

KAPITEL 6

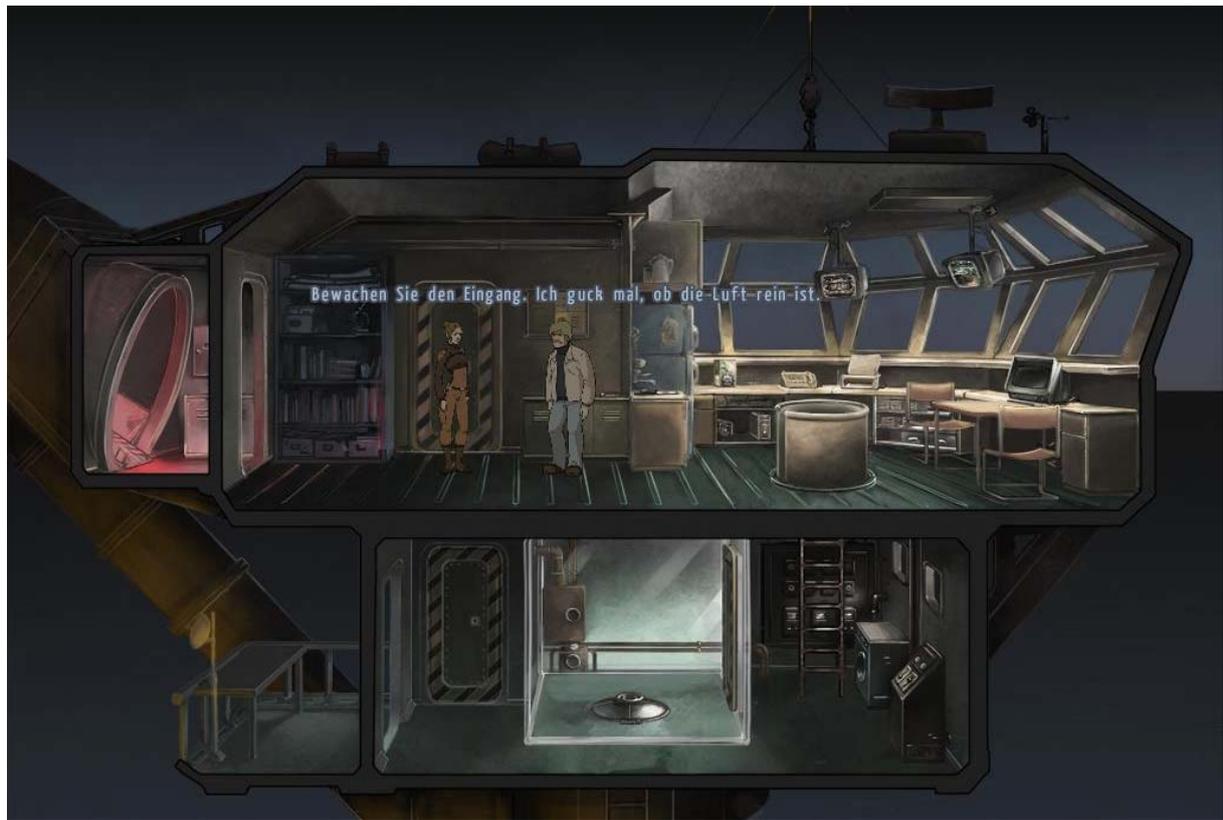
# ATLAS, TEIL 2

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

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>





Nach geglückter Entschärfung der Bombe bewacht FAY den Eingang u. wir weisen BARNEY über die Sprechanlage an, die Bohrrinsel zu evakuieren.



Die Packung Cornflakes erleichtern wir um eine **Klemme** u. schauen auf die Monitore.



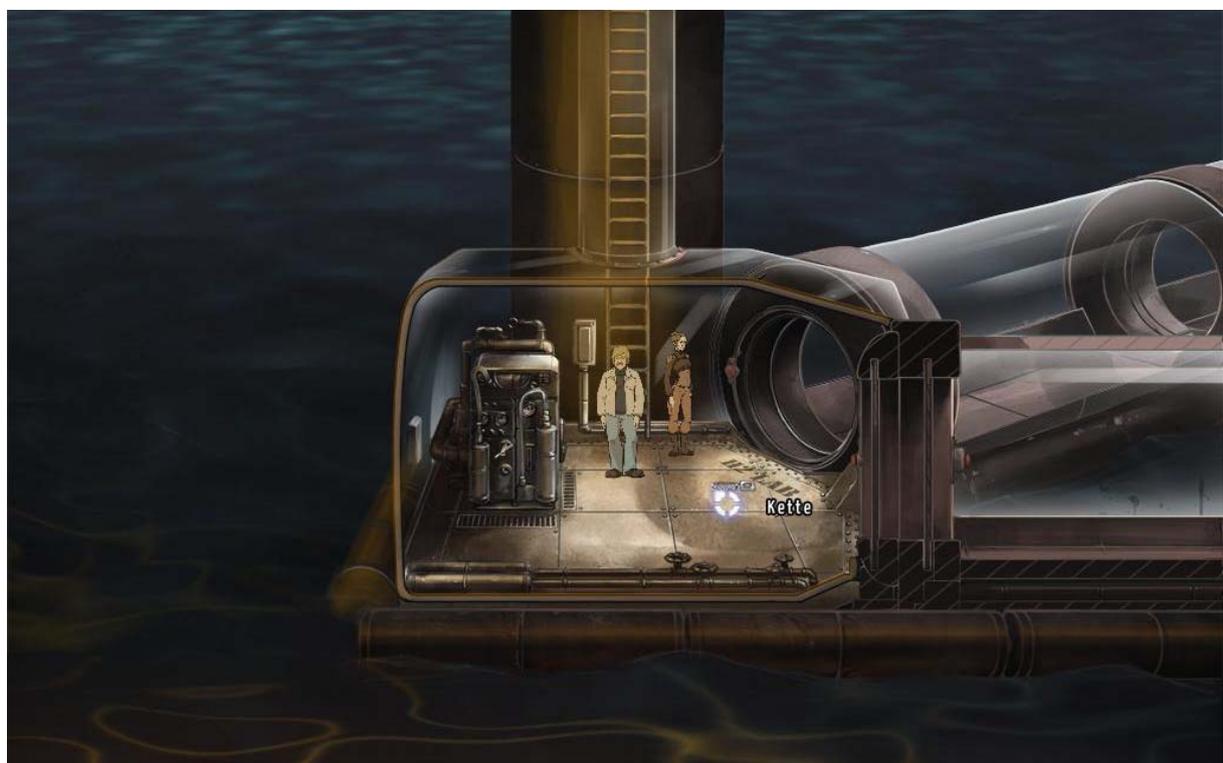
**Dabei entdecken wir einen kleinen Glatzkopf u. sehen, wie er sich an einer Schleuse zu schaffen macht!**  
**Zusammen mit FAY gehen wir nach unten zur Schleusensteuerung u. schauen auf die Druckanzeige.**



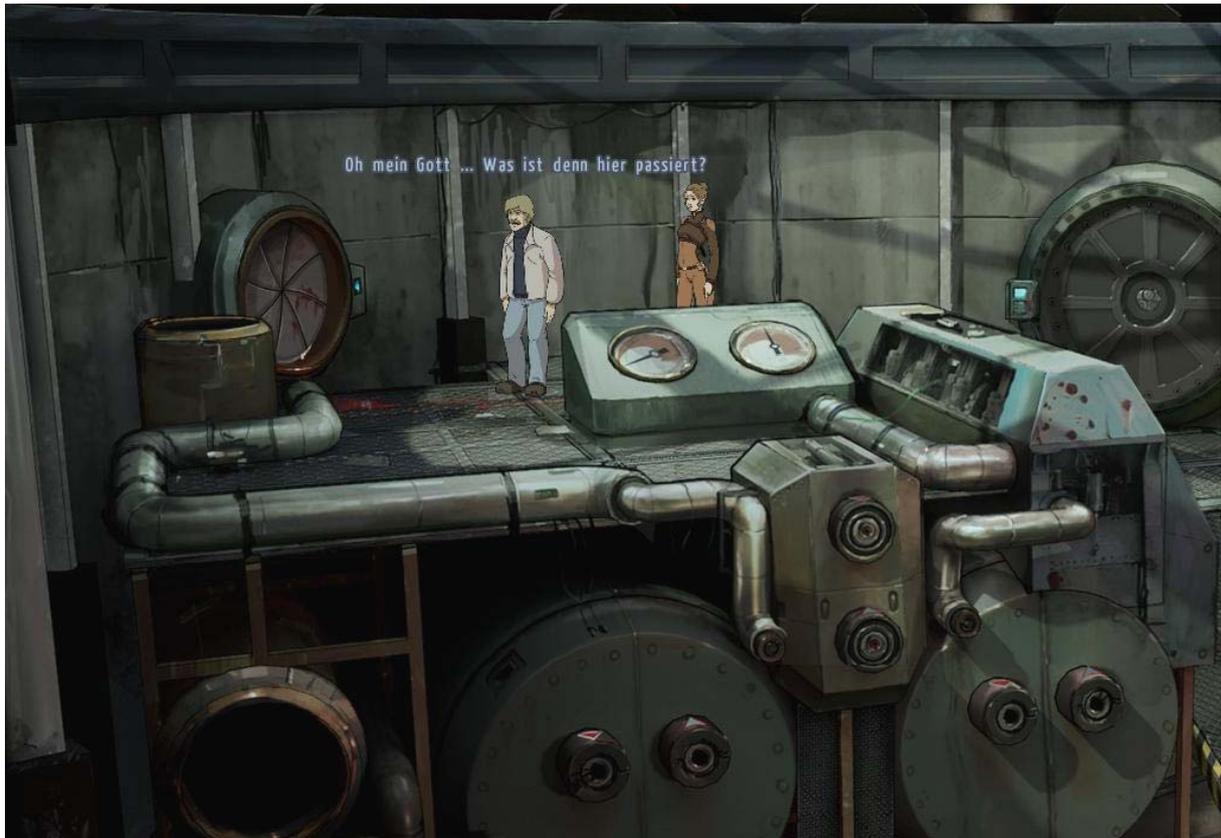
**Diese zeigt uns, dass sich der Druck in der Schleusenkammer verdoppelt hat!**  
**Wir gehen weiter, demontieren die Satellitenschüssel u. behalten uns die **Stange**.**



**Mit dieser öffnen wir die Tür u. klemmen den Druckschlauch ab.  
Nun öffnen wir mit Hilfe der Schleusensteuerung die Tür, öffnen  
die Luke, rufen FAY u. steigen nach unten.**



**Hier finden wir die **Kette** von LISSA u. machen uns  
Gedanken darüber.  
Nun reparieren wir die Pumpe u. gehen weiter.**



Hier entdecken wir eine Blutspur, öffnen die Schleusentür u.



**LISSAS** Leichnam fällt vor unsere Füße!  
Wir untersuchen ihn, nehmen die **Keycard**, verabschieden uns von ihr u. gehen zurück zur Labortür.



**Leider spinnt der Kartenleser u. wir müssen den Weg durchs Bürolabor nehmen.**

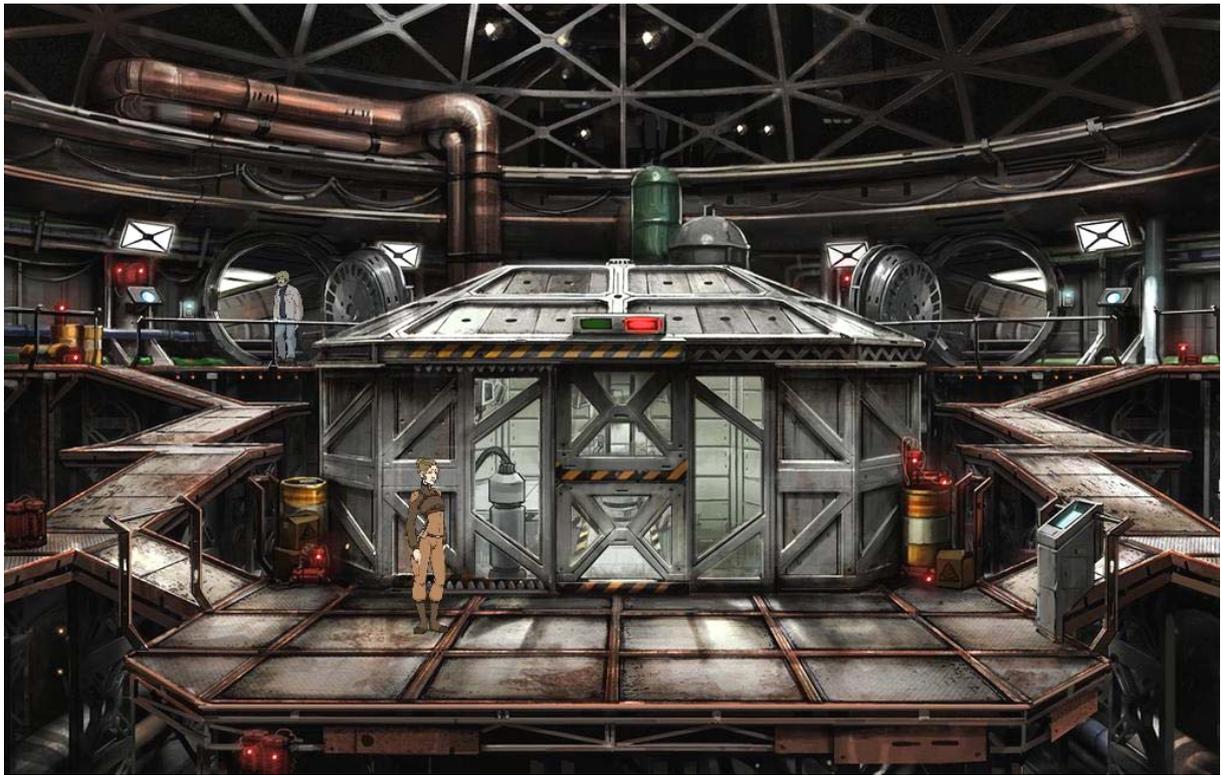




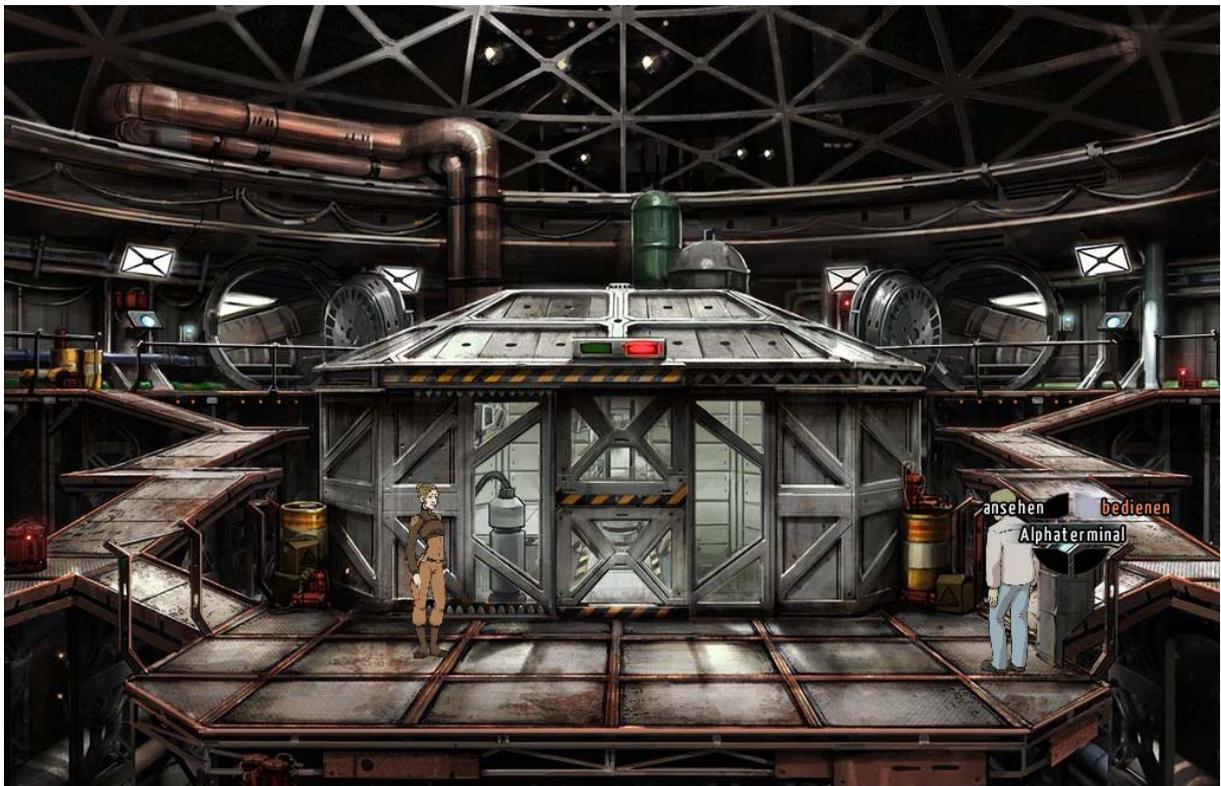
**Zu unserem Entsetzen müssen wir feststellen, dass hier alle Algenkulturen zerstört wurden.  
Wir suchen alles genau ab, finden aber nicht die Spur einer Probe.**



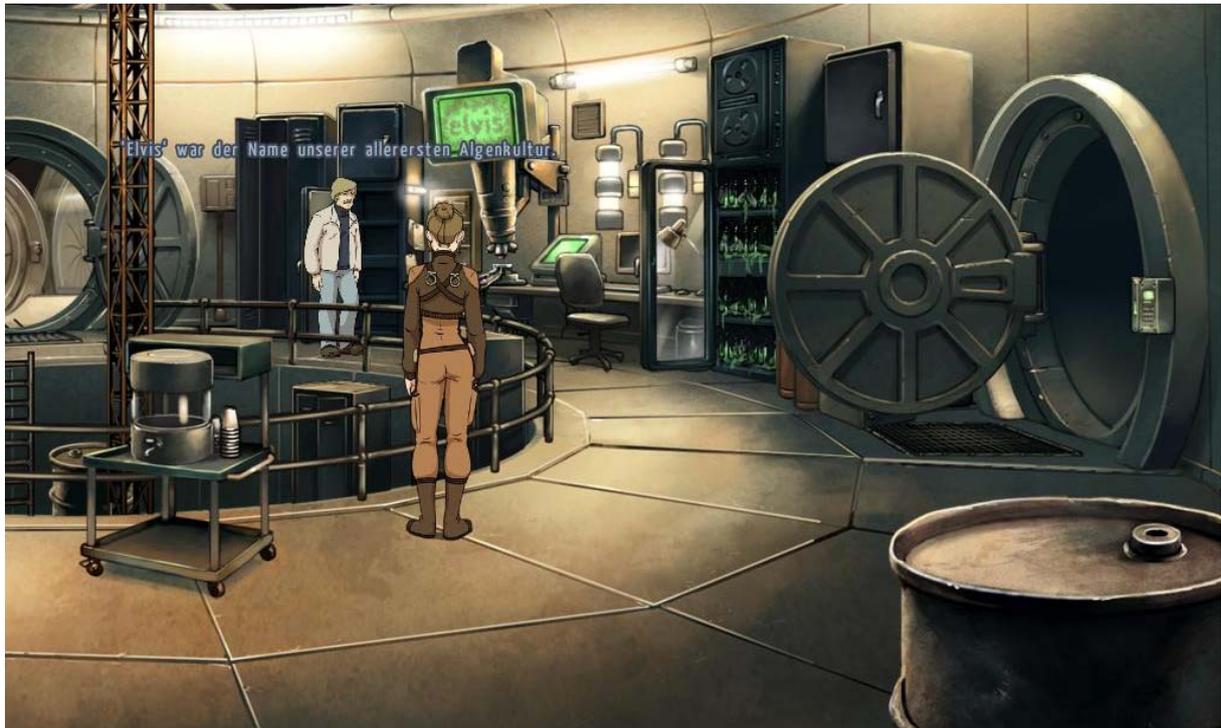
**Mit Hilfe von LISSAS Keycard öffnen wir die Schleuse u. gelangen so ins Zuchtlabor.**



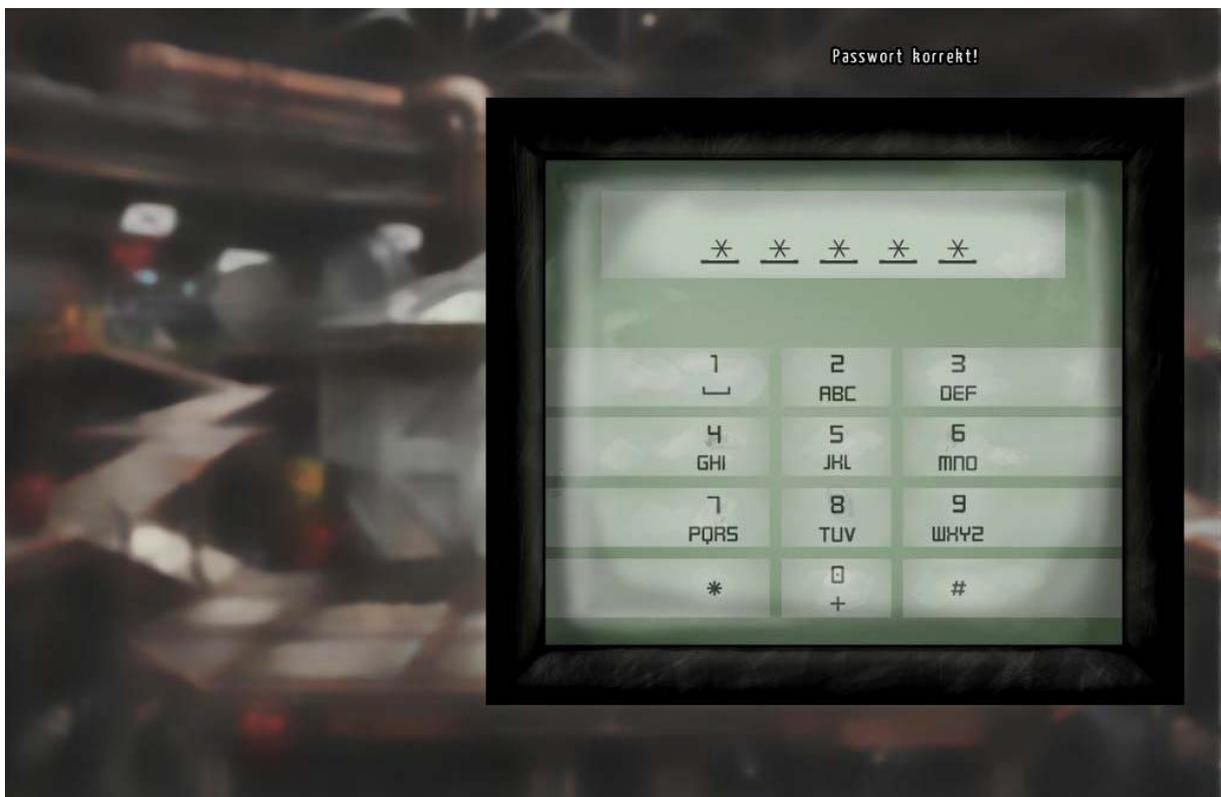
**Leider ist dieses mit Bomben gespickt u. wir müssen uns schnell etwas einfallen lassen!**



**Wir eilen zum Alpha-Terminal.  
Dieses muss mit einem Passwort gefüttert werden, nur welches könnte LISSA gewählt haben?  
Wir erinnern uns an ihre Kette, gehen zurück, legen sie unter das Mikroskop u. fokussieren es.**



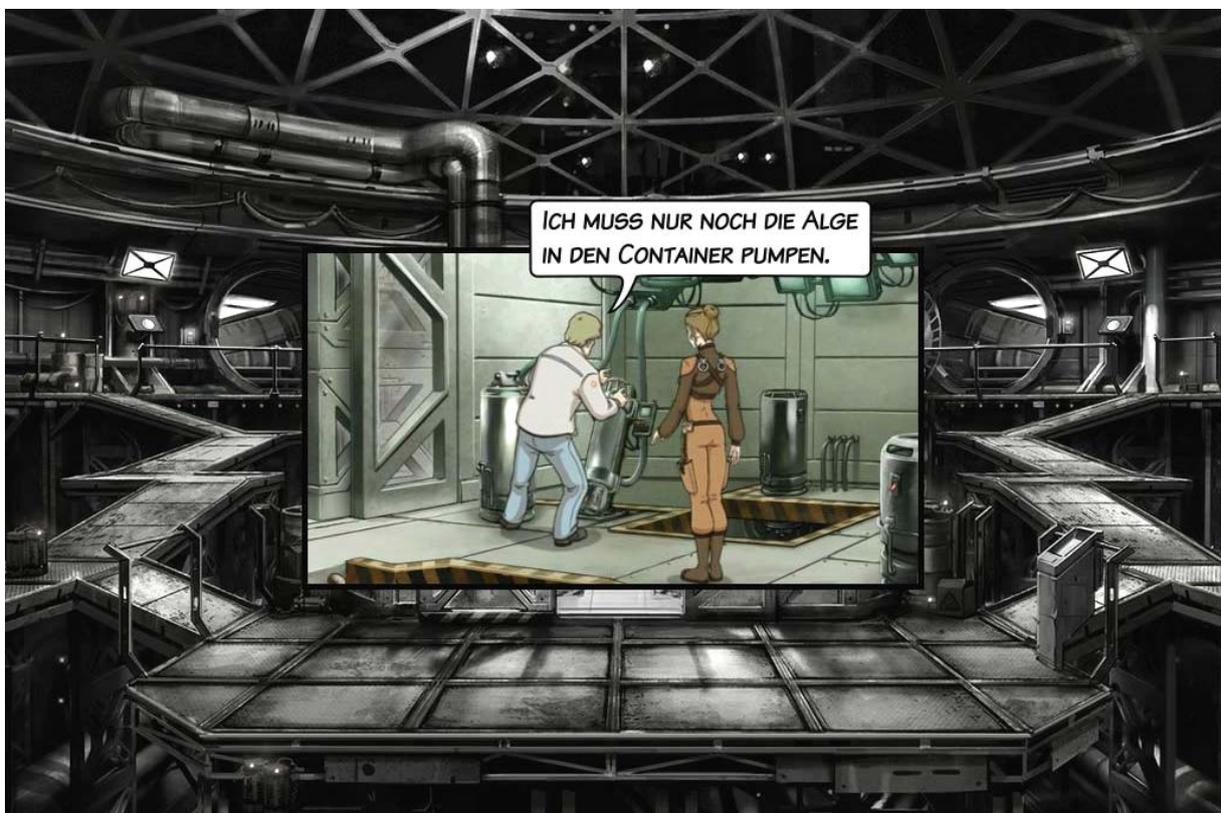
Nun können wir das Wort „**ELVIS**“, den Namen unserer ersten Algenkultur erkennen, gehen zurück u. füttern das Terminal damit.



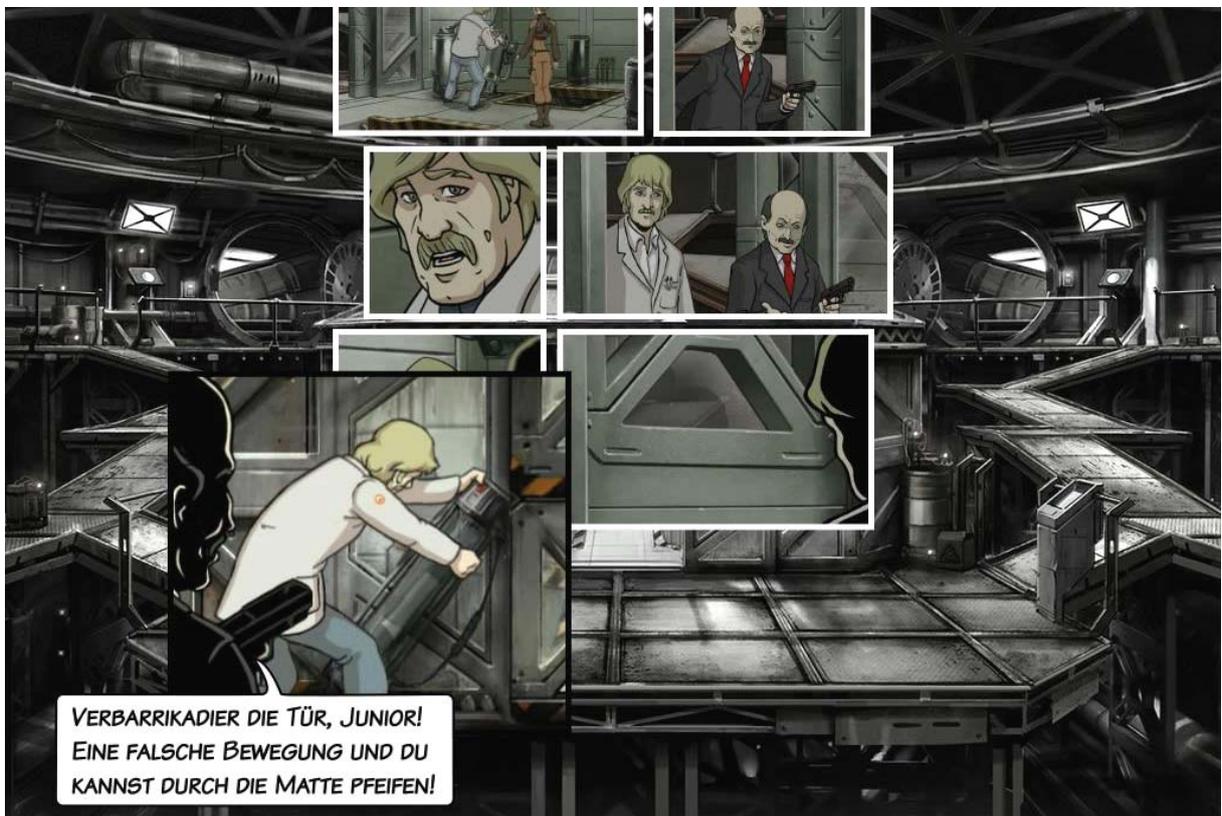
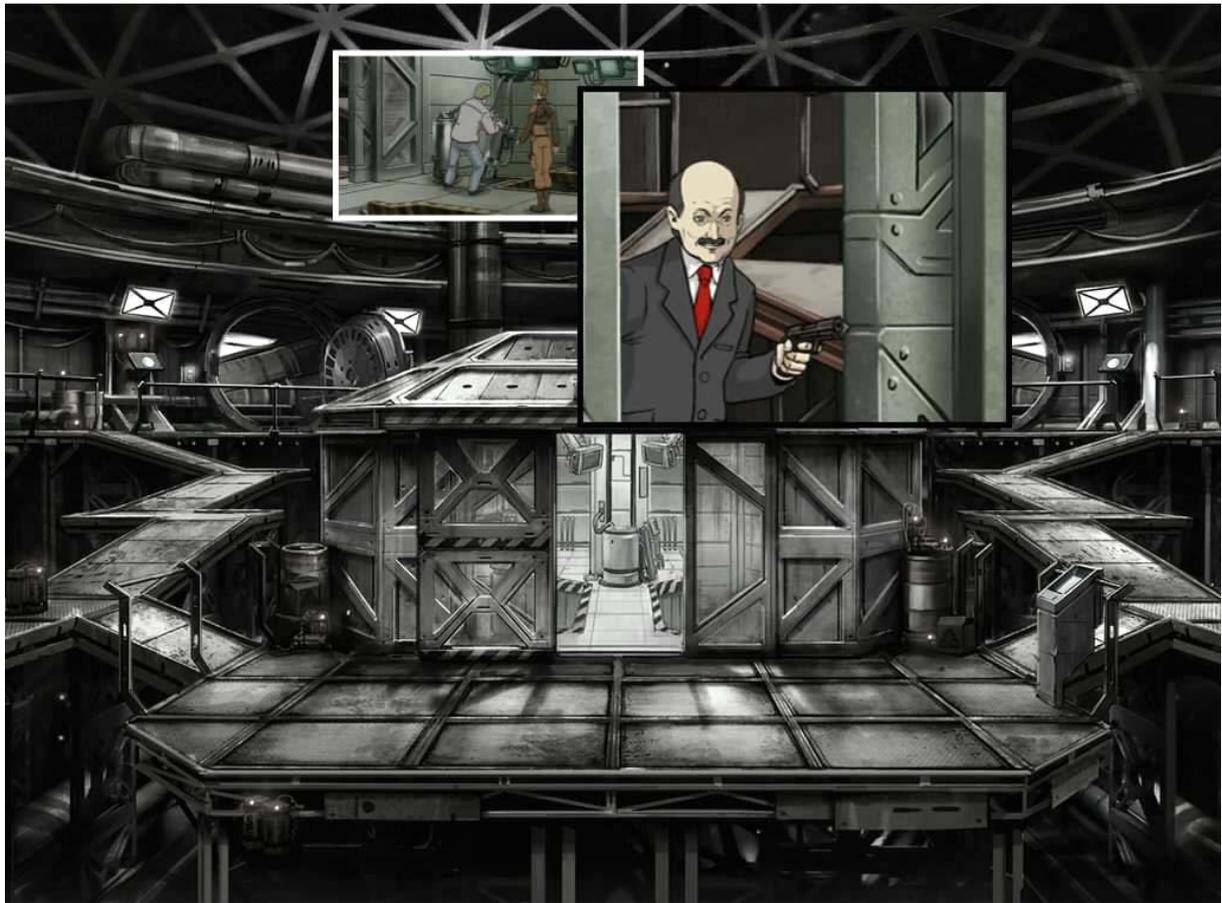
Unser Passwort wird akzeptiert, aber leider wurde damit die Sicherheitsstufe „B“ aktiviert u. diese kann nur von zwei Personen deaktiviert werden!  
Nun haben wir ein längeres Wortgefecht mit FAY.



**Nachdem dieses ausgestanden ist, hilft sie uns, wir können das Zuchtlabor betreten u. die Algenkultur in einen Container pumpen.**



**In diesem Moment erhalten wir lieben Besuch!**



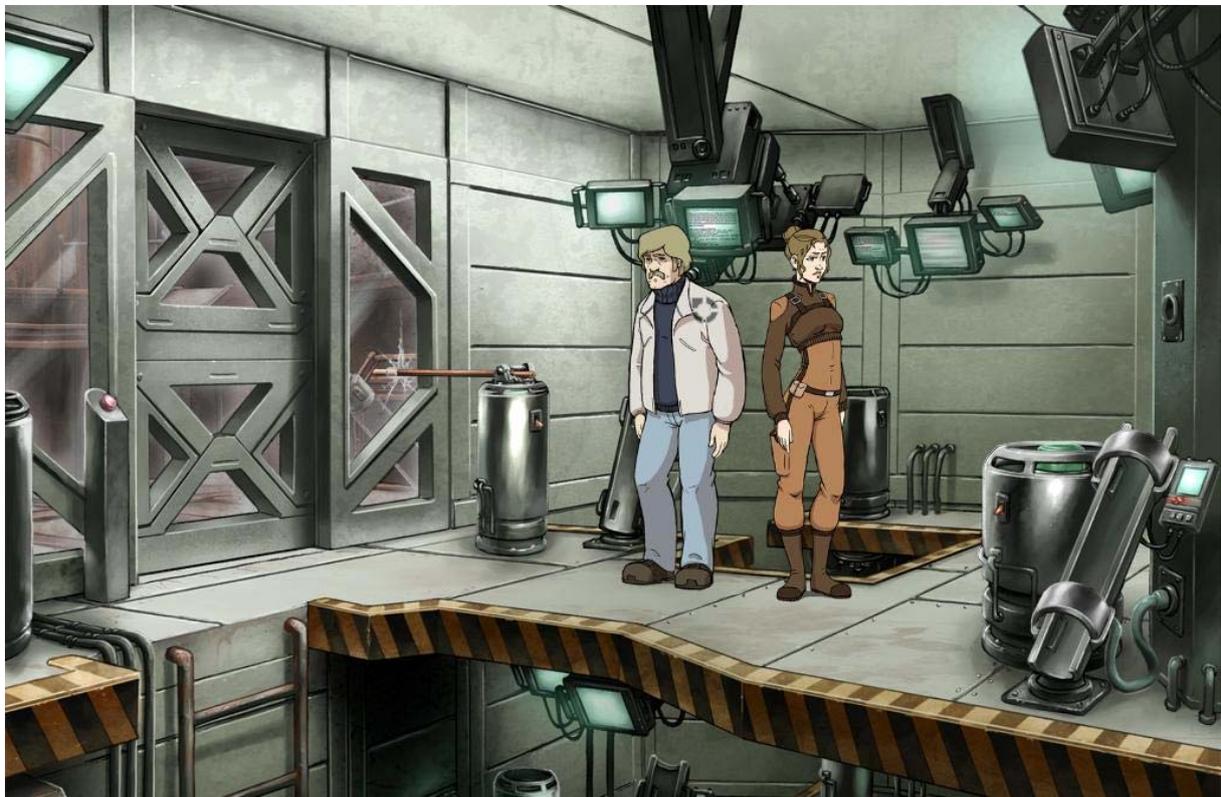
VERBARRIKADIER DIE TÜR, JUNIOR!  
EINE FALSCH BEWEGUNG UND DU  
KANNST DURCH DIE MATTE PFEIFEN!

**Nach einer kurzen Unterhaltung stehen wir vor einem neuen Problem!**

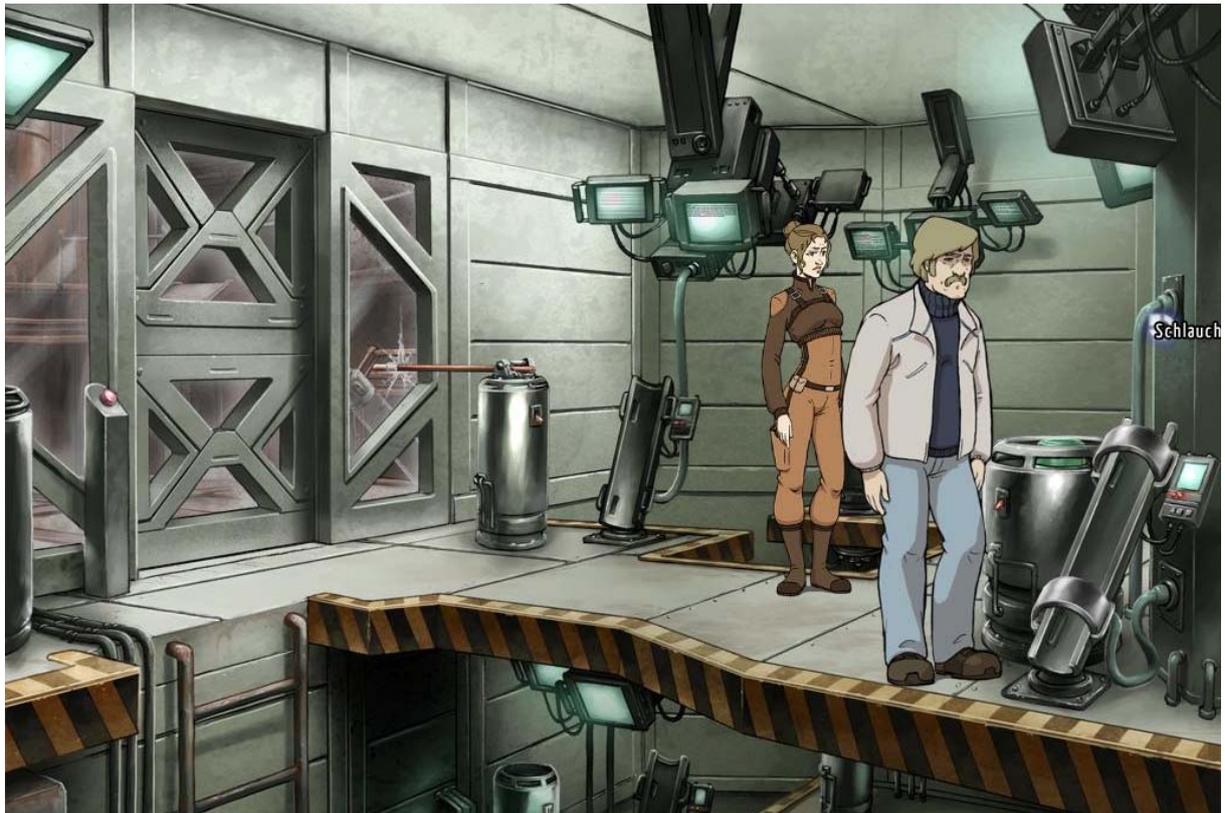


Die Haube ist jetzt unser geringstes Problem. Er hat uns eingeschlossen.

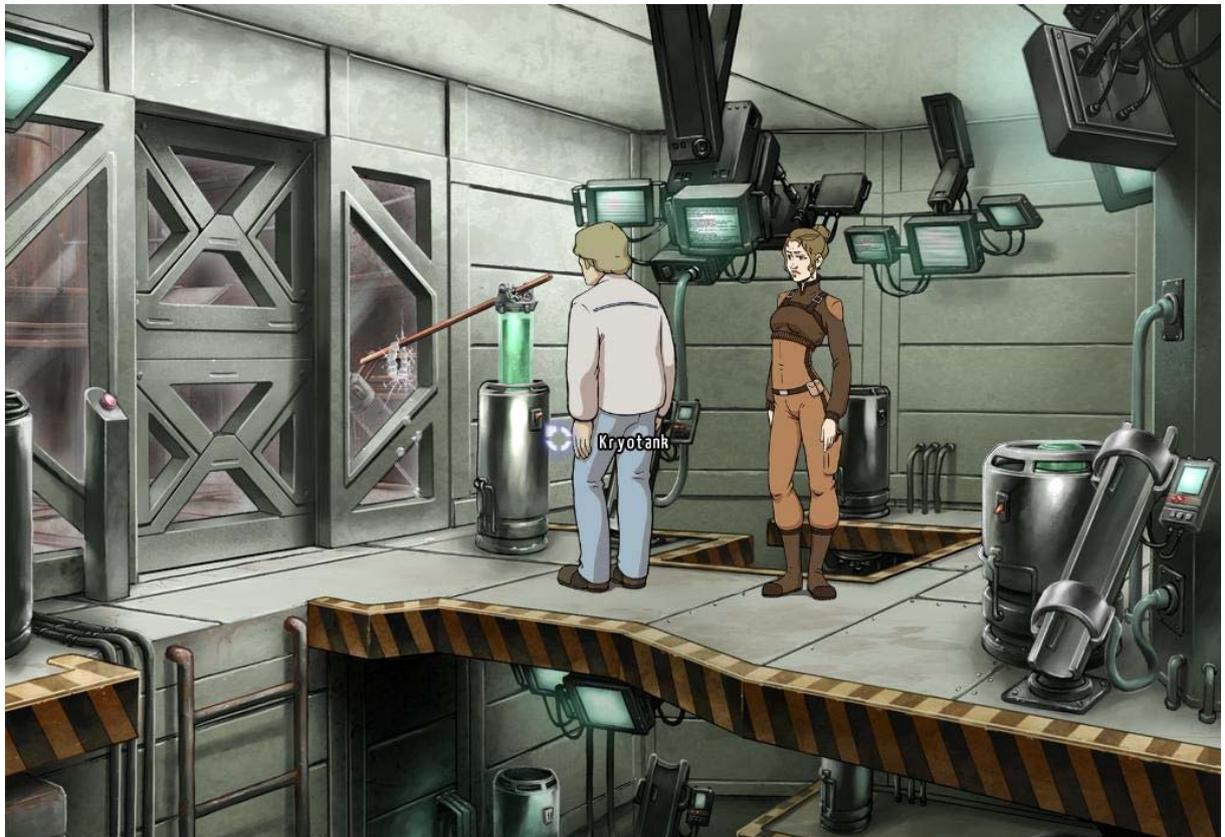
Wir gehen zum Kryotank u. stecken die Stange durch das Einschussloch in die Glasscheibe.



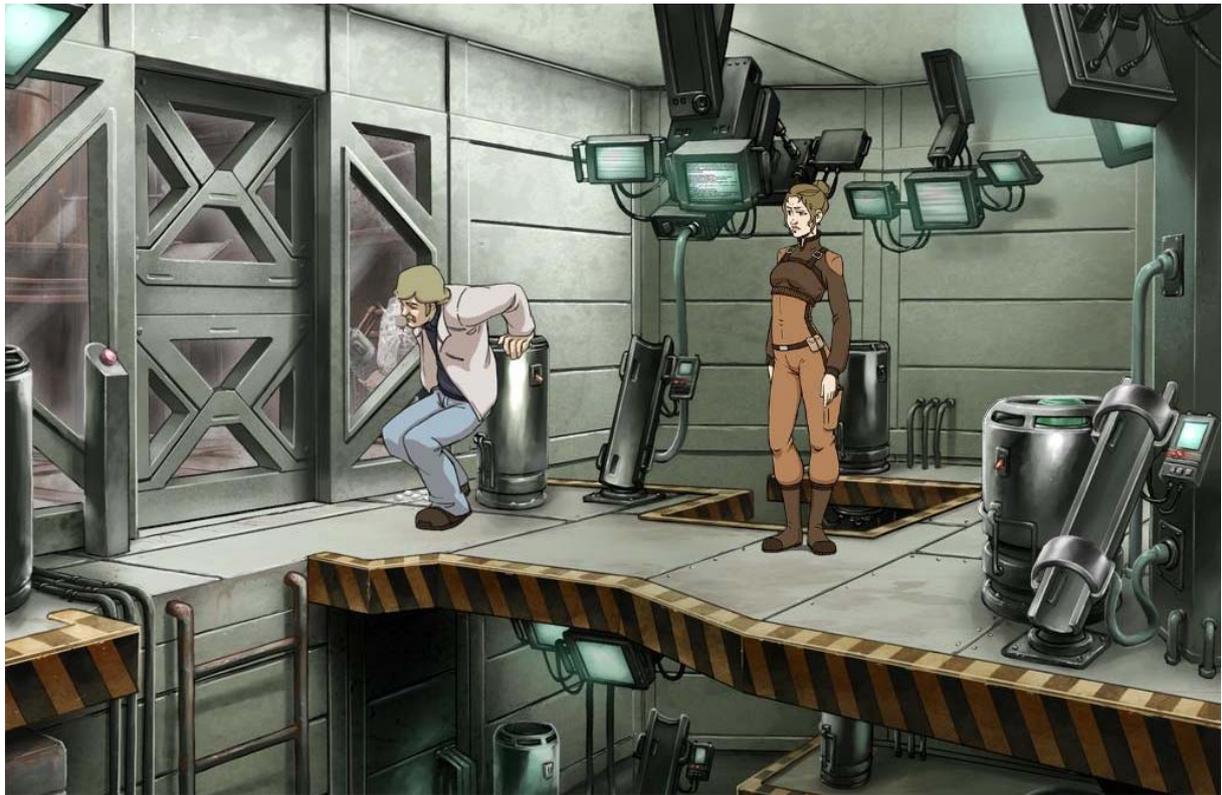
Nun entfernen wir den **Schlauch** u. stecken ihn in den rechten Anschluss.



Jetzt fahren wir den Kryobehälter nach oben u. vergrößern so das Einschussloch!



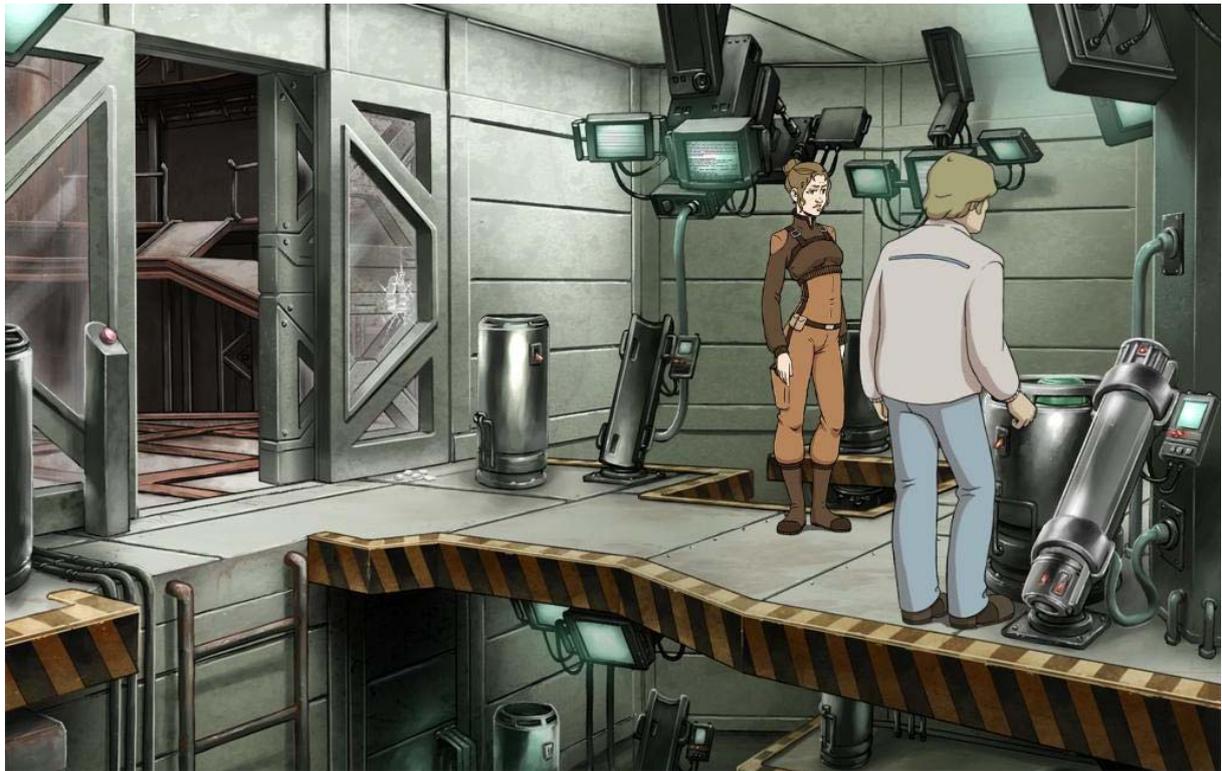
Nun fahren wir den Tank wieder runter, entfernen die **Stange** u. die defekte **Abzapfhaube**.



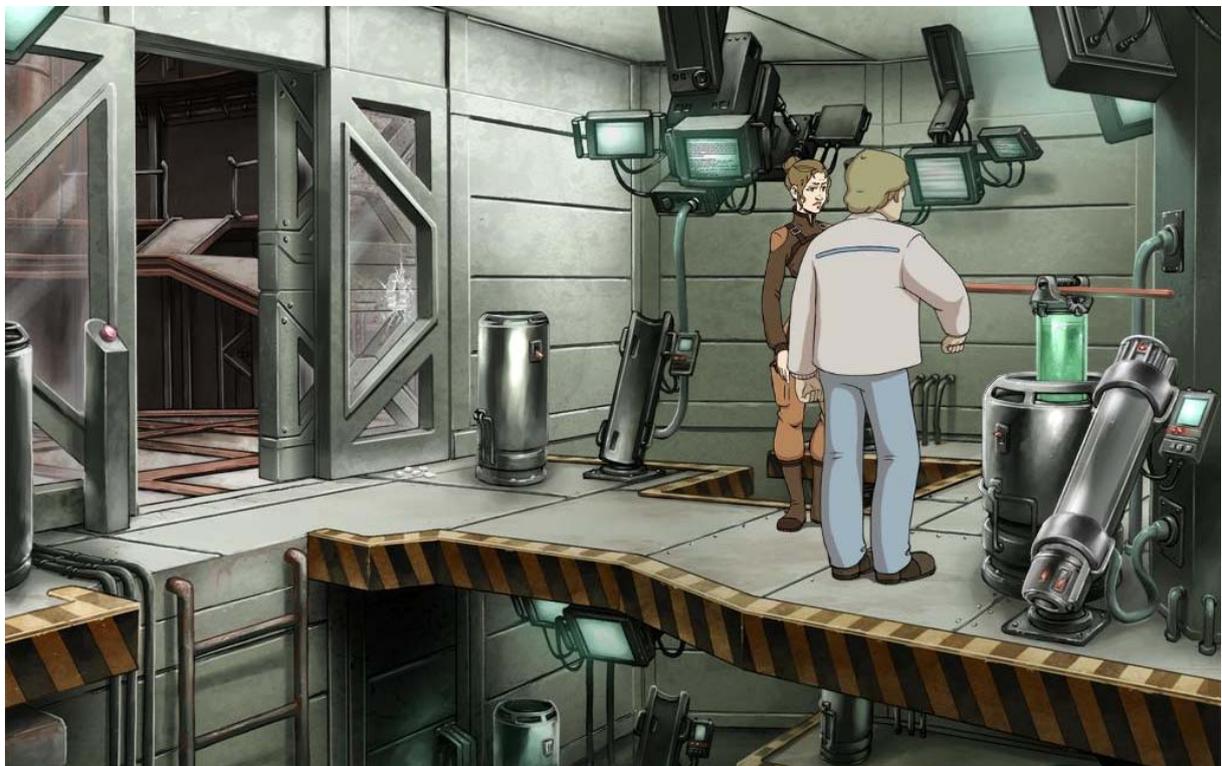
**Jetzt können wir durch das Loch fassen, den Algengenerator an die Seite schieben, den Türbutton betätigen u. den Raum verlassen.**



**Wir nehmen den **Algengenerator** u.**



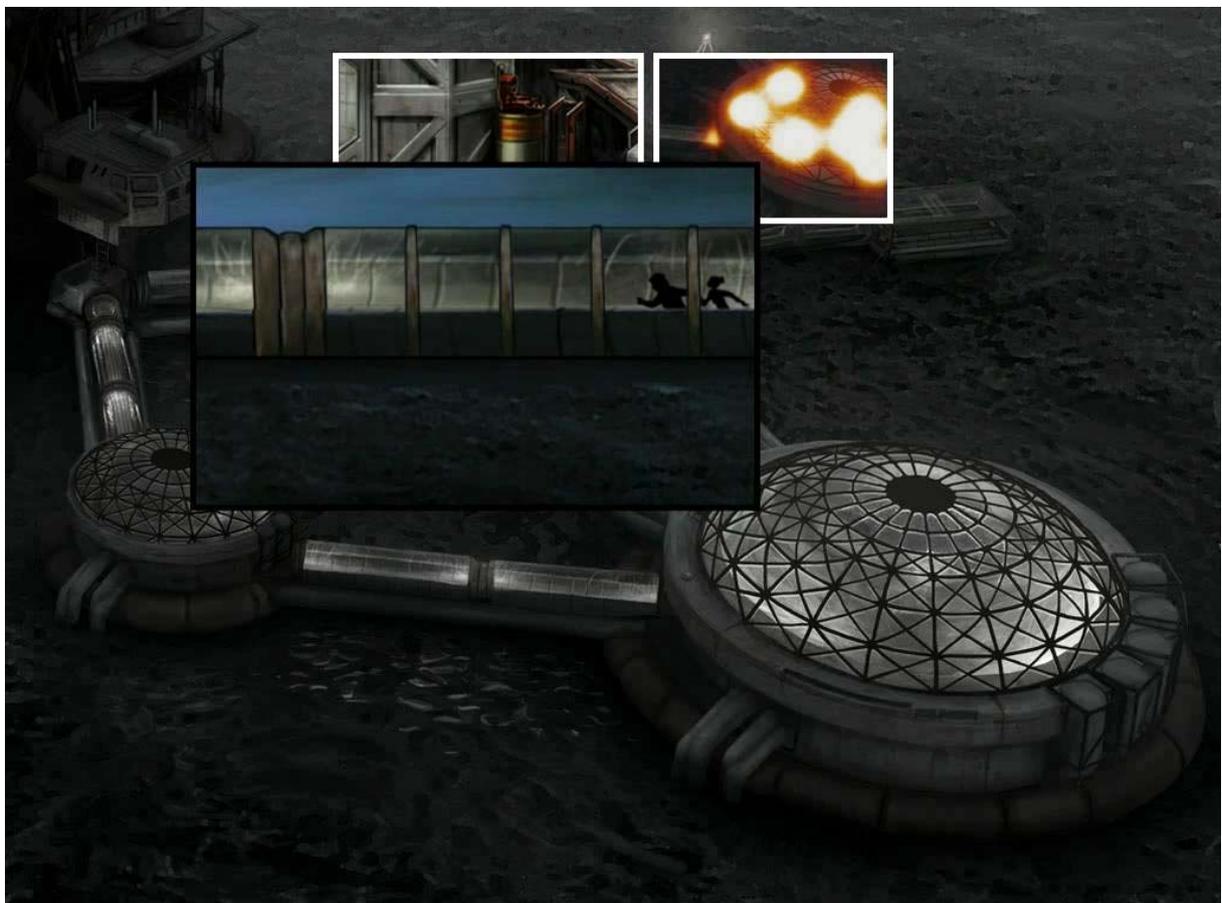
**installieren ihn an der Füllstation.  
Nun fahren wir den Kryobehälter nach oben, schmücken ihn mit  
der Abzapfhaube u. stecken die Stange hindurch.**

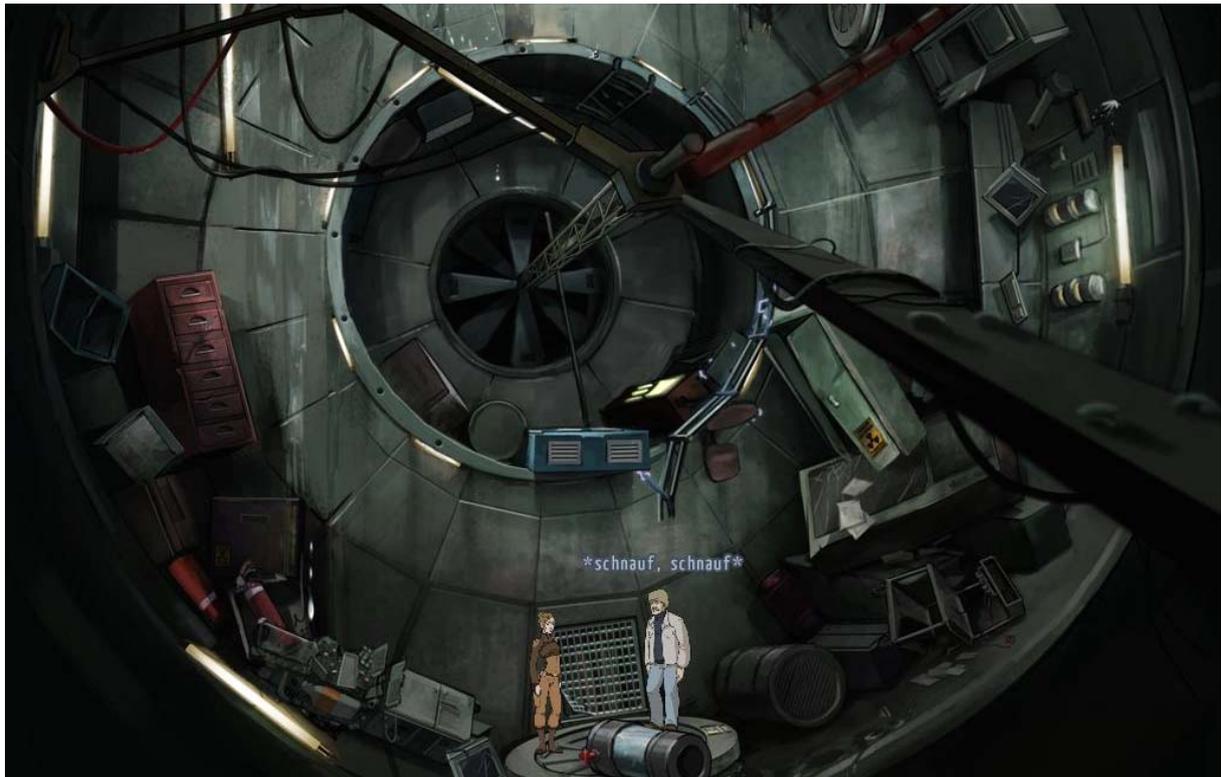


**Anschließend fahren wir den Kryobehälter wieder nach unten, es  
knackt u. wir entfernen die **Stange**.  
Jetzt fahren wir den Kryobehälter wieder hoch u. stecken den  
Schlauch hinein.**

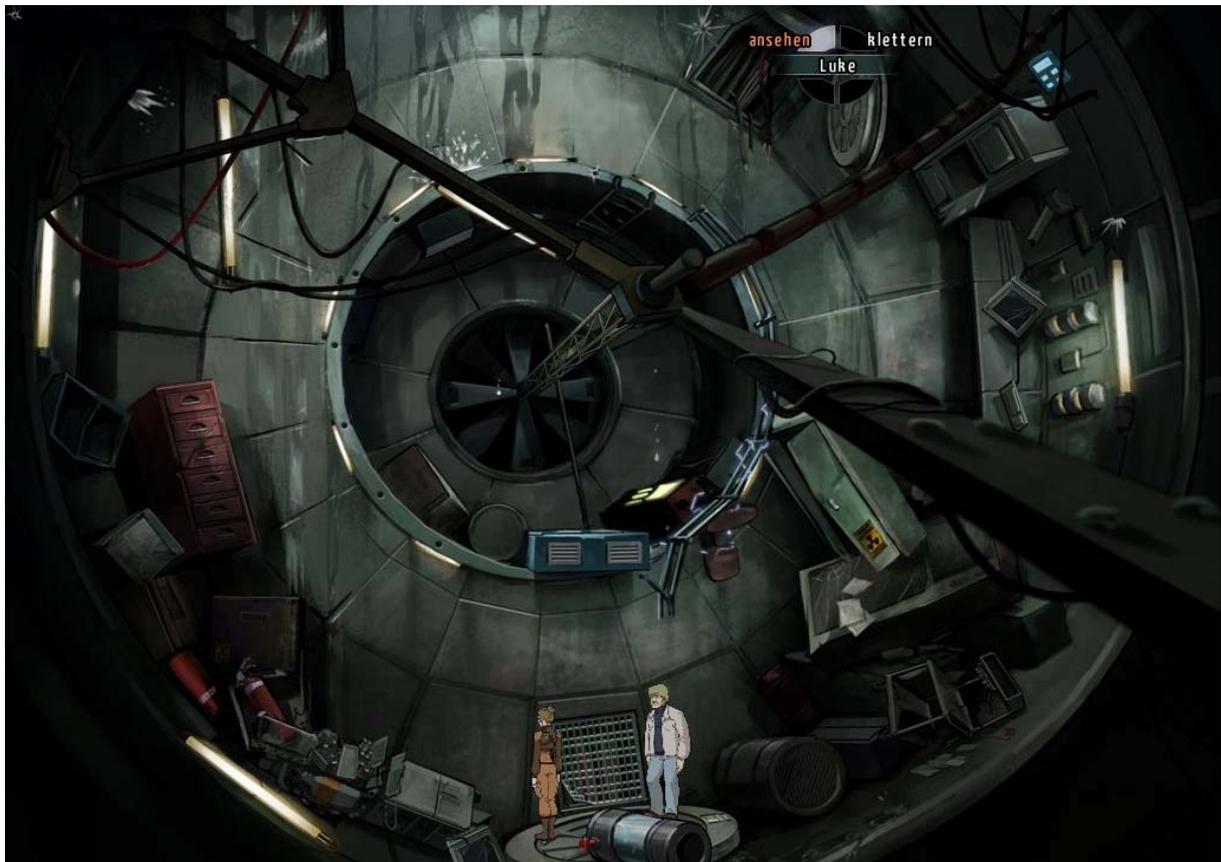


Nun betätigen wir das Kontrollpad, füllen die „Algensuppe“ in den **Algengenerator** schnappen ihn u. FAY u. rennen los!





**Wir schaffen es im letzten Moment, verschnauften, übernehmen den Part von FAY u. schauen uns um.**

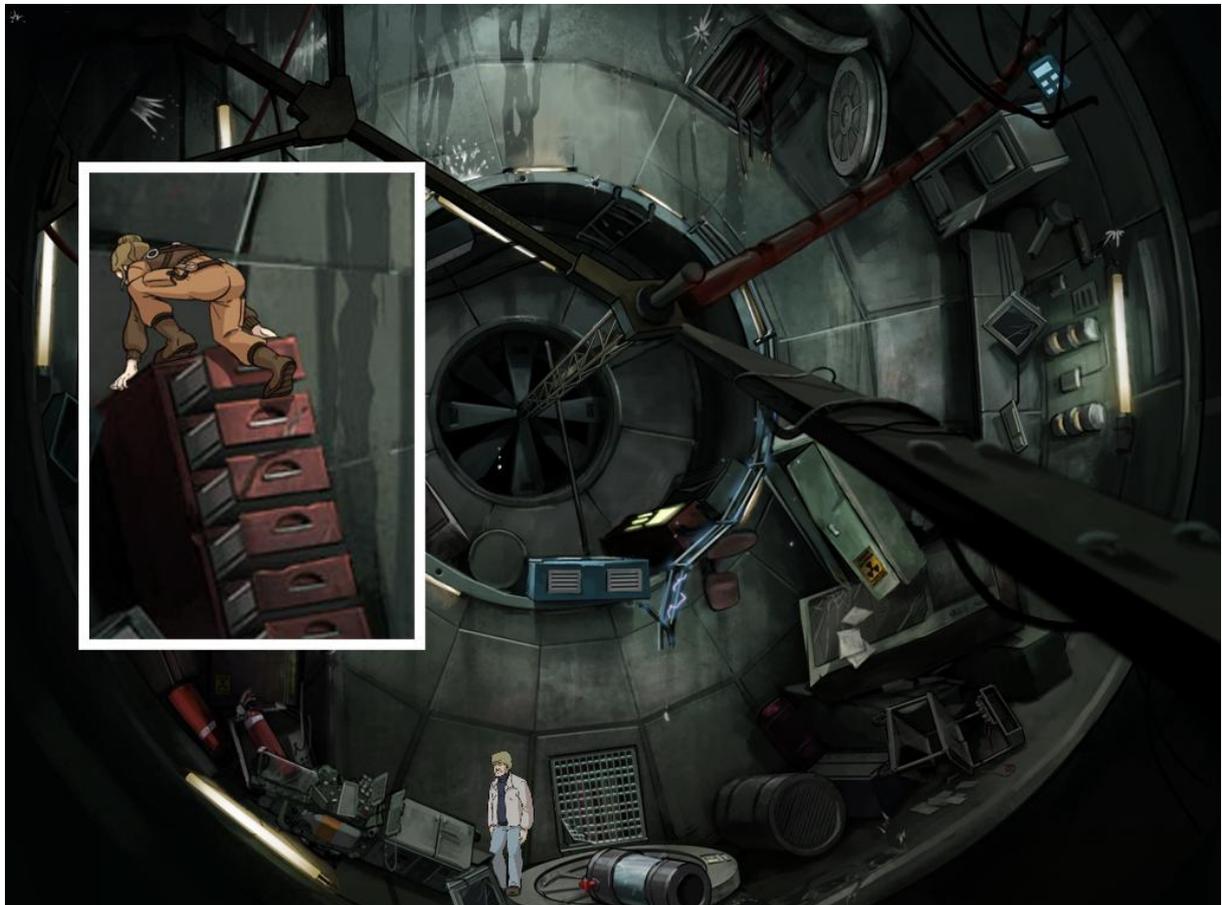


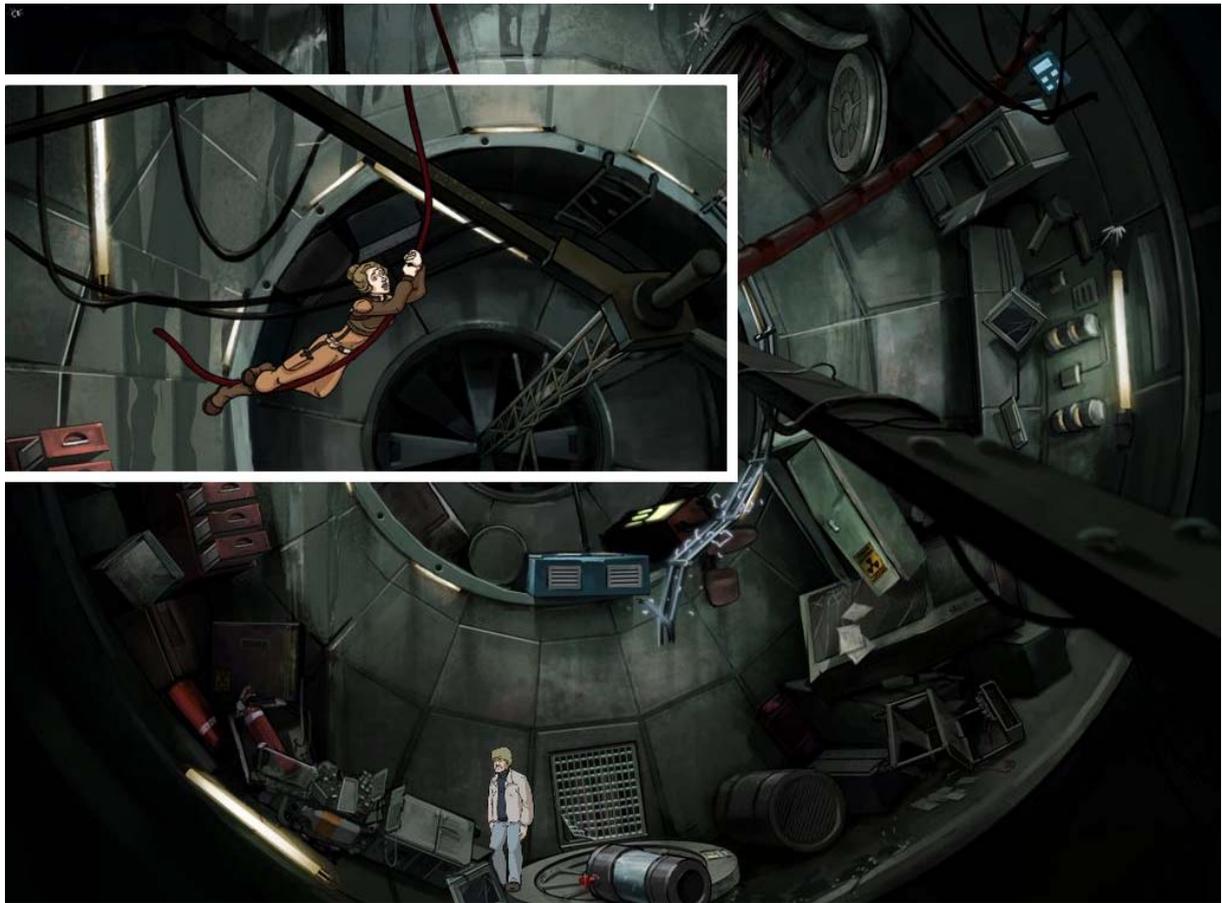
**Irgendwie müssen wir zu dieser Luke gelangen!  
Wir gehen nach links zu dem Gerümpel u. erklimmen es mit BENTS Hilfe.**



Oh Gott! Seien Sie bitte vorsichtig! Das sieht gefährlich aus.

**Nun öffnen wir den Aktenschrank, benutzen ihn als Leiter u. gelangen so wieder ein Stück nach oben.**



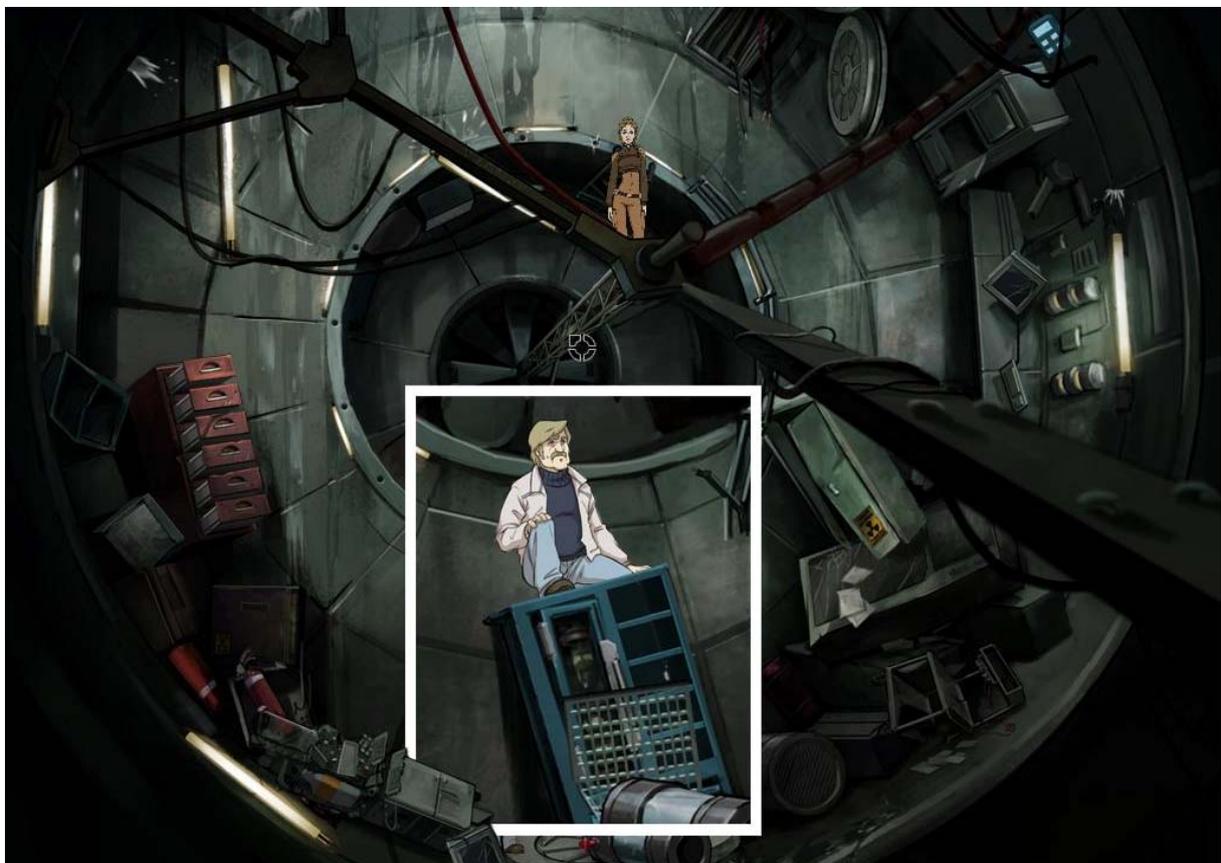


**Hier schnappen wir das dicke Kabel u. schwingen uns, Tarzan würde vor Neid erblassen, auf die Verstrebung.**





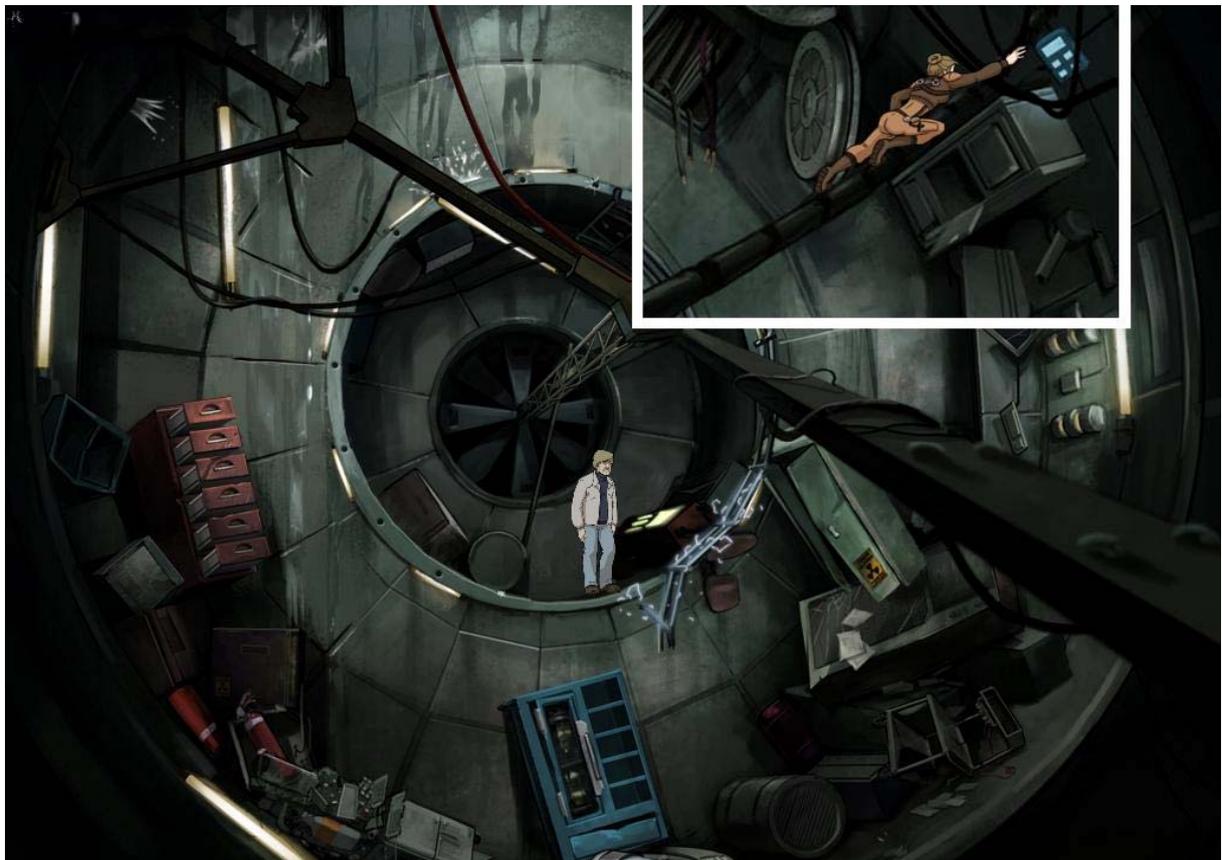
**Von hier aus gelangen wir an die Stange u. können mit ihrer Hilfe den blauen Schrank nach unten befördern.**



**Diesen kann BENT erklimmen u. nach oben gelangen.**



**Hier kann er, auf unsere Anweisung hin, die Heizung ausschalten!**



**Nun klettern wir auf das Heizungsrohr, gelangen an den Hauptschalter u. können den Strom abschalten.**



**Jetzt kann uns BENT folgen.**



**Kurz darauf treffen wir unseren „Freund“ wieder.  
BENT muss ihm den Algengenerator – für die Orchideensammlung seines Klienten – übergeben u. er verschwindet damit.**



**Nun steigen wir gemeinsam zu DUVE hinunter, wir müssen uns um ihn kümmern u. BENT sucht einen Ausweg aus diesem Dilemma!**



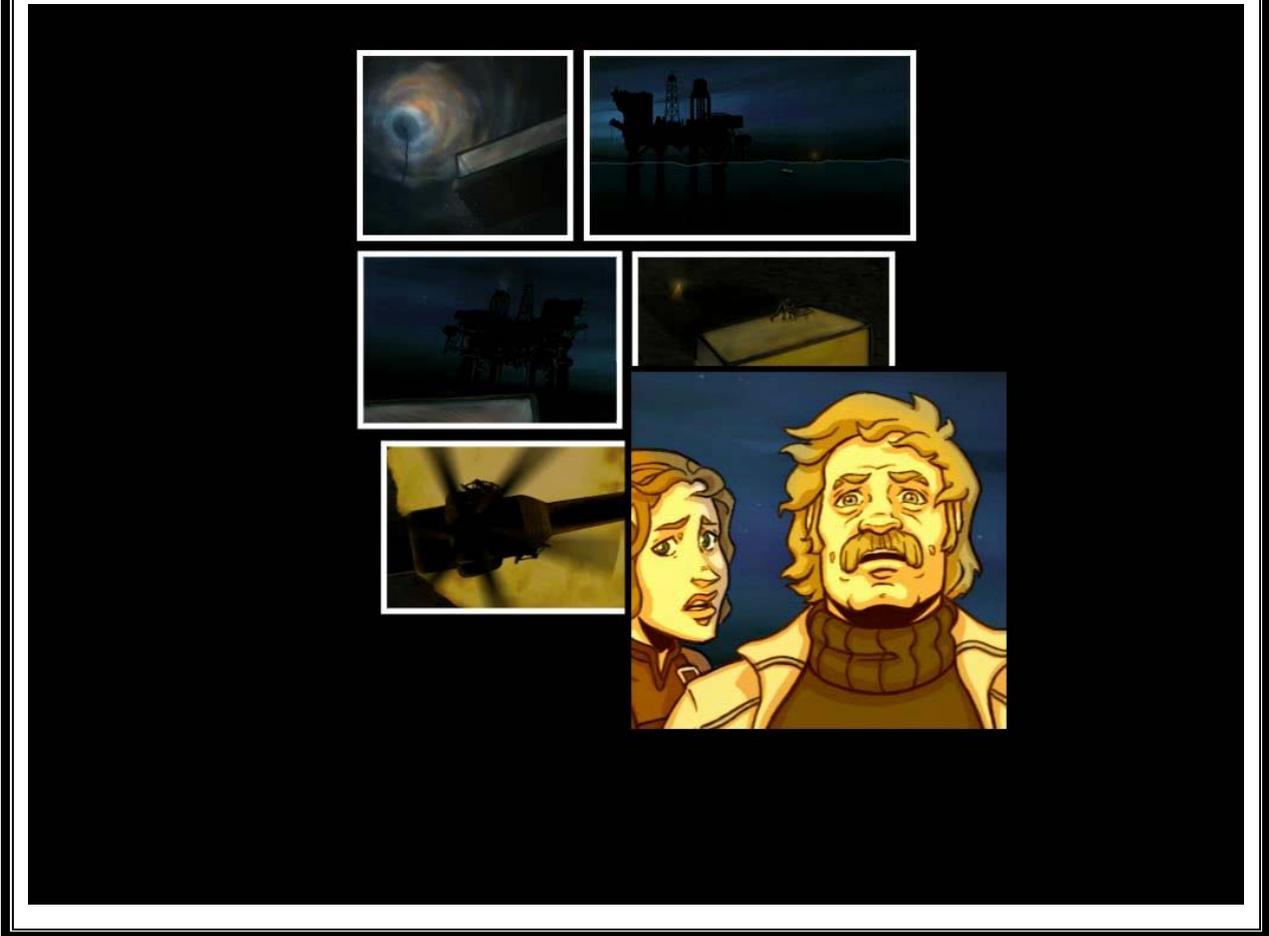
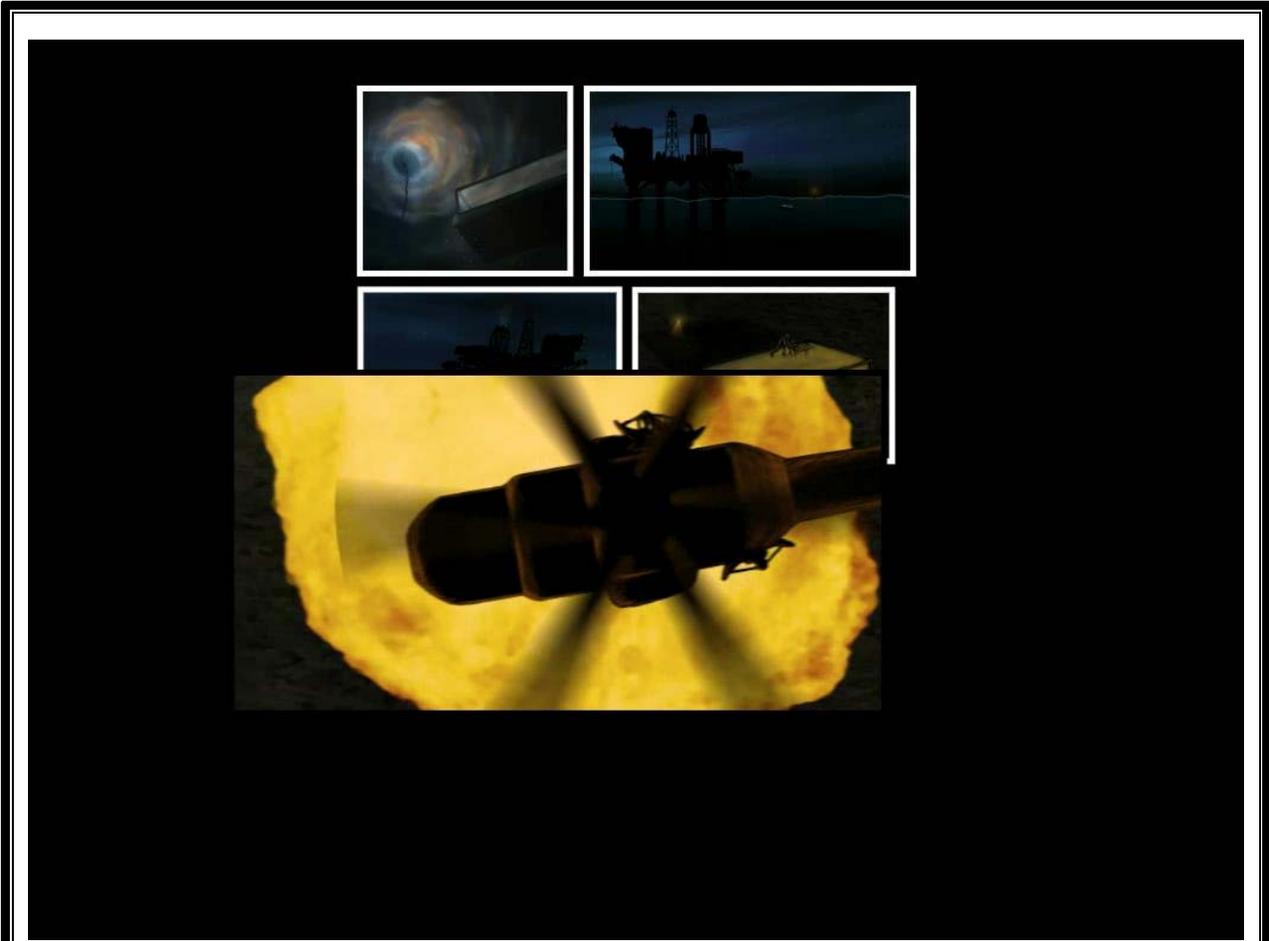
**Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm u. er erzählt uns, dass sein Bein gebrochen ist.**



Wir beruhigen ihn, verweisen auf seinen Vater u. nehmen uns  
**LISSAS Schal.**  
Dann heben wir die **Stange** auf, verbinden beides u. schienen  
**DUVES Bein.**



In der Zwischenzeit ist **BENT** mit seiner Bastelei fertig u. wir  
schweben sanft an die Meeresoberfläche.





Hier beobachten wir den Untergang der Plattform u. werden von OGGY gerettet.

**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 7**

**BENT SVENSSON IST TOT**