei der Untersuchung Blut gespuckt hatten, eine strenge Bettruhe verordnet. Wir gehen zurück, in die obere Etage u. hier nach draußen.





Wir öffnen die Kiste, entnehmen ihr ein **Kabel**, öffnen die Tür u. reden kurz mit dem Funker.



Jetzt gehen wir zum Helikopter u. reden mit Oggy.



Nun meldet sich wieder unser Zeitfunkgerät zu Wort, u. wieder ist die Verständigung miserabel.

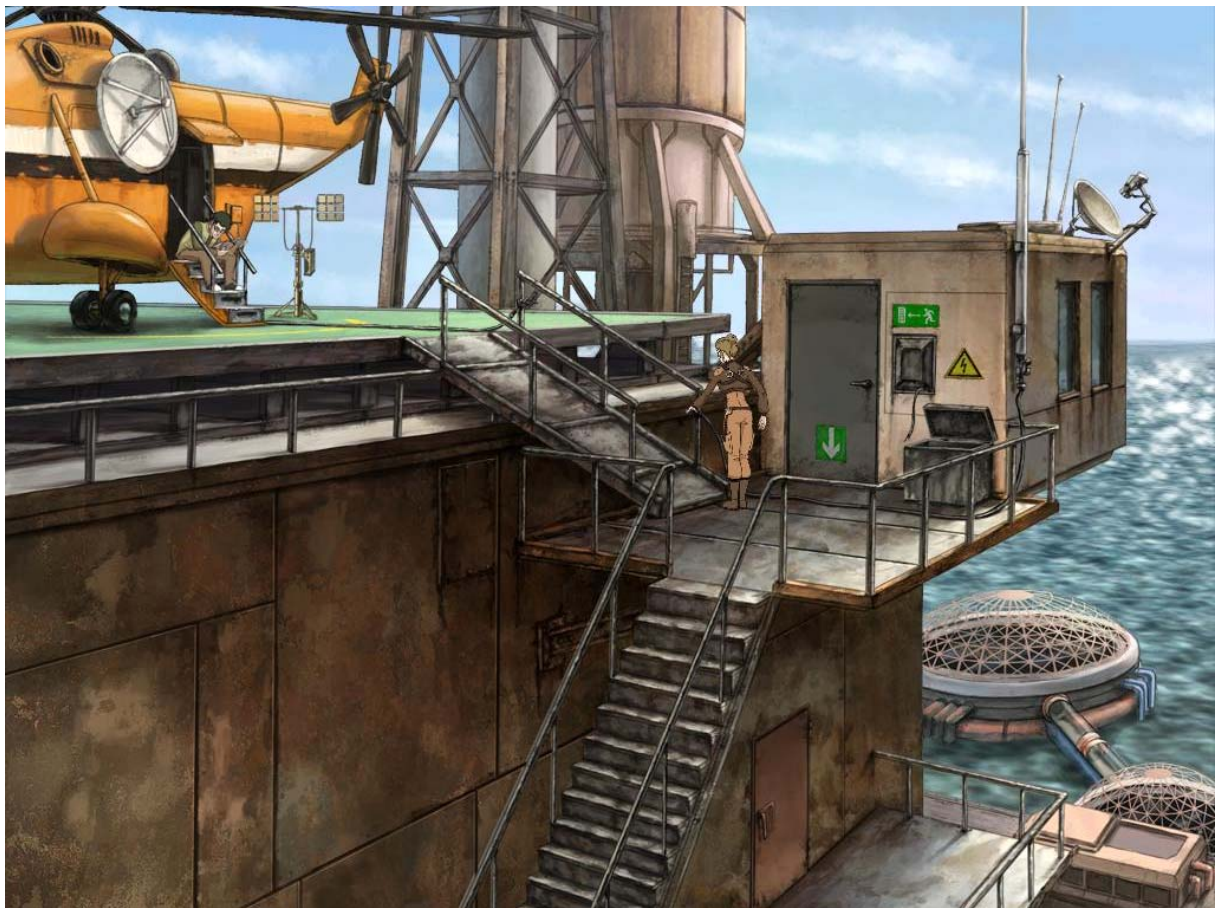
Oggy rät uns, die Sendeleistung zu verstärken u. gibt uns ein Kabel, damit wir eine größere Antenne anzapfen können!

Wir nehmen es u. verbinden es mit der Zeitfunkantenne.

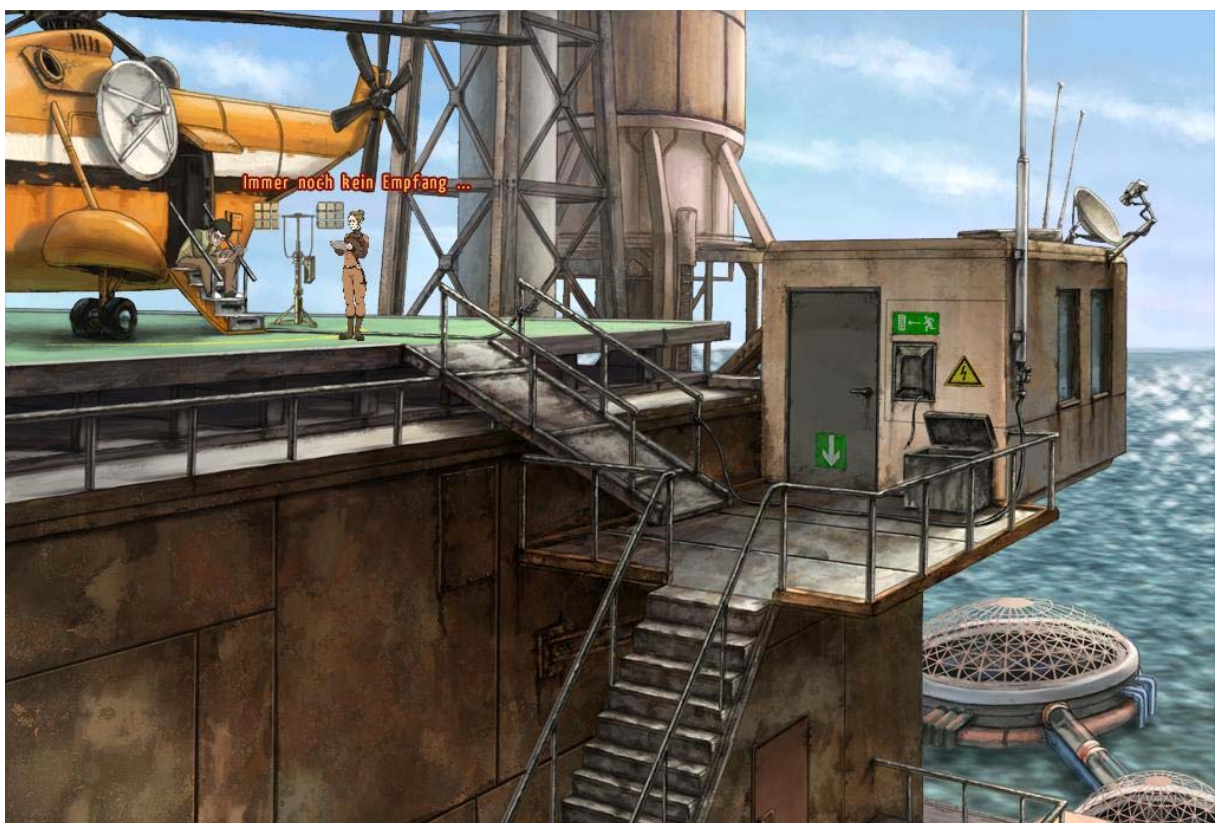
Nun verbinden wir unser Kabel mit der großen Funkantenne.



Leider sind beide Kabel zu kurz u. wir können sie nicht verbinden!



Nun haben wir eine Idee, wir verbinden beide Kabel mit dem Treppengeländer u. hoffen dass es klappt!



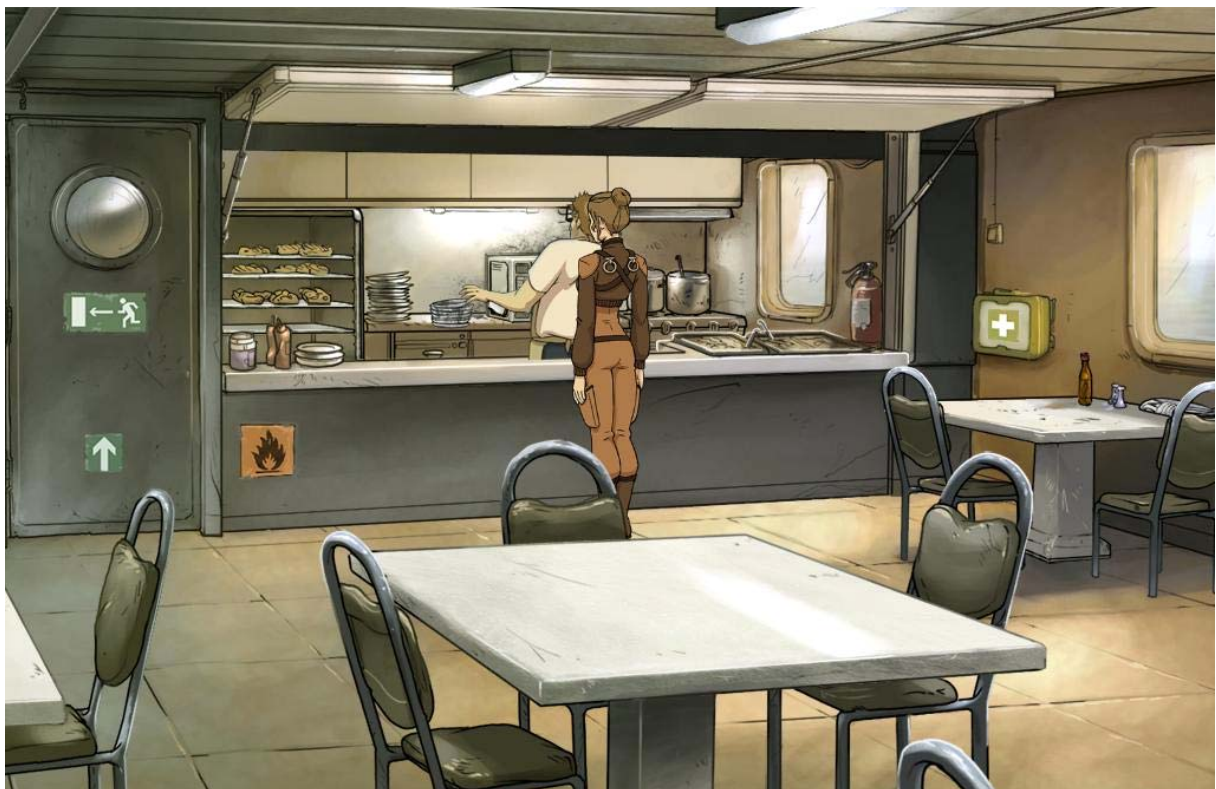
Leider klappt es immer noch nicht u. wir gehen zum Funker.



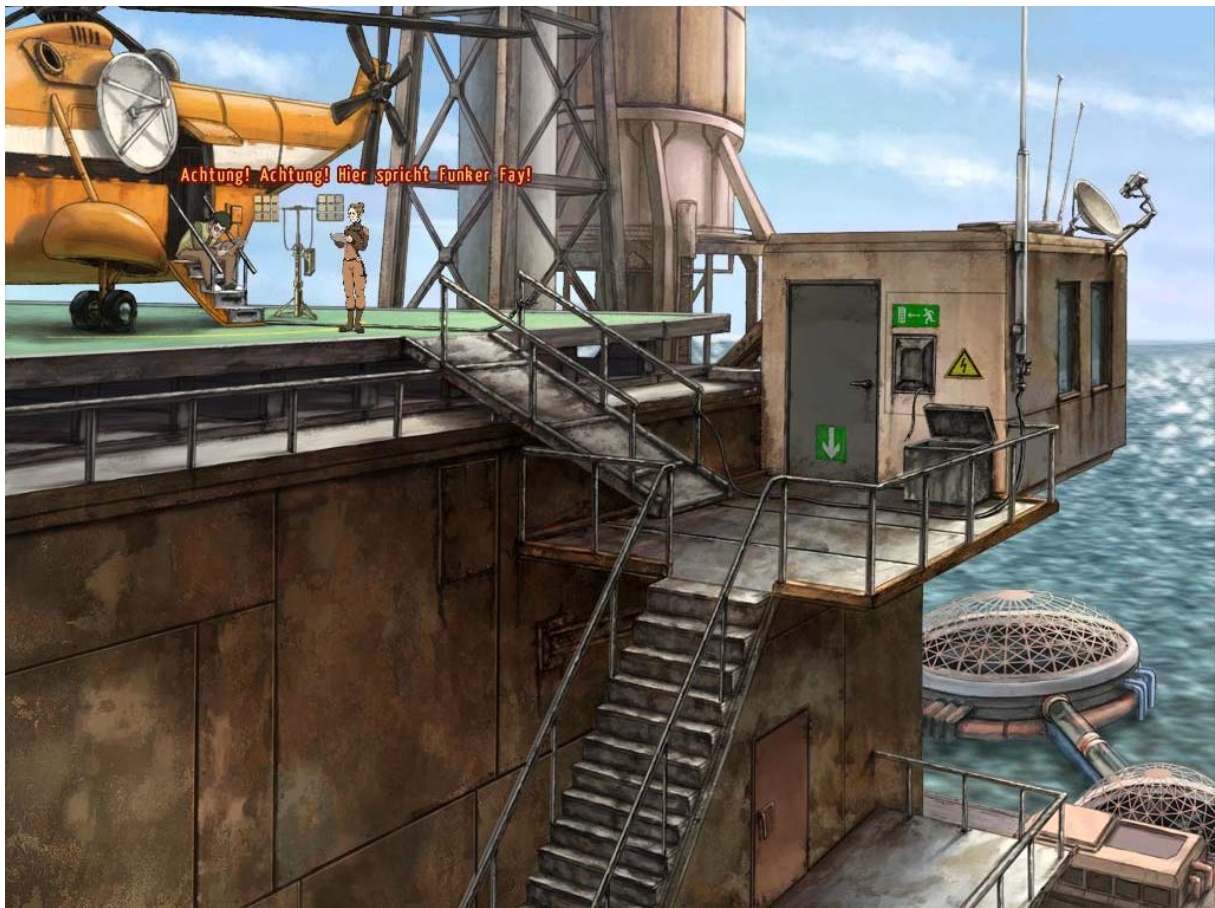
Wir bitten ihn, seinen Funkkontakt, da er uns stört, kurz zu unterbrechen.

Na einigem Hin u. Her u. einer Portion Rakfisch tut er uns den Gefallen, aber leider klappt es wieder nicht!

Wir überlegen noch einmal u. uns kommt die Mikrowelle in den Sinn!



Wir stecken die Feile in den Apfelstrudel, geben ihn dem Koch zum aufwärmen u. das Problem mit den Störstrahlen hat sich erledigt!



Nun können wir eine schwache Verbindung aufbauen u. hören was
uns Delvin zu sagen hat.
Wir gehen zurück u. versuchen Bent zu sprechen.





Wir holen ihn aus der Konferenz, gehen auf unser Zimmer u. erzählen ihm von dem geplanten Anschlag auf die Bohrinsel.





Hier erzählt uns Brent von seiner Präsentation u. dass man dies manipuliert hat.

Wer aber sollte so etwas tun?

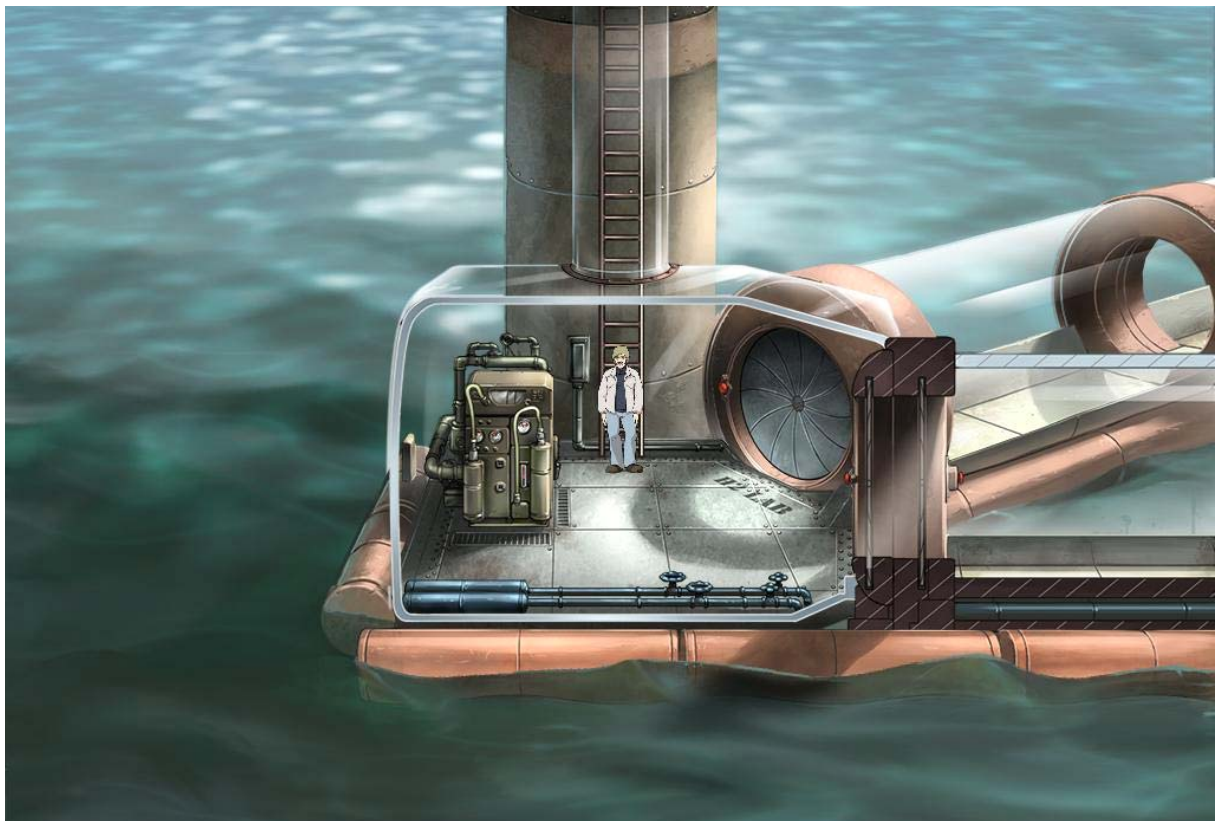
Nun trennen wir uns; Bent will versuchen, etwas über die manipulierte Präsentation heraus zu finden, u. wir über den geplanten Anschlag.

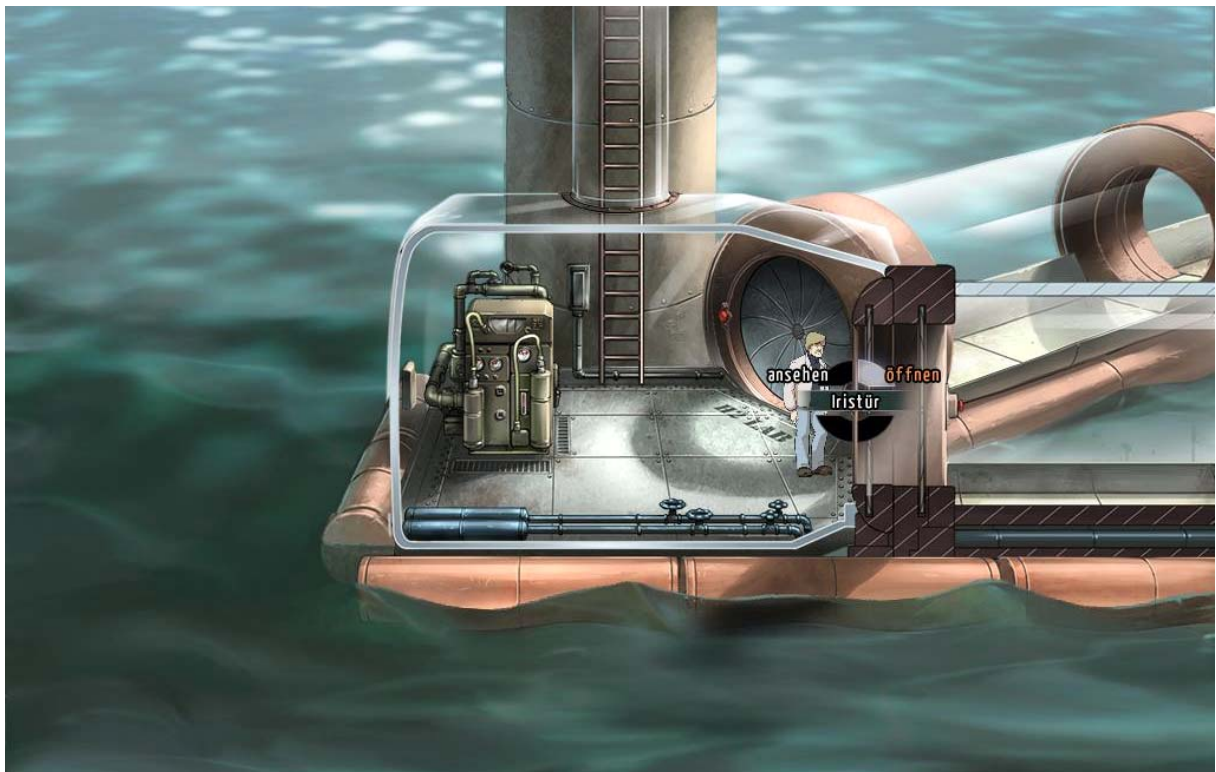


Jetzt spielen wir wieder als Bent u. besuchen unseren Sohn Duve!



Es folgt eine lange u. wenig erfreuliche Unterhaltung.
Danach nehmen wir den **Topflappen** u. das **Messer**, steigen nach unten, schauen uns um u. befestigen die lockere Antenne.
Nun gehen wir ans Terminal, öffnen die Luftschleuse u. klettern weiter nach unten.





Hier öffnen wir die untere Iristür u. gehen ins Bürolabor.



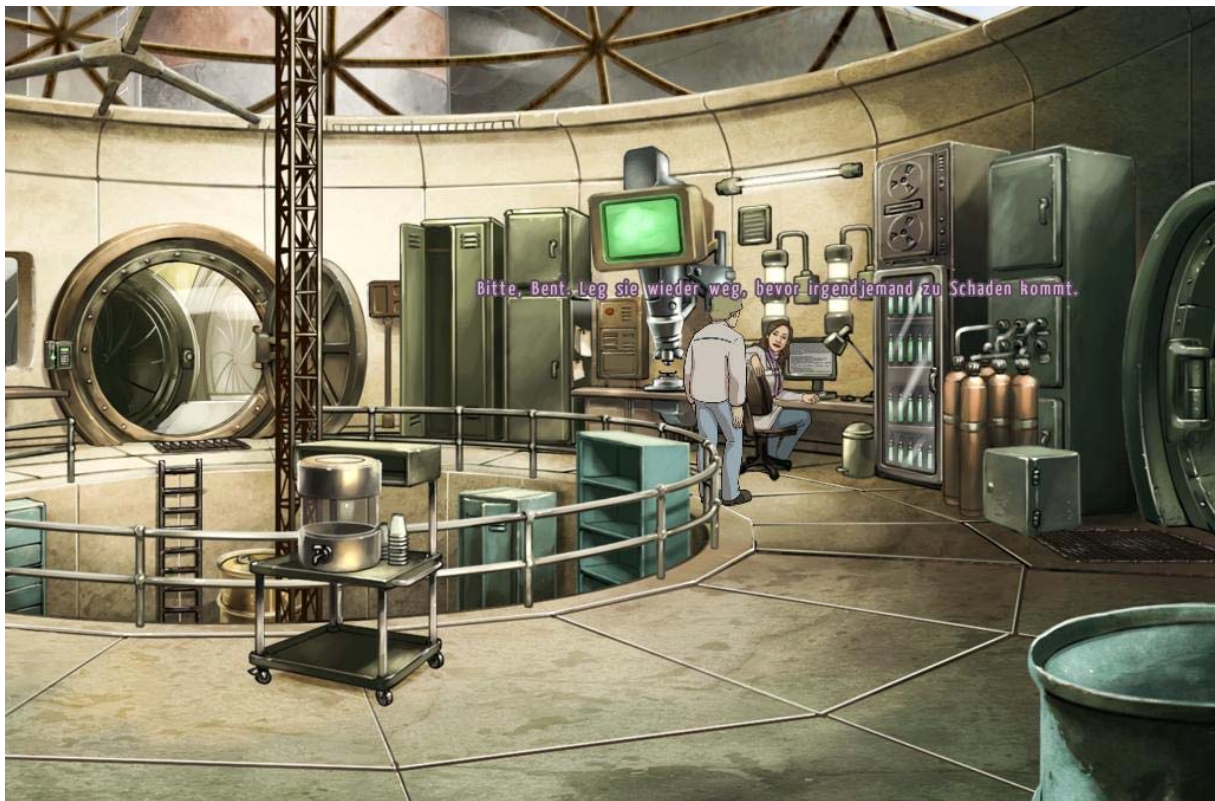
Hier überraschen wir **Lissa** u. unterhalten uns lange u. eindringlich. Dabei haben wir das Gefühl, dass hier etwas nicht stimmt u. sie uns etwas Wichtiges verheimlicht!

Lissa muss weiter arbeiten u. wir treffen eine Verabredung, zum Kochen, mit ihr.



Wir schauen uns noch etwas um. Finden unseren **alten Kittel** im Spind, nehmen u. untersuchen ihn. Dabei finden wir eine **alte Algenprobe** von uns u. diese trägt die Bezeichnung D54 H u. ist unsere stärkste Alge!





Lissa meint, dass wir sie wegwerfen sollen, wir aber schauen in den Kühlschrank u. suchen eine weitere Probe der Deltaalge D 54 H. Aber wir finden keine weitere Probe u. gehen zum Aktenschrank.



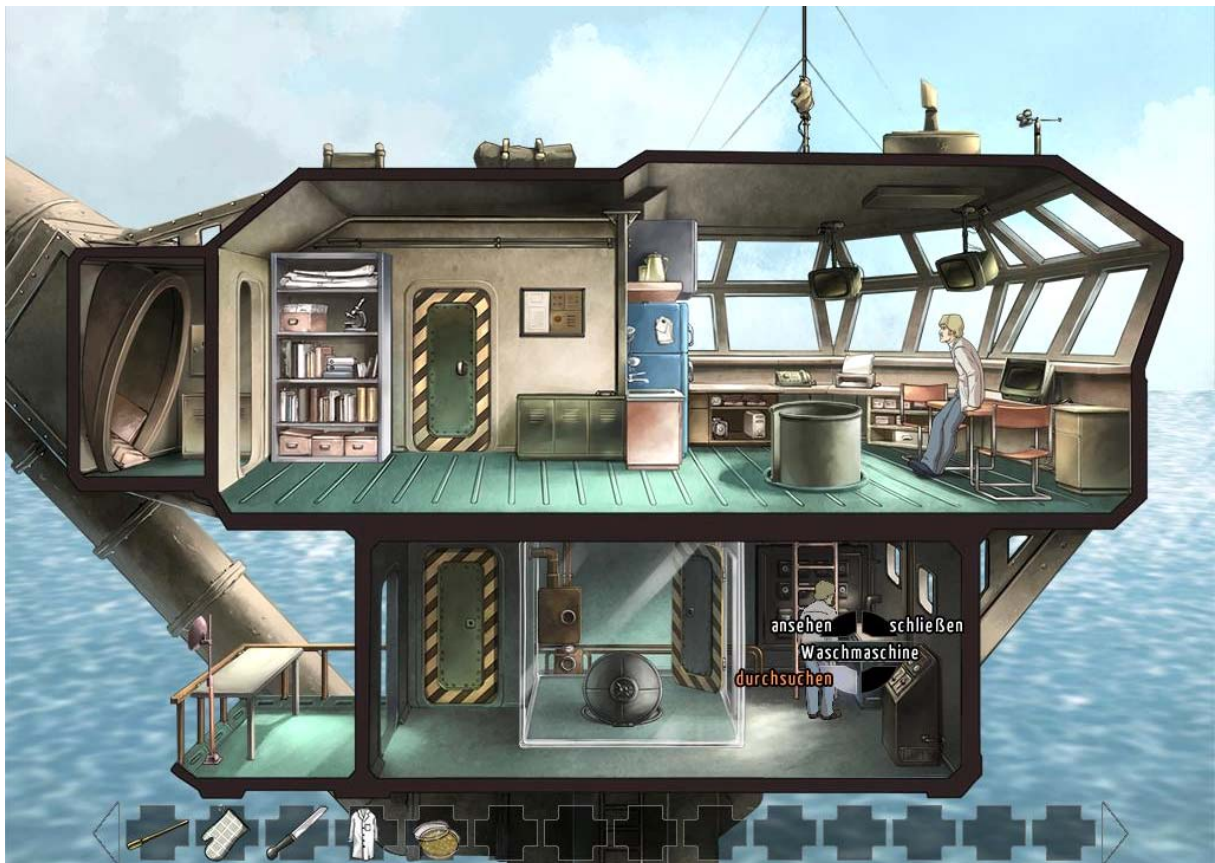
Wir stellen ihn auf den Kopf, finden aber keine Akte über die Alge D 54 H.
Wo zum Teufel ist sie nur?

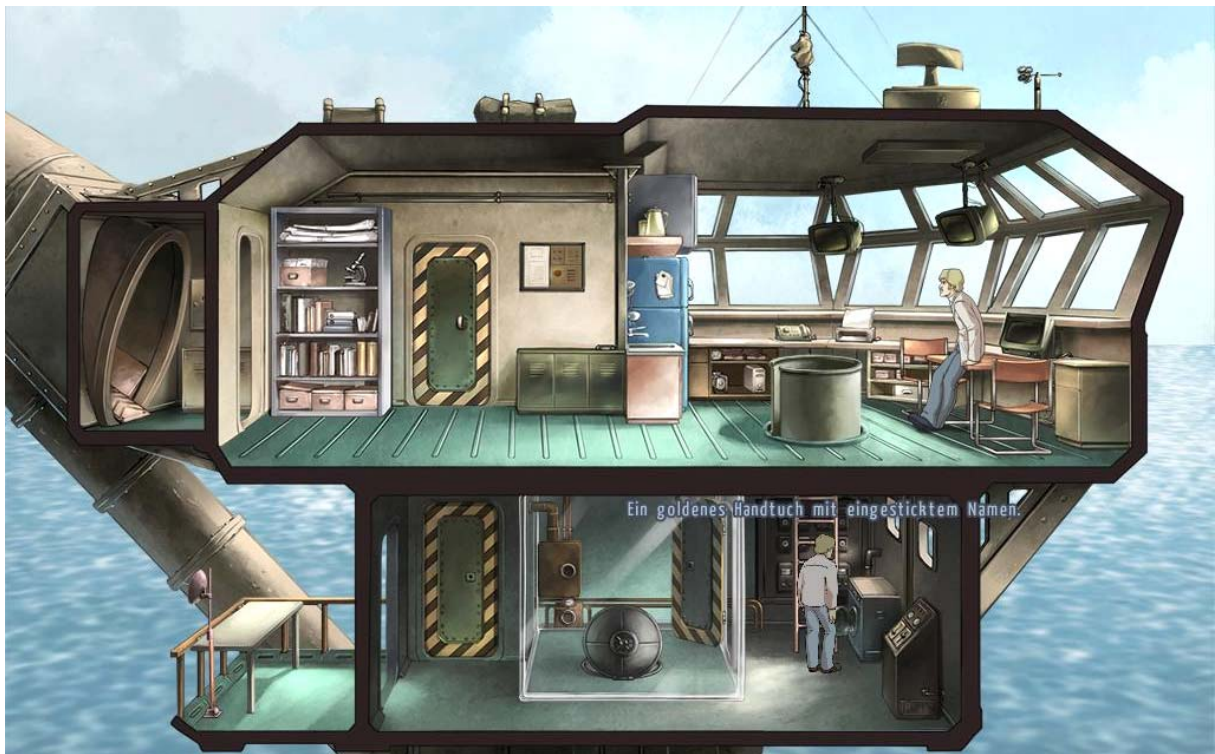


Nun fragen wir Lissa nach der Akte, sie empfiehlt uns, nicht weiter danach zu suchen.

Angeblich wäre das besser für uns!?

Wir gehen zurück, um nochmals mit Duve zu reden.





Hier ist eine Waschmaschine bei der Arbeit, wir schauen hinein u. sehen ein **goldenes Handtuch**.

Wir beenden das Waschprogramm, nehmen das Handtuch heraus, schauen es uns an u. sehen, dass es aus einem 5 Sterne Hotel in Barcelona stammt!

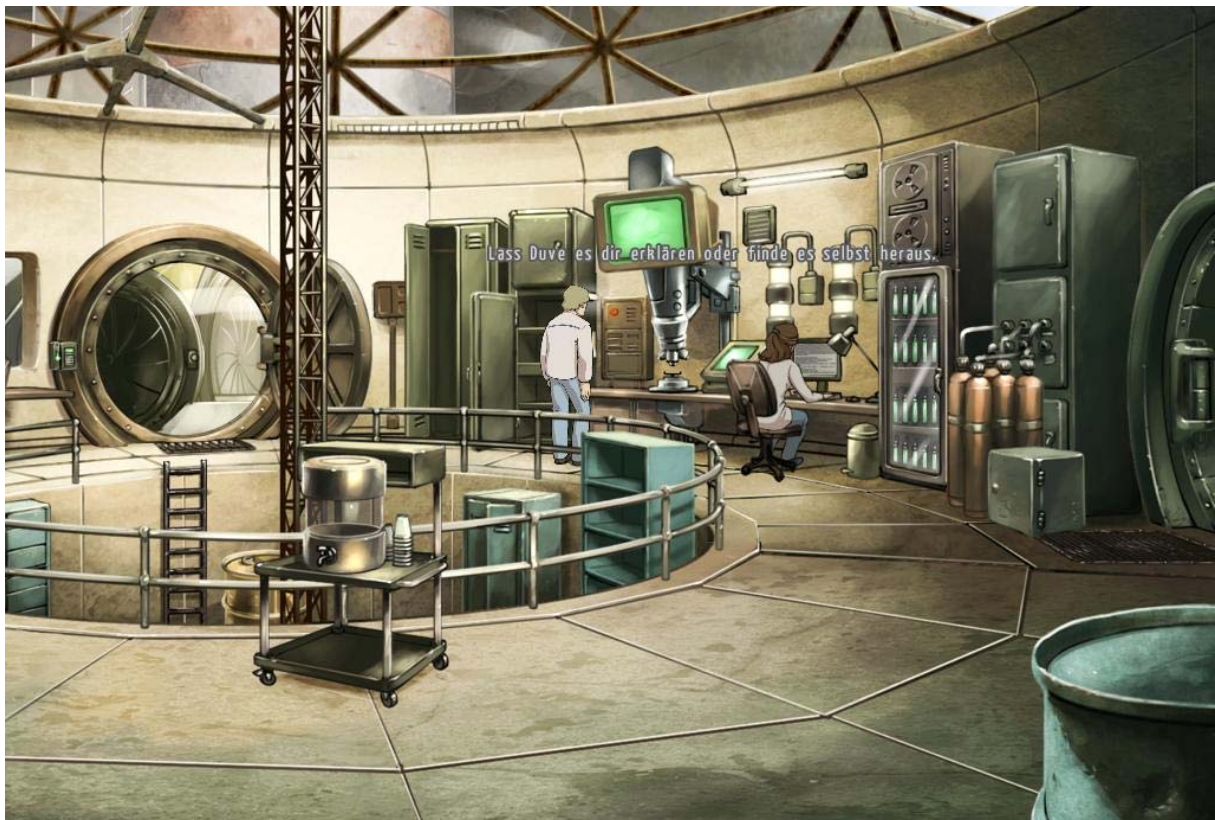


Wiederum lässt Duve nicht mit sich reden!

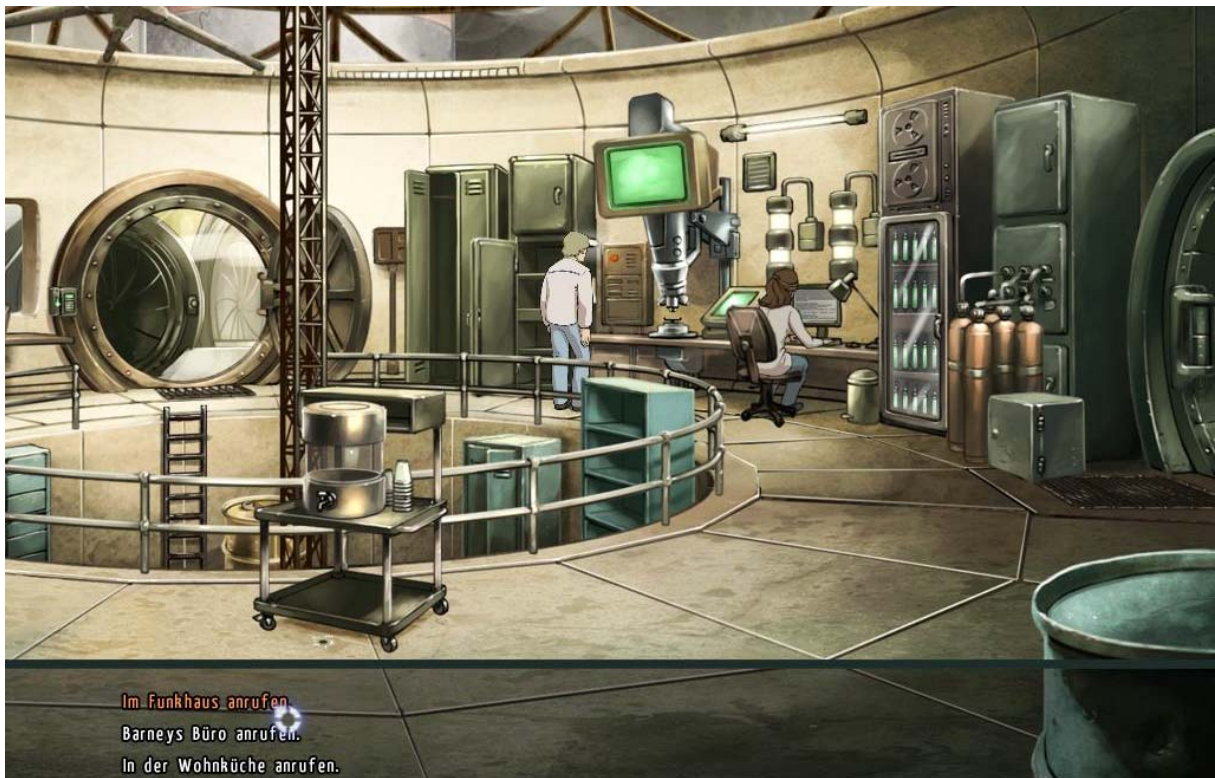
Wir gehen zurück, reden mit Lissa, benutzen anschließend die Sprechanlage u. rufen Barney an.



Nun bitten wir ihn, bezüglich unserer Rückreise, das Hotel Le Comte Du Roi in Barcelona zu buchen.
Er ist verwundert, da es sich hier um ein Hotel für eine spezielle, männliche Zielgruppe handelt!



Wir reden mit Lissa über das Hotel, erfahren aber nichts von ihr.



Nun rufen wir im Funkhaus an u. lassen unseren Sohn ausrufen.
Wir weisen den Funker an, dass er ihm sagt, er solle bitte zum
Funkhaus kommen, da sie eine Funkmeldung von seinem
Freund haben!
Und sagen sie ihm auch, dass sein Vater ihn vermisst!
Wir reden kurz mit Lissa u. gehen.





Wir untersuchen das Bett von Duve, finden die vermisste Akte u. blättern sie durch.

Warum enden die Datenerhebungen am 20. Februar dieses Jahres?

Warum zum Teufel hat man unsere beste Alge ausrangiert?



Wir stellen Lissa zur Rede u. sie erzählt un, dass es wegen eines Missverständnisses, zu einem Unfall kam, bei dem die ganze Algenkultur vernichtet wurde!

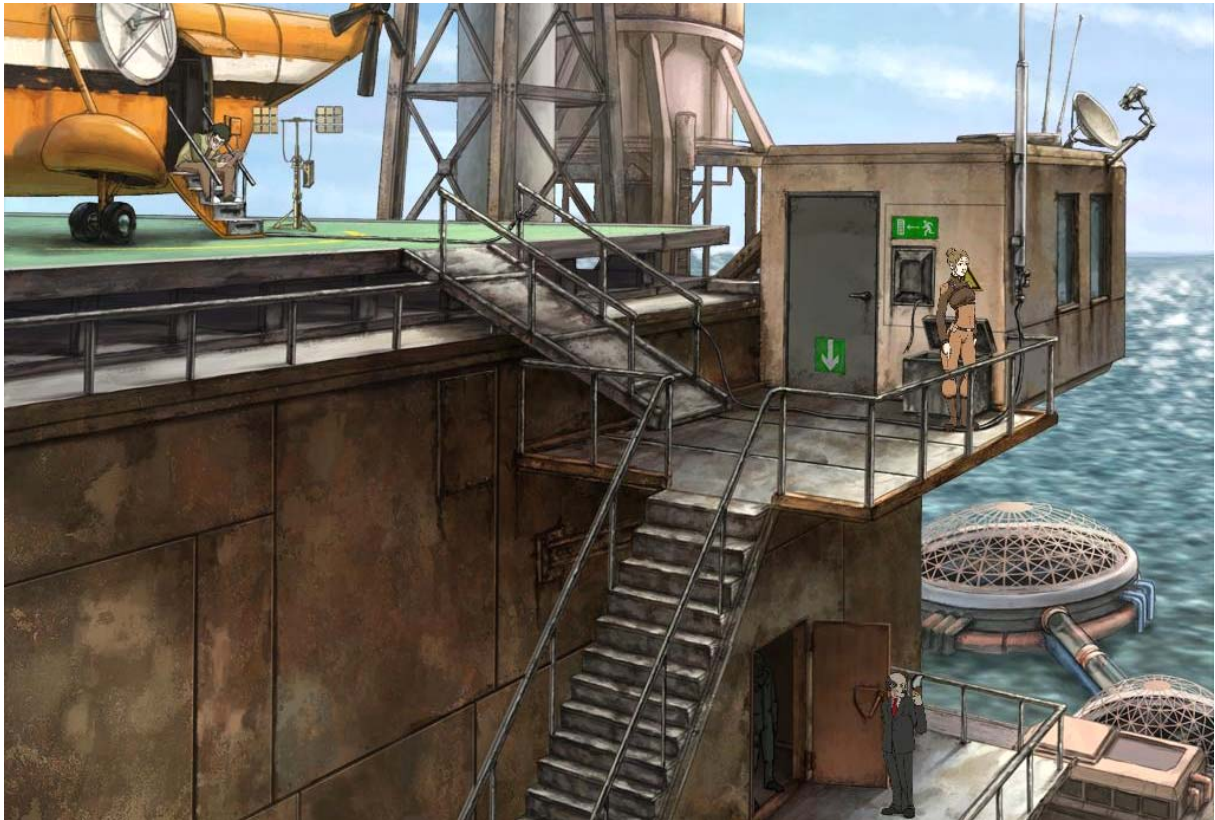
Nun verlassen wir den Raum u. spielen als Fay weiter!



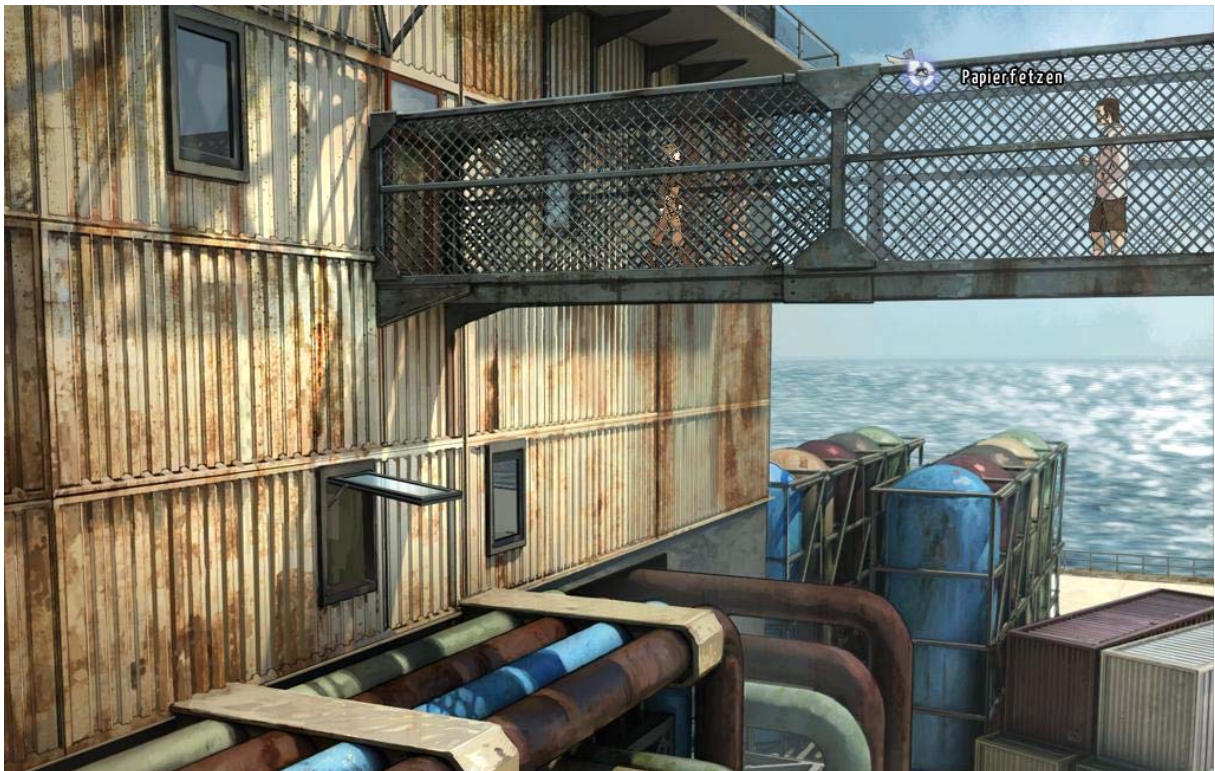
Wir bekommen einen Funkspruch von **Sadi** u. unterhalten uns ausführlich mit ihr.
Auch sie ist krank, hustet stark u. ist nicht mehr von der Alge u. unserem Plan überzeugt!
Nun bricht die Verbindung ab u. wir gehen zur Antenne.



Wir finden den Fehler, reparieren ihn, hören das Klappen einer Tür u. können ein Gespräch mithören!



Wer die Männer waren, konnten wir nicht sehen, aber dass ein Zettel
weggeworfen wurde schon!
Wir verlassen unseren Platz u. gehen nach unten.



Hier liegt der Papierfetzen, aber leider sind wir bei seiner Bergung so
ungeschickt so dass er nach unten segelt.
Nun gehen wir in unser Zimmer u. klettern aus dem Fenster.



Wir bergen den Papierfetzen, dabei stellt es sich heraus, dass er ein benutztes **Stofftaschentuch** ist.

Wir schauen es uns an u. sehen den Aufdruck:

„Kellermann & Partner – Anwälte“!

Nun erhalten wir noch einen Rüffel vom Doc, der alles mit angesehen hat, klettern wieder in unser Zimmer u. gehen zum Hubschrauber.



Hier versuchen wir eine Verbindung mit Delvin oder Sadi zu bekommen, leider klappt das nicht u. wir gehen zurück u.



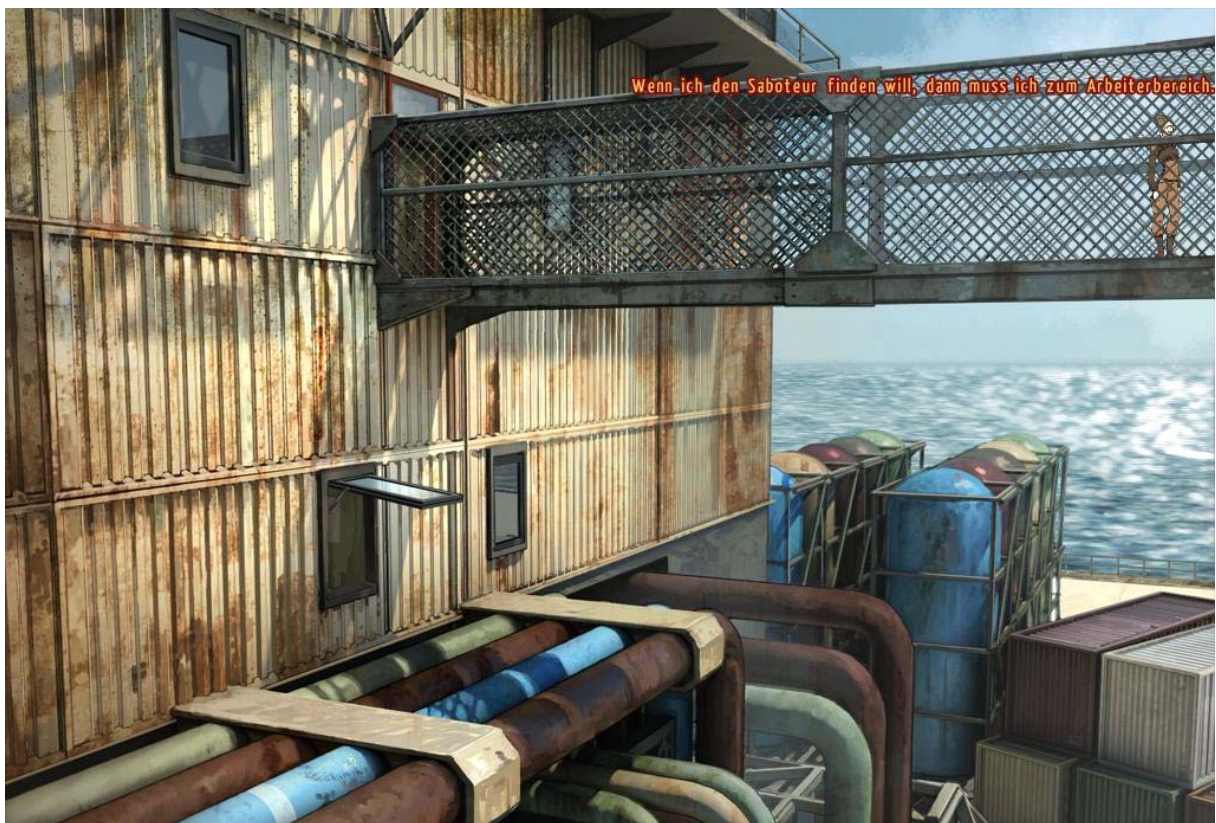
in das offene Büro am Ende des Ganges.



Wir nehmen den **Stift** vom Schreibtisch u. schauen uns das Faxgerät an.



Nun heben wir das zerknüllte Fax auf u. lesen es:
Ein **Erik Harkonen** soll sich dringend in der Lagerhalle melden!
Wir gehen eine Etage tiefer u. da der Doc verschwunden ist, können wir in den „Arbeiterbereich“ gehen u. nach dem Saboteur suchen.





Hier schauen wir uns das „Abspielgerät“ an, reden mit dem Schweißer u. sehen uns die Filterkammer an.



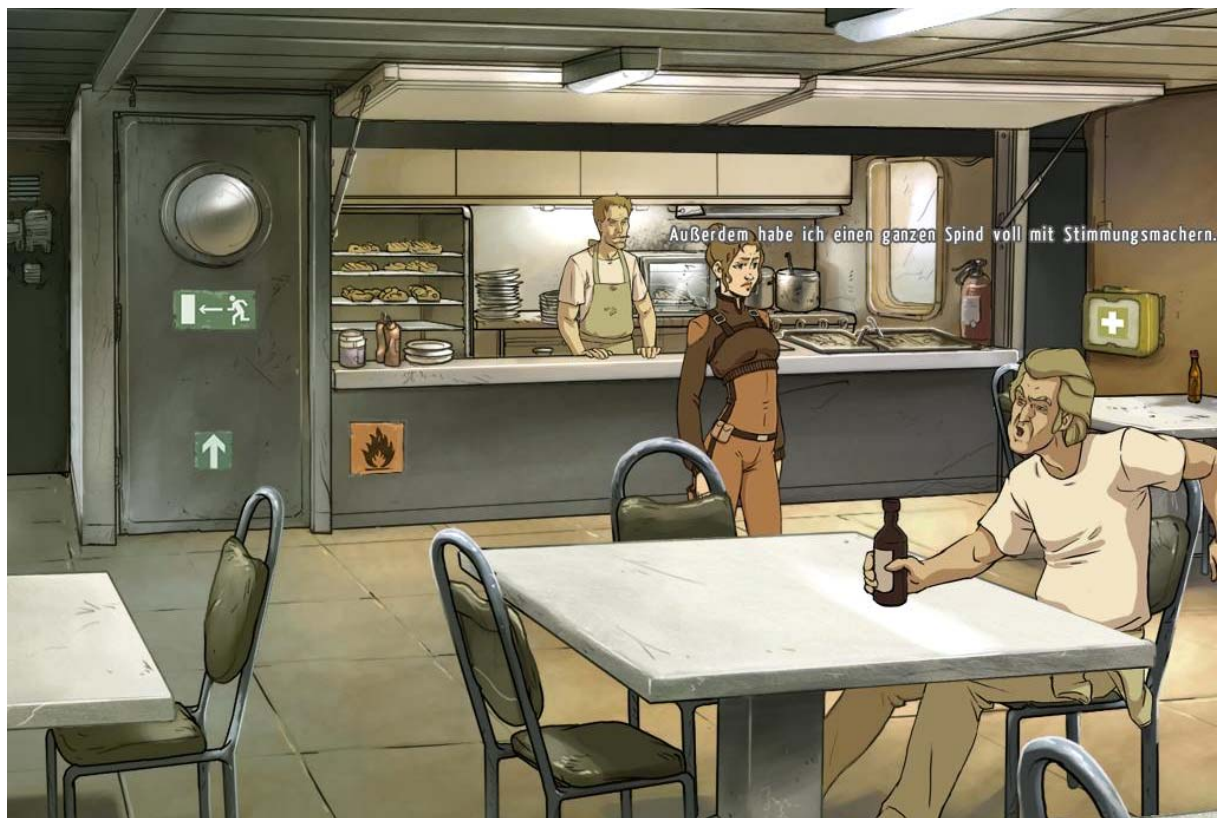
In ihr schwimmt etwas, erkennen können wir es nicht u. näher heran dürfen wir nicht.

Mal schauen wie wir den Arbeiter loswerden, denken wir u. gehen nach oben in den Aufenthaltsraum.

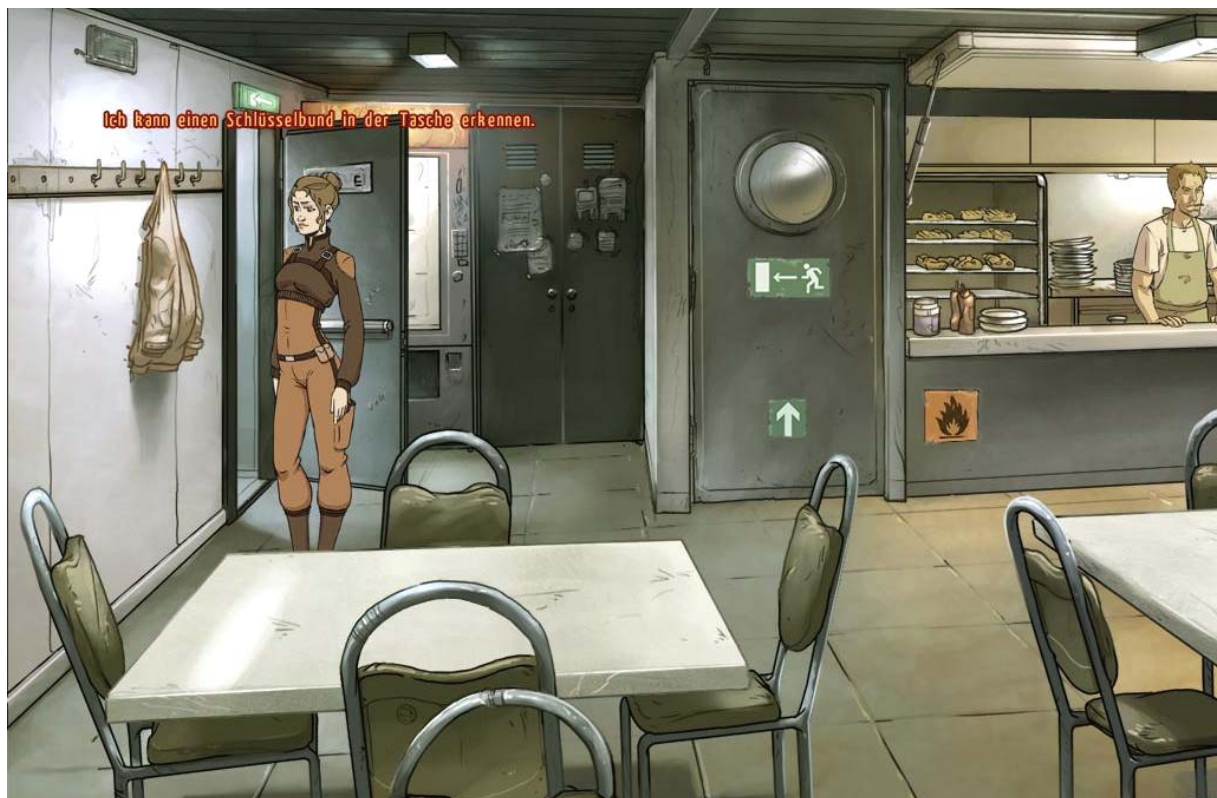


Hier sehen wir uns um, finden nichts u. gehen ins Büro.
Nun unterhalten wir uns eingehend mit dem Vorarbeiter u. gehen dann
in die Kantine.





Mit dem Arbeiter reden wir über Magnus, den Schweißer u. erfahren, wie man ihn zum Arbeiten bewegen kann!
Er würde das immer schaffen, denn in seinem Spind hat er einige „Stimmungsmacher“!



Nun schauen wir uns die Jacke des Arbeiters **Apollo Langlo** an u. sehen ein Schlüsselbund in ihr.

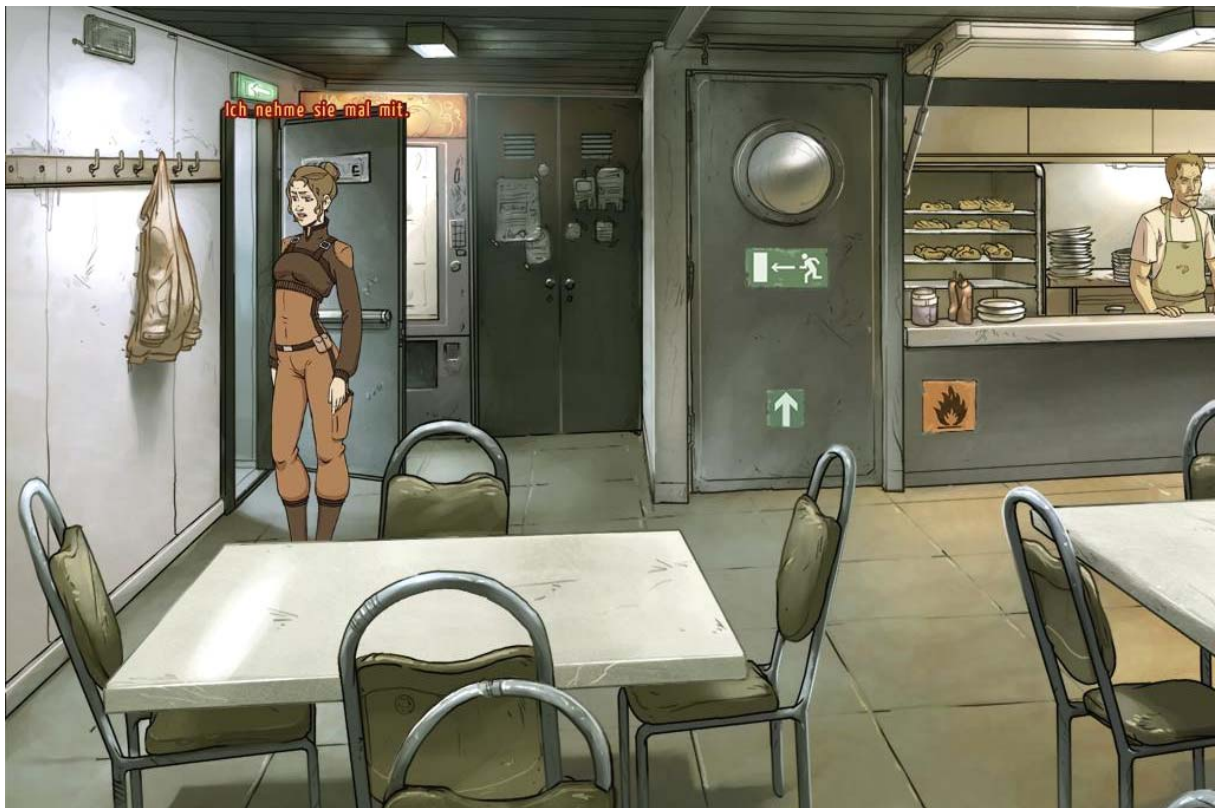


Leider passt der Arbeiter auf seine Jacke auf u. wir kommen nicht an sein Schlüsselbund.

Wir gehen in Barneys Büro, ändern den Namen in dem zerknitterten Fax in Apollo Langlo um u. legen es ins Gerät.



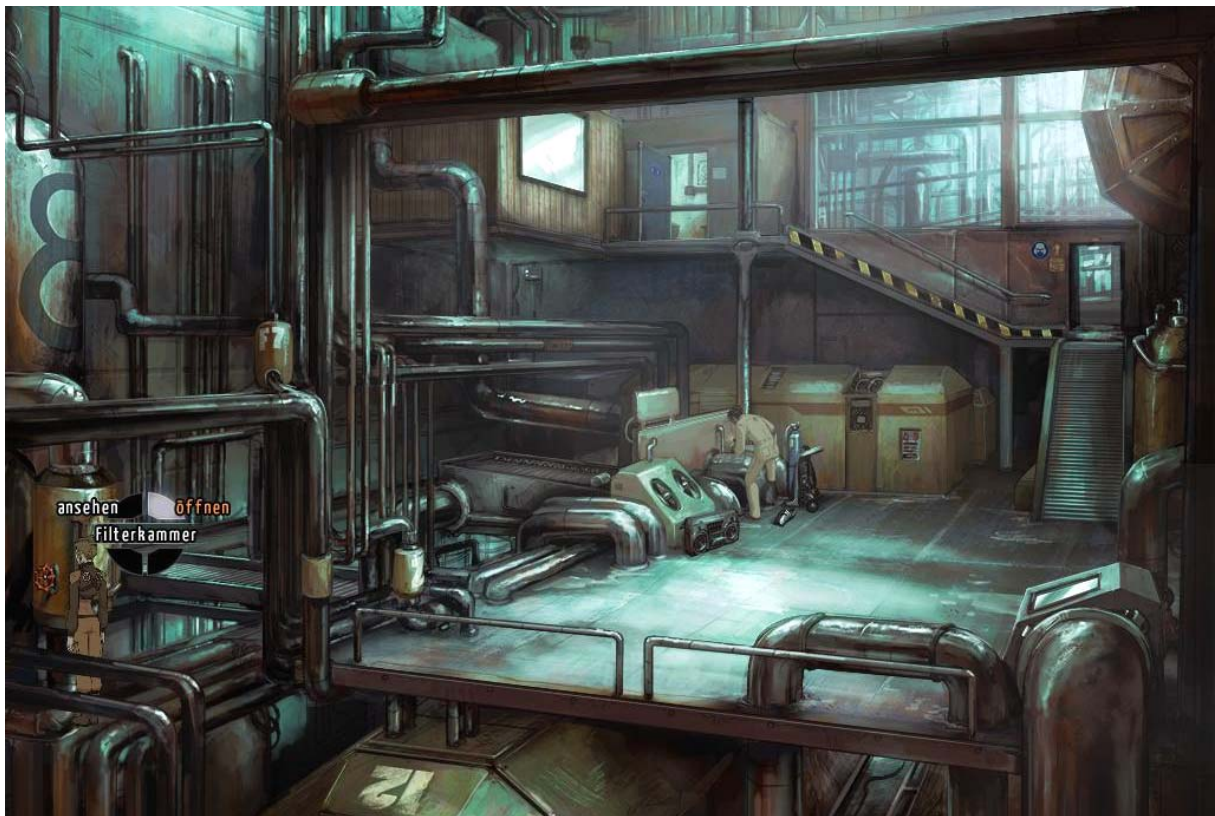
Es klappt, der gute Apollo wird ausgerufen u. wir gehen zurück in die Kantine.



Hier borgen wir uns **Apollo's Schlüsselbund** aus u. gehen in den Aufenthaltsraum.



Hier öffnen wir Spind 1, entnehmen die **Kassette** u. gehen zum Schweißer, um dort für etwas Arbeitsstimmung zu sorgen! Es klappt, er nimmt seine Arbeit wieder auf u. wir gehen zum Filter.

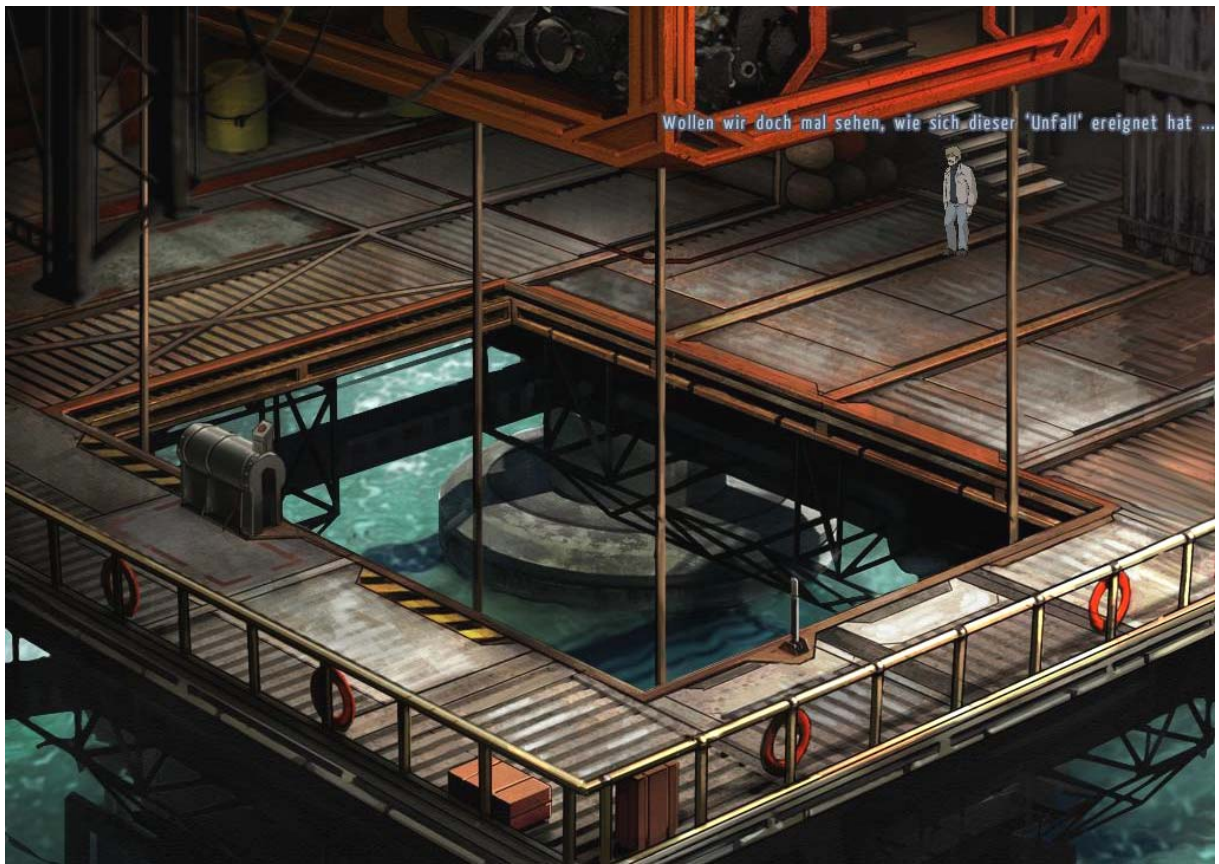


Wir drehen das Ventil zu, öffnen die Filterkammer, finden den Ärmel einer Arbeitsjacke u. gehen damit zum Vorarbeiter.

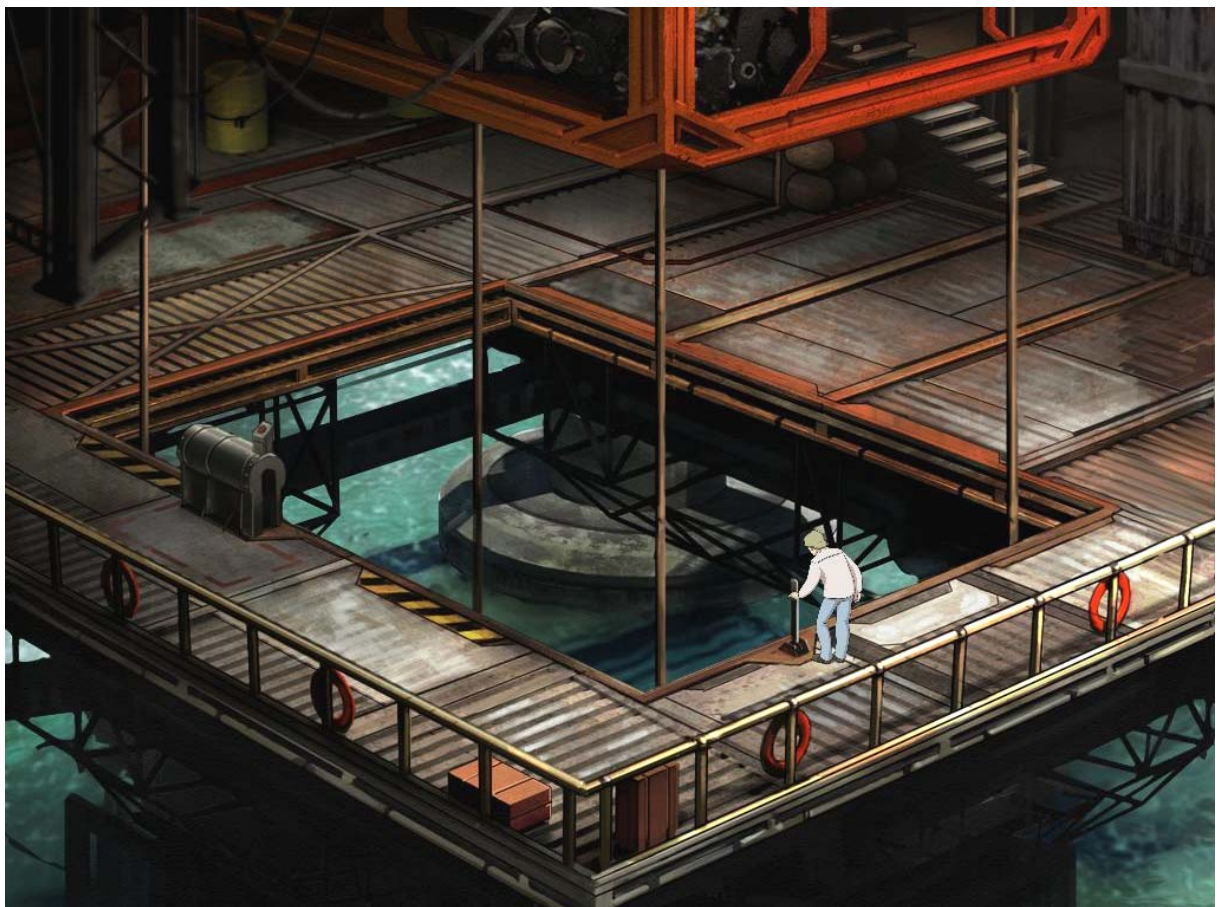


Dieser lässt uns ausreden, schenkt aber unseren Ausführungen keinen Glauben!

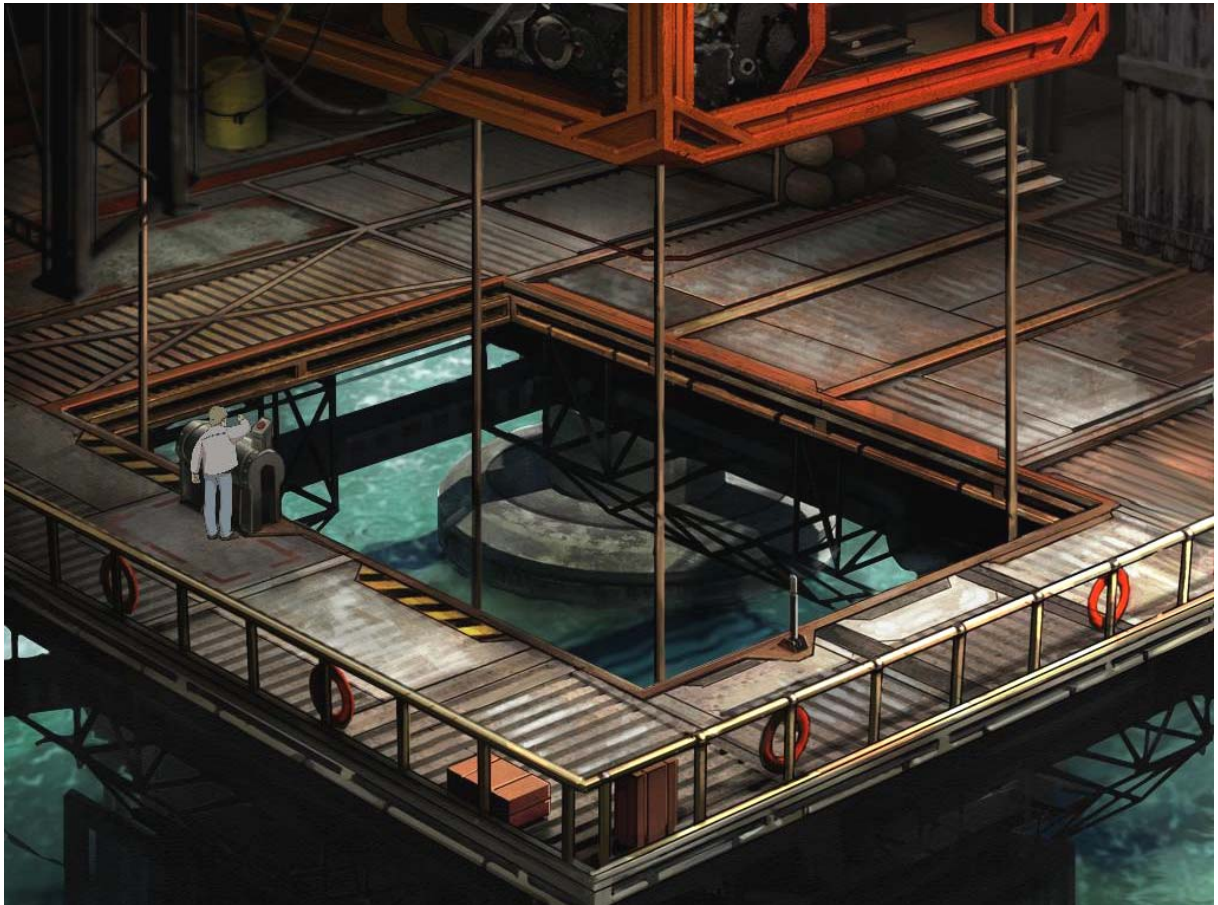
Nun spielen wir als Bent weiter u.



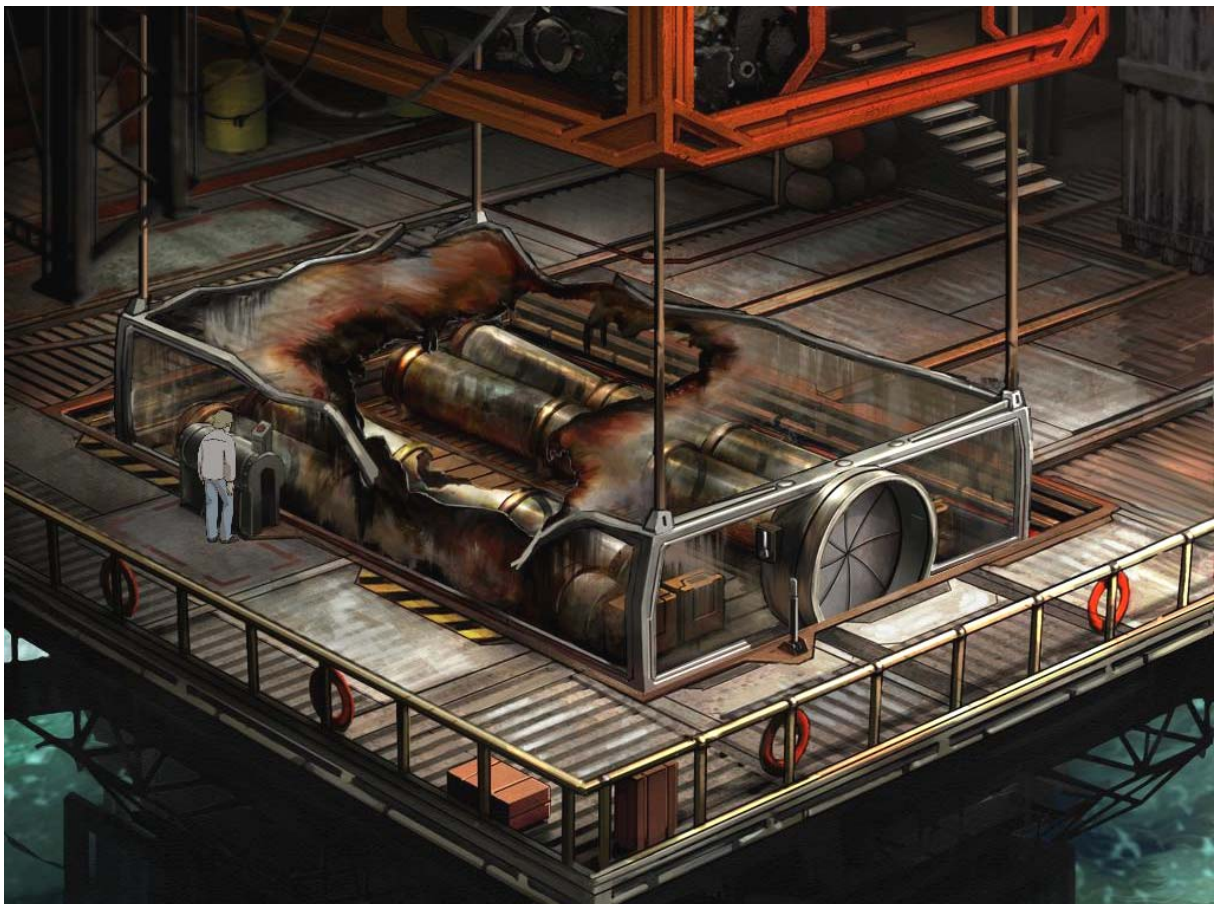
wollen herausfinden, wo u. wie sich der Unfall ereignet hat.



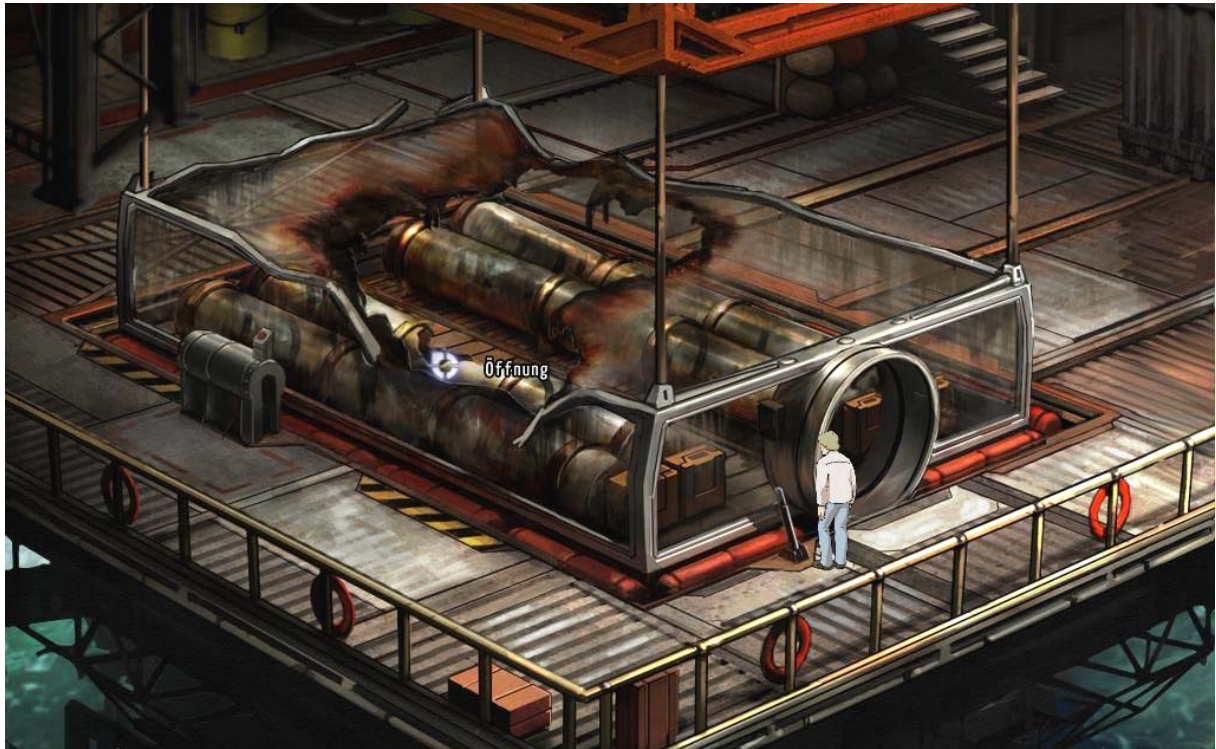
Der Hebel bewegt sich keinen Zentimeter!



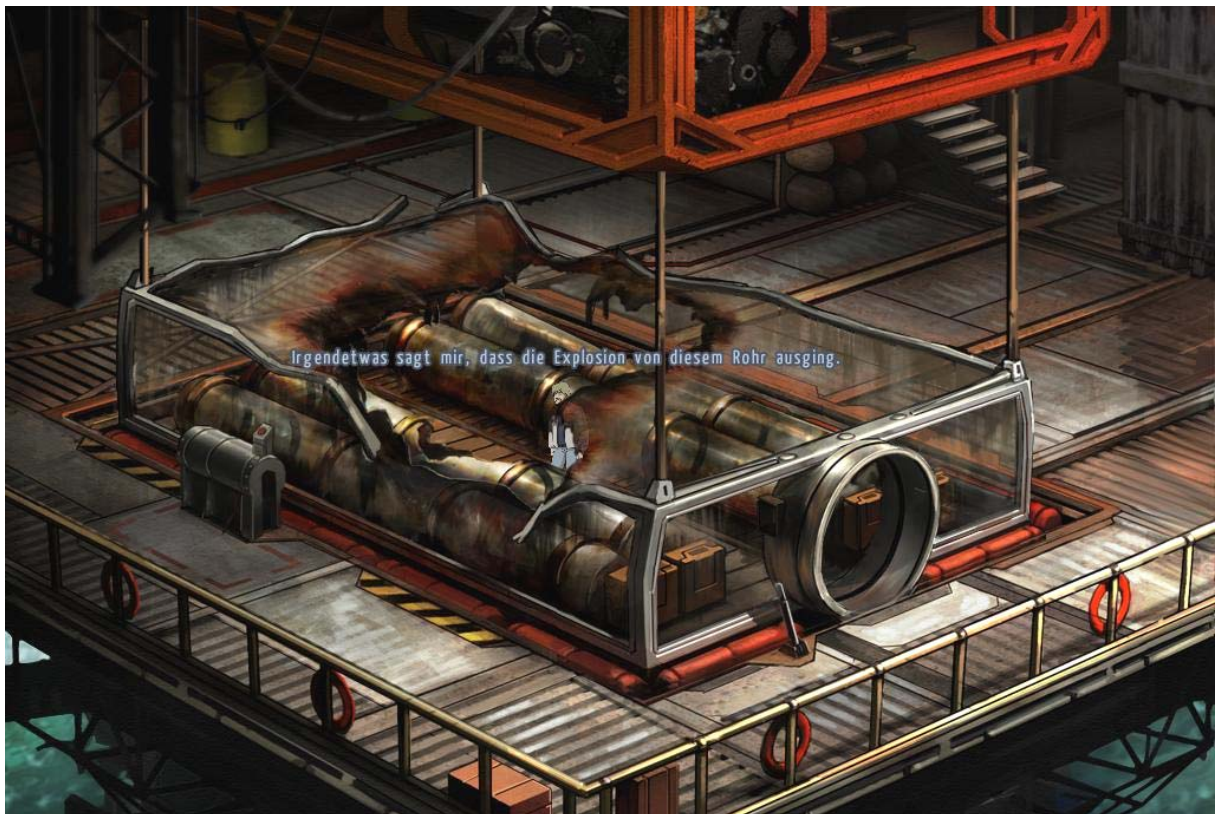
Wir gehen weiter, bedienen die Kransteuerung u. holen



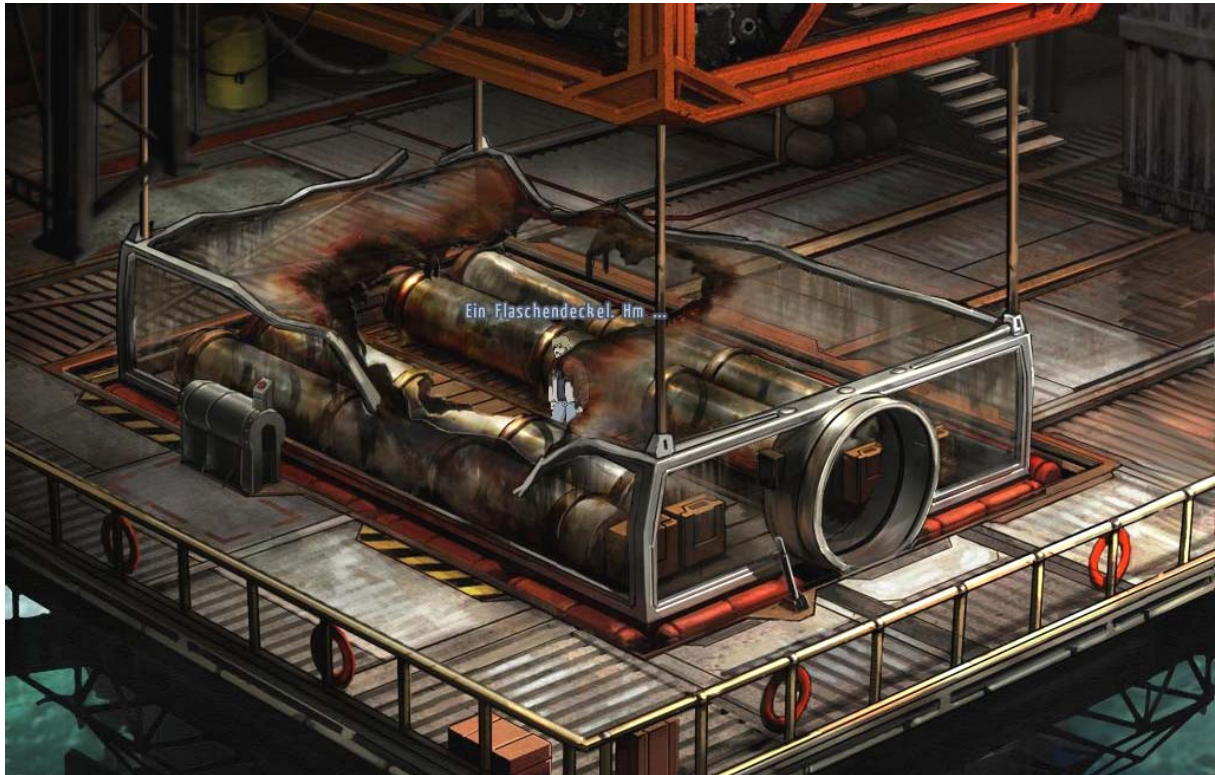
ein zerstörtes Teil der Plattform nach oben.



Nun betätigen wir abermals den Hebel, die Iristür öffnet sich, wir gehen hinein u. schauen uns die Öffnung an.

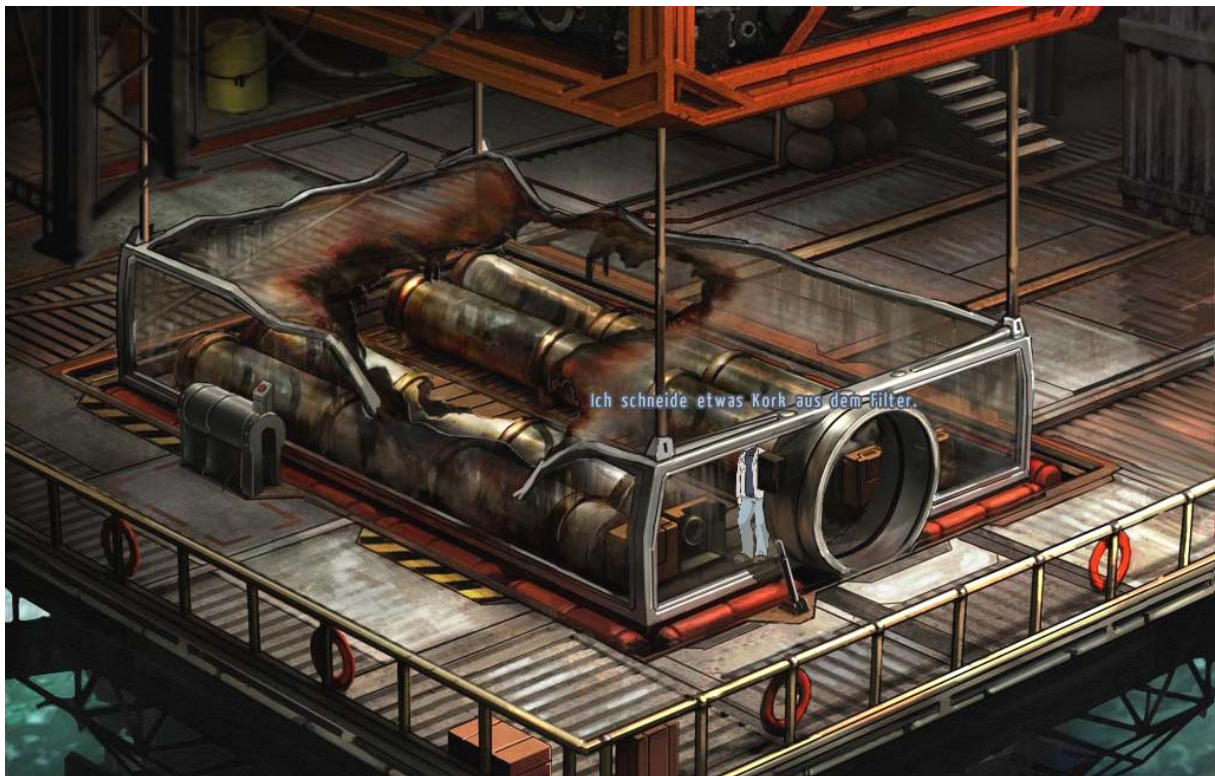


Von ihr müsste die Explosion ausgegangen sein, die Frage ist nur was sie ausgelöst hat!
Am hinteren Ende der Röhre können wir etwas erkennen, aber es liegt zu weit weg, um es erreichen zu können.



Nun basteln wir uns, aus Zeigestock u. Topflappen einen Kescher u. angeln uns einen **Flaschenverschluss** mit einem stechenden, chemischen Geruch.

Dieser kommt uns merkwürdig bekannt vor!



Nun schauen wir uns den Algenfilter an, schneiden mit dem Messer etwas **Kork** heraus u. gehen ins Labor.



Hier untersuchen wir die Korkprobe im Massenspektrometer u. weisen einen Brandbeschleuniger nach.



Nun riechen wir am Ärmel unseres Laborkittels u. stellen den gleichen Geruch wie am Flaschenverschluss fest!
Wir schneiden ein Stück Stoff aus dem Ärmel u. untersuchen es ebenfalls im Massenspektrometer.



Das Ergebnis ist eindeutig, es ist der gleiche Brandbeschleuniger!
Und da Duve den Kittel zuletzt getragen hat statten wir ihm einen
Besuch ab.



Es folgt ein langes Gespräch mit Duve u. Lissa, indem wir feststellen,
dass wir uns geirrt haben.
Nun erscheint Fay auf der Bildfläche u. erzählt uns von einer Bombe
u. führt uns hin.



Als der Mann an der Bombe uns sieht läuft er davon, wir kümmern uns um die Bombe u. Fay folgt dem Mann.



In der Haut von Fay kommen wir hier nicht weiter u. müssen 1x im Kreis gehen um an die Tür zu gelangen.

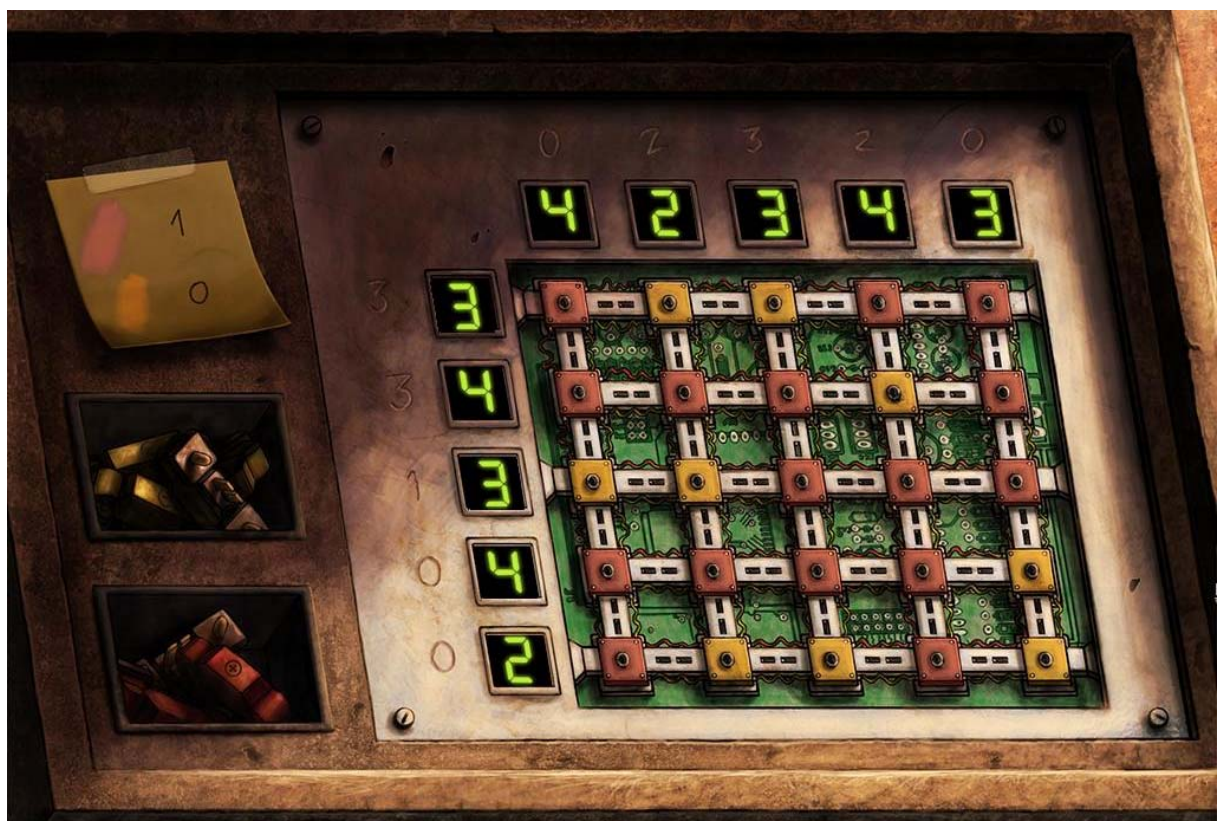


Wir öffnen die Tür u. stutzen.
Der Mann ist weg u. wohl in den Turm geflohen, denken wir,
schließen die Tür u. werden überfallen!

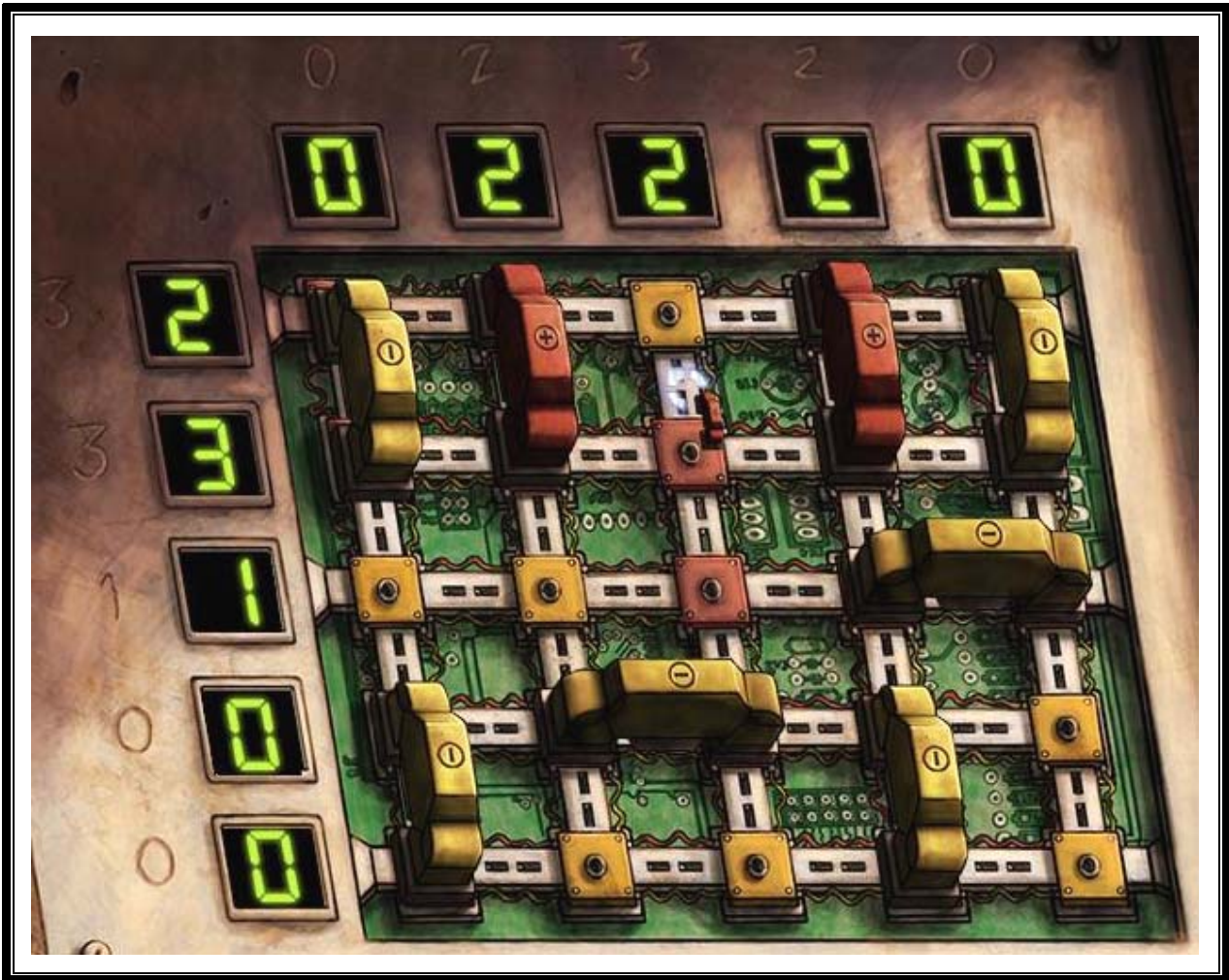




Während wir um unser Leben kämpfen bemüht sich Bent die Bombe zu entschärfen!



Das erreichen wir, wenn die Digitalzahlen mit den Einge kratzten übereinstimmen!



Auf dem Screen fehlt eine rote Brücke!
Diese muss oben in der Mitte eingesetzt werden!

Nun kämpfen wir als Fay weiter um unser u. das Leben des Saboteurs!





In letzter Minute können wir uns hochziehen, aber der Saboteur stürzt leider ab.



Nun kommt Bent u. mit Entsetzen schauen wir uns die brennenden Algenfelder an!



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 6

Atlas – Teil 2