



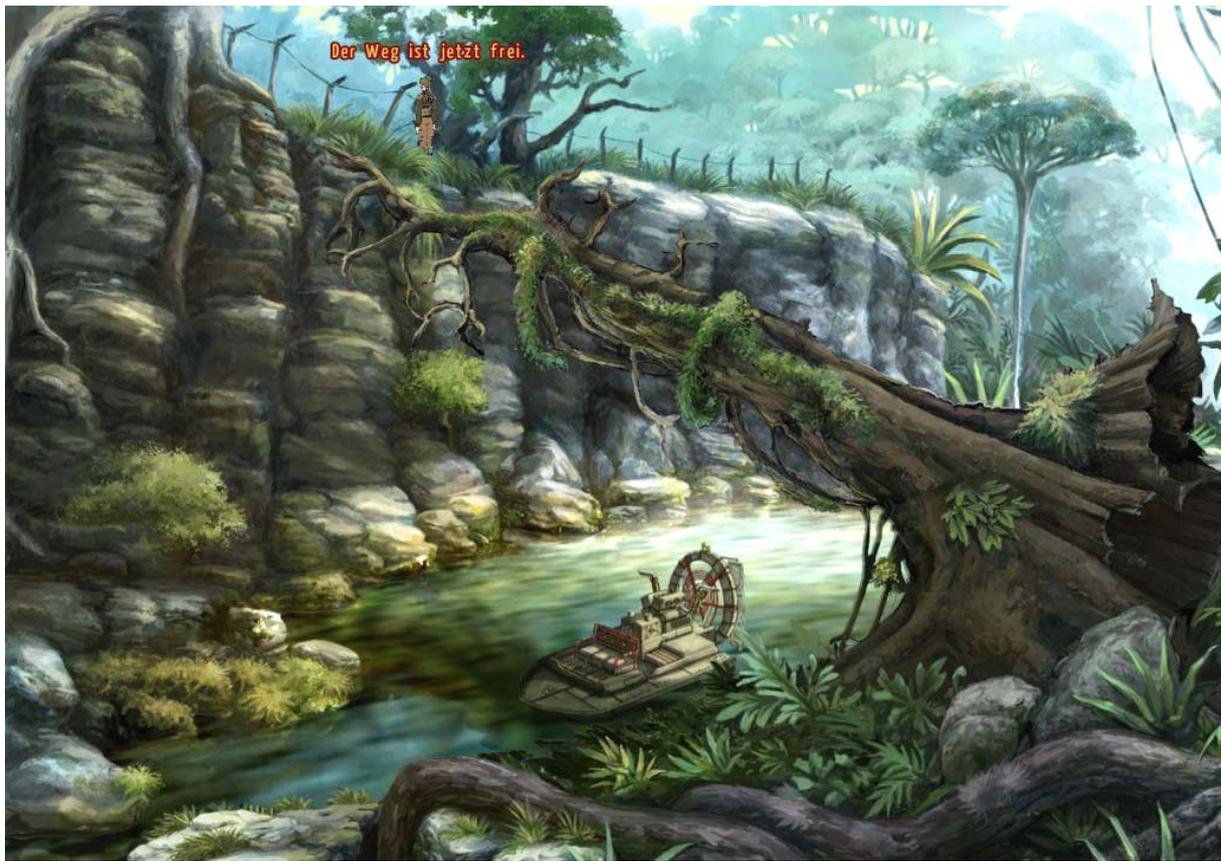
<http://www.anewbeginning-game.de/>

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nach einer kurzen Lagebesprechung klettern wir als FAY auf den Baumstamm, brechen einen **Ast** ab u. fixieren damit den Elektrozaun.



Wir rufen BENT u. haben bald das Kraftwerk in Sichtweite.



**SALVADOR ist nicht hier, muss also einen Weg gefunden haben, um auf das streng bewachte Gelände zu gelangen!
Im Zelt finden wir keine Hinweise von SALVADOR.**



Wir gehen zum Fernglas u. schauen hindurch!



SALVADOR hat einige seiner Beobachtungen gespeichert u. wir suchen nun die entsprechenden Hinweise!



Diesen finden wir als eingritzte Symbole auf dem Fernglas!



Wir klicken den entsprechenden Sektor an u.



u. geben die **14.95**, die auch unten auf dem Rahmen steht, ein.
Nun verlassen wir das Bild u. kehren wieder zurück!



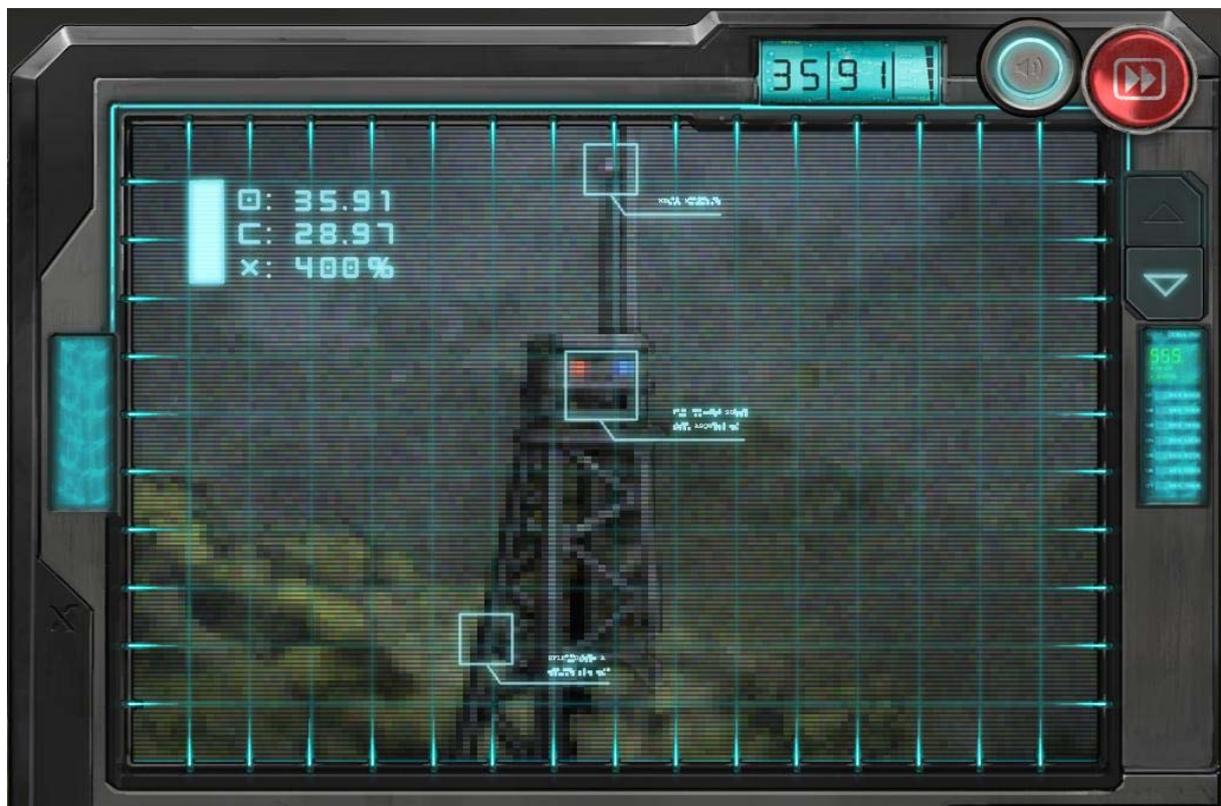
Nun klicken wir die von SALVADOR markierten Felder an.



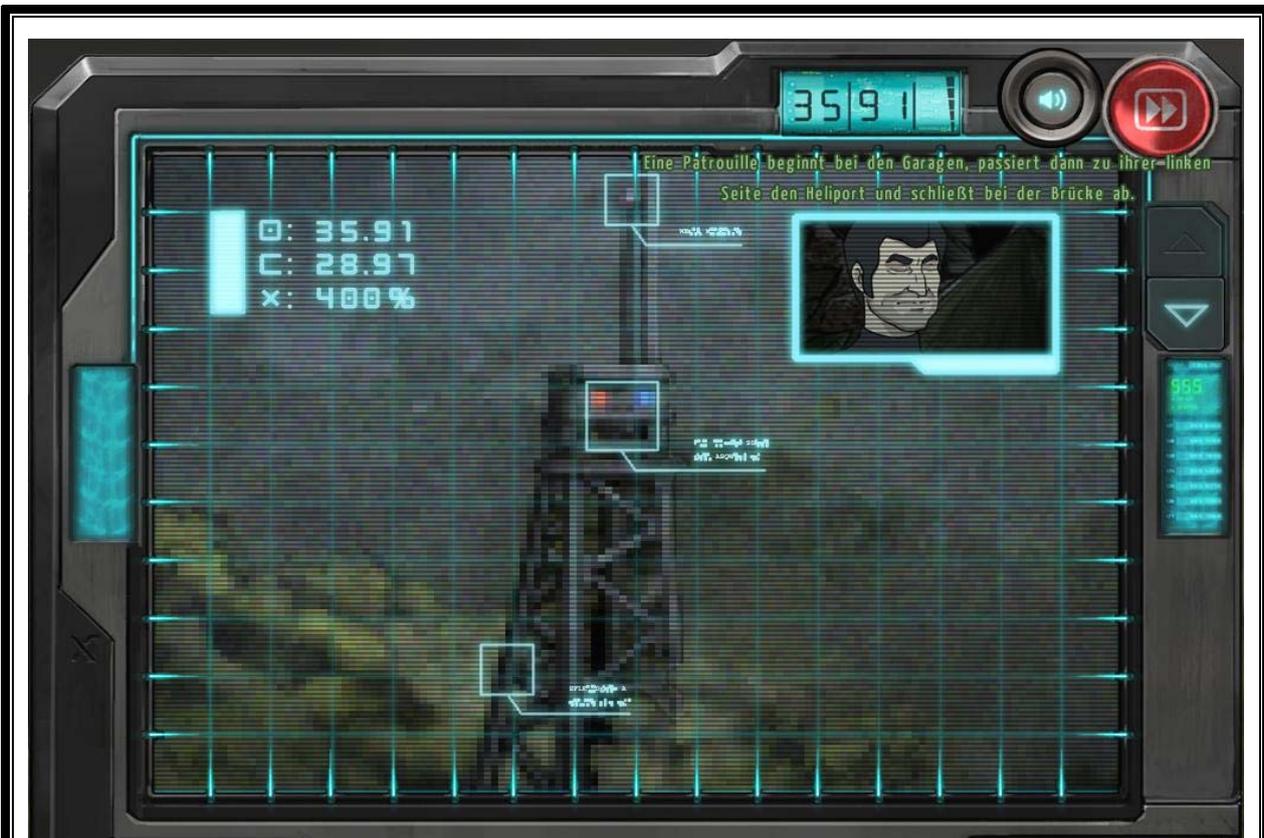
Jetzt betätigen wir den Lautsprecherbutton, verfolgen SALVADORS Hinweise!



Er erzählt uns etwas von einem *Wachturm im Hintergrund!*
Wir geben die **35.91**, gehen aus dem Bild, suchen den Wachturm u. klicken seine Spitze an.



**Hier schauen wir uns wieder die markierten Felder an.
Dann betätigen wir den Lautsprecher-Button u. hören uns
SALVADORS Hinweise an.**



Er erzählt: *Eine Patrouille beginnt bei den Garagen, passiert dann zu ihrer linken Seite den Heliport u. schließt bei der Brücke ab.*

Wir geben die **28.97 ein, gehen aus dem Bild, suchen den beschriebenen Ort u. klicken ihn an.**



Wieder verfahren wir auf die gleiche Weise!

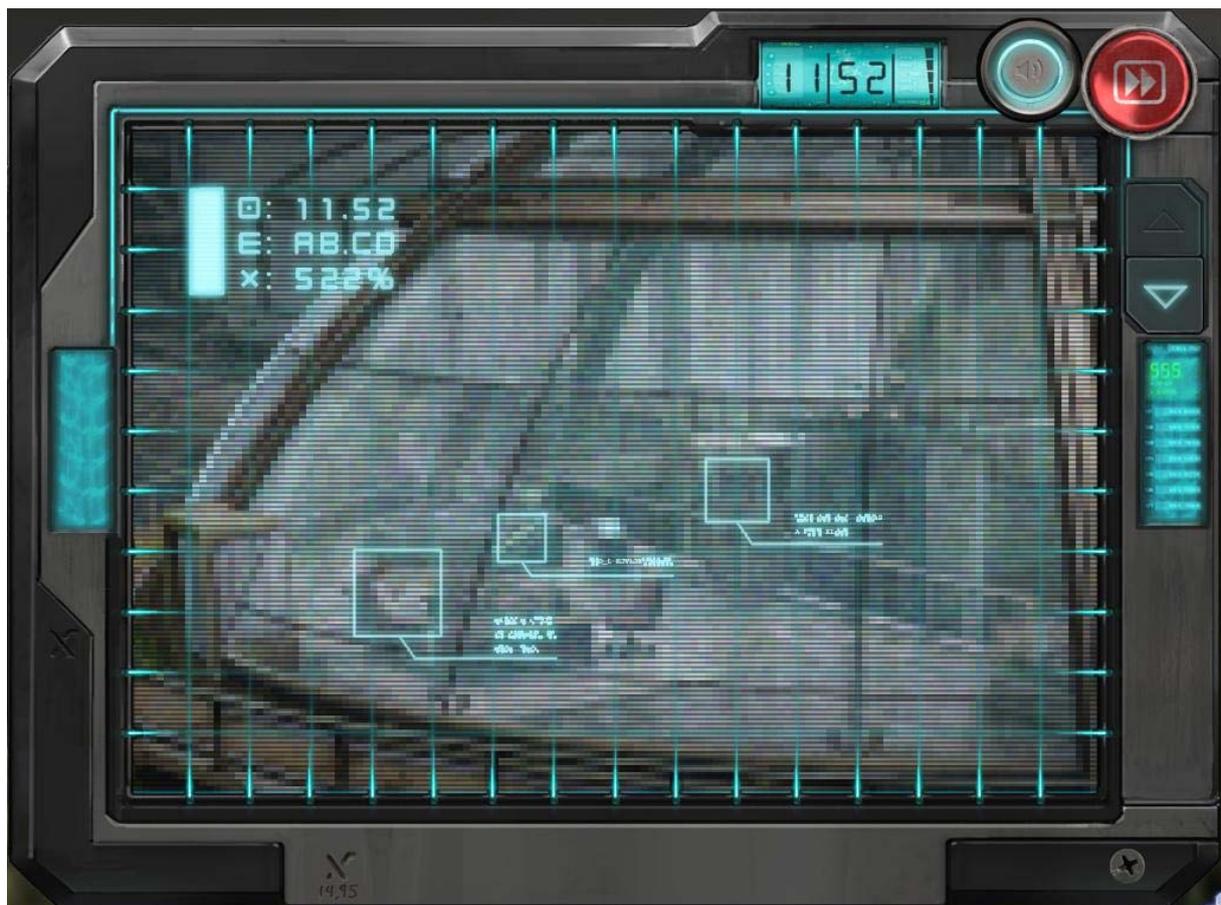


Hier erhalten wir den Hinweis:

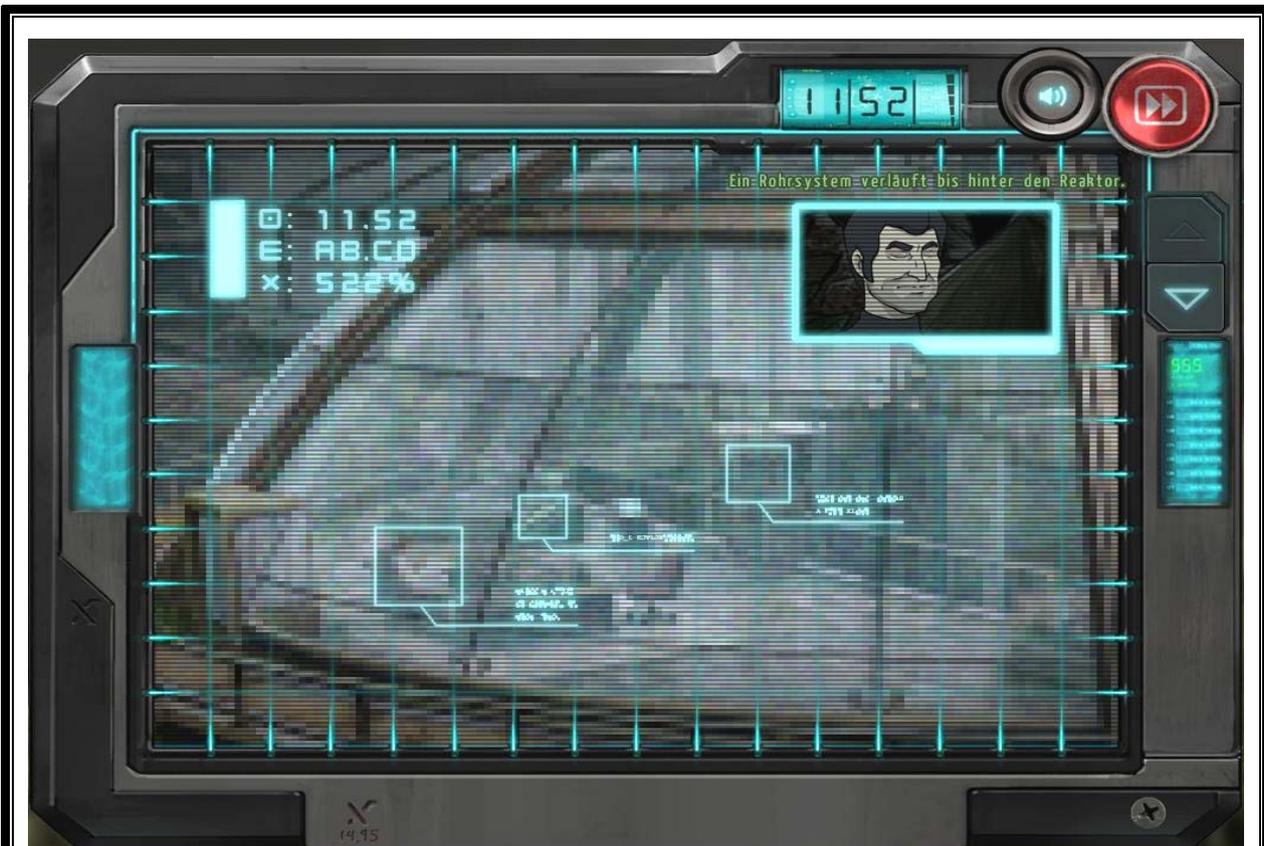
Folge ihm vorbei an den Garagen, bis hin zum Hauptgebäude.

Wo sich die Flügel kreuzen befindet sich sein Büro!

Wir geben die **11.52** ein u. machen uns auf die Suche.



Wieder schauen wir uns die markierten Felder an u. hören SALVADOR genau zu:



*Ein Rohrsystem verläuft bis hinter den Reaktor.
Auf dem Weg dorthin passiert es die beiden Kühltürme u. die
Aufbereitungsanlage u. endet bei einem kleinen Gebäude, das über
die Absperrung hinaus bis in den Dschungel ragt.
Am hintersten Ende führt ein Pfad bis zu einer Tür!*

Hier haben wir keine weitere Angabe welchen Fokus wir als
Nächstes eingeben müssen, oder?

Doch, hier steht **AB.CD**!

Wir erinnern uns an alle bisher vorkommenden Zahlen:

Fokus 1 = 14,95

Fokus 2 = 35.91

Fokus 3 = 28.97

Fokus 4 = 11.52

Nun müssen wir für **A** die erste Zahl wählen u. das wäre eine **1**.

Dann für **B** die zweite Zahl, das wäre eine **5**.

Für das **C** die dritte Zahl, das wäre eine **9**.

Und für das **D** die vierte Zahl, das wäre eine **2**.

- A 14.95**
- B 35.91**
- C 28.97**
- D 11.52**

Also heißt unsere nächste Zahl:
15.92!

Wir geben die **15.92** ein, suchen die angegebene Stelle u. klicken sie an!



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

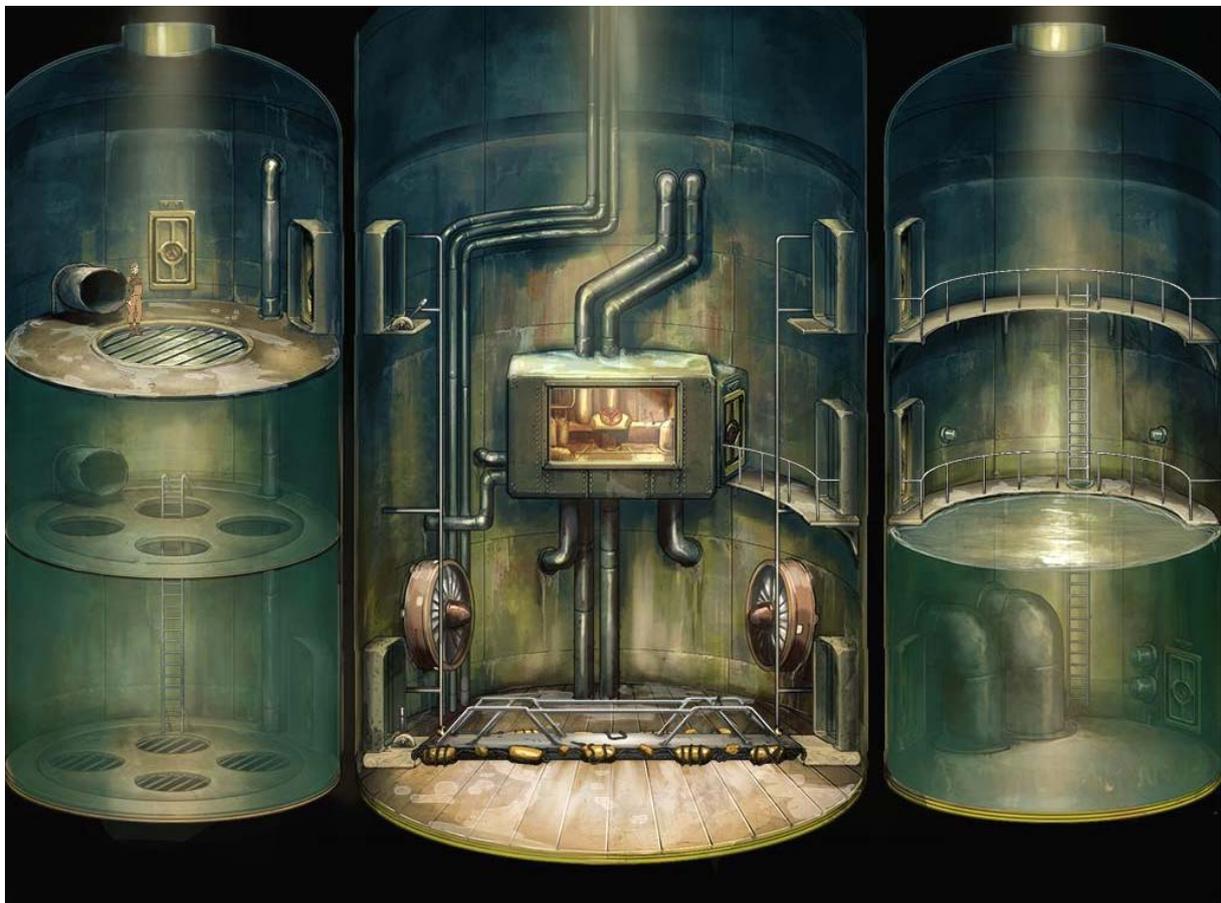


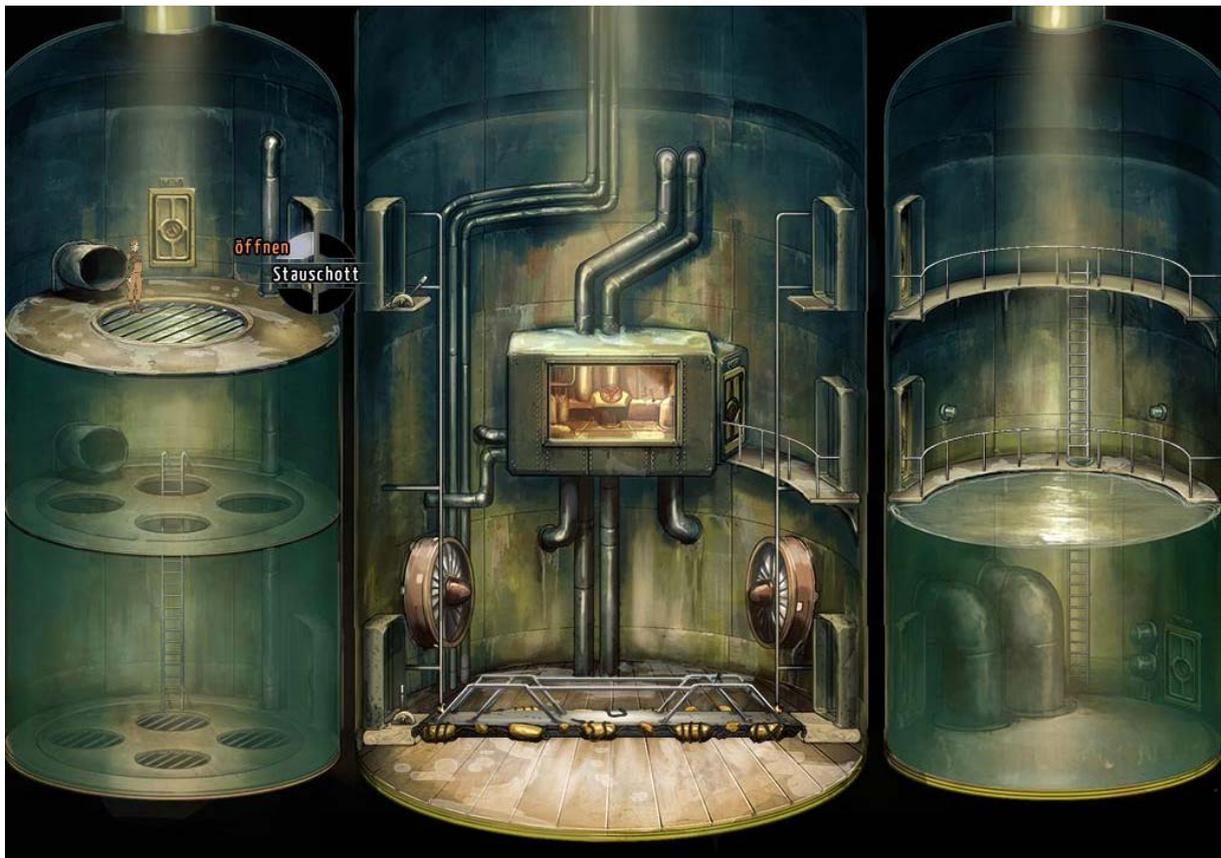
**Hier sehen wir, wie SALVADOR das Gebäude betritt
u. folgen, bzw. wollen ihm folgen.
Da die Tür aber von innen blockiert ist müssen wir eine andere
Möglichkeit finden um in das Gebäude zu gelangen!**





Da BENT ein kaputtes Kreuz hat, krabbeln wir allein in das Rohr u. versuchen die Tür von innen zu öffnen.

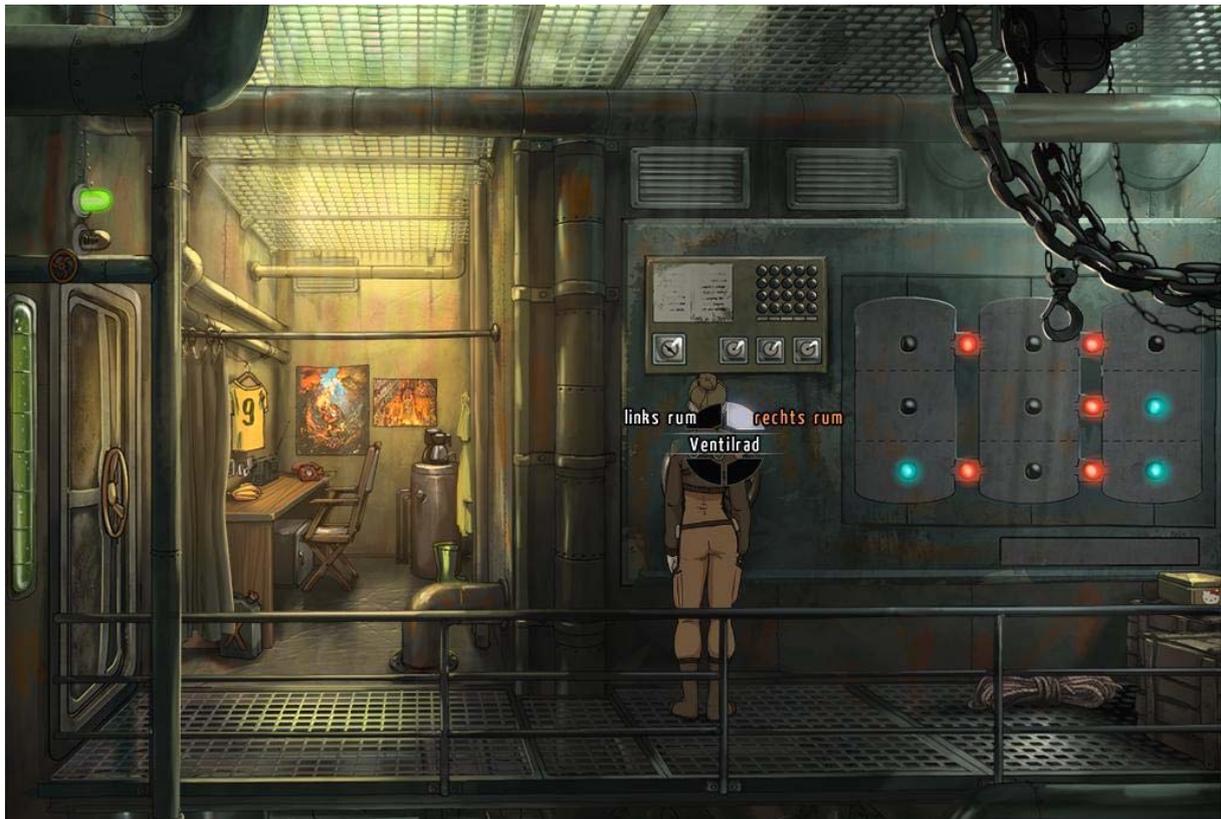




Wir öffnen das Stauschott u. sehen uns die Schwimmbrücke an.



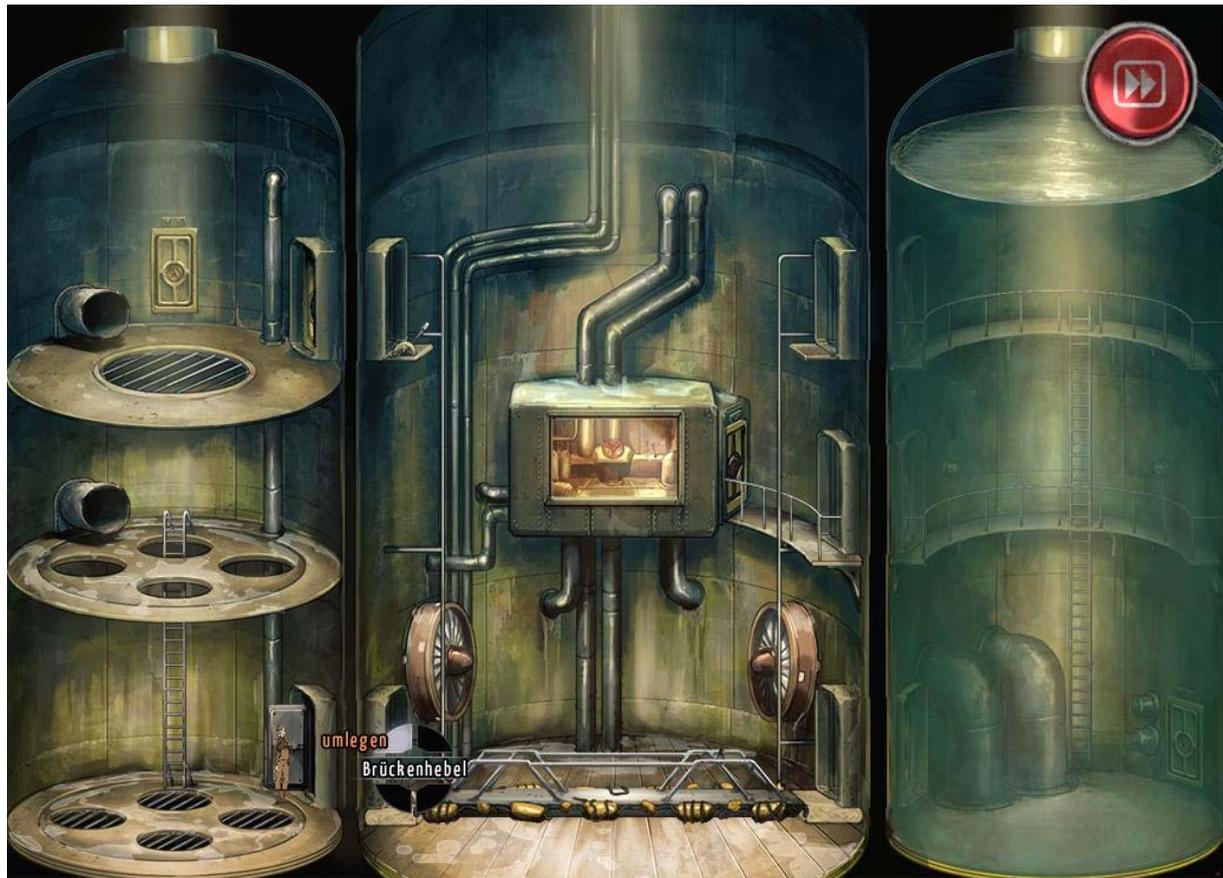
**Diese müssen wir nun nach oben bekommen!
Dazu gehen wir zurück u. rechts durch die Tür.**



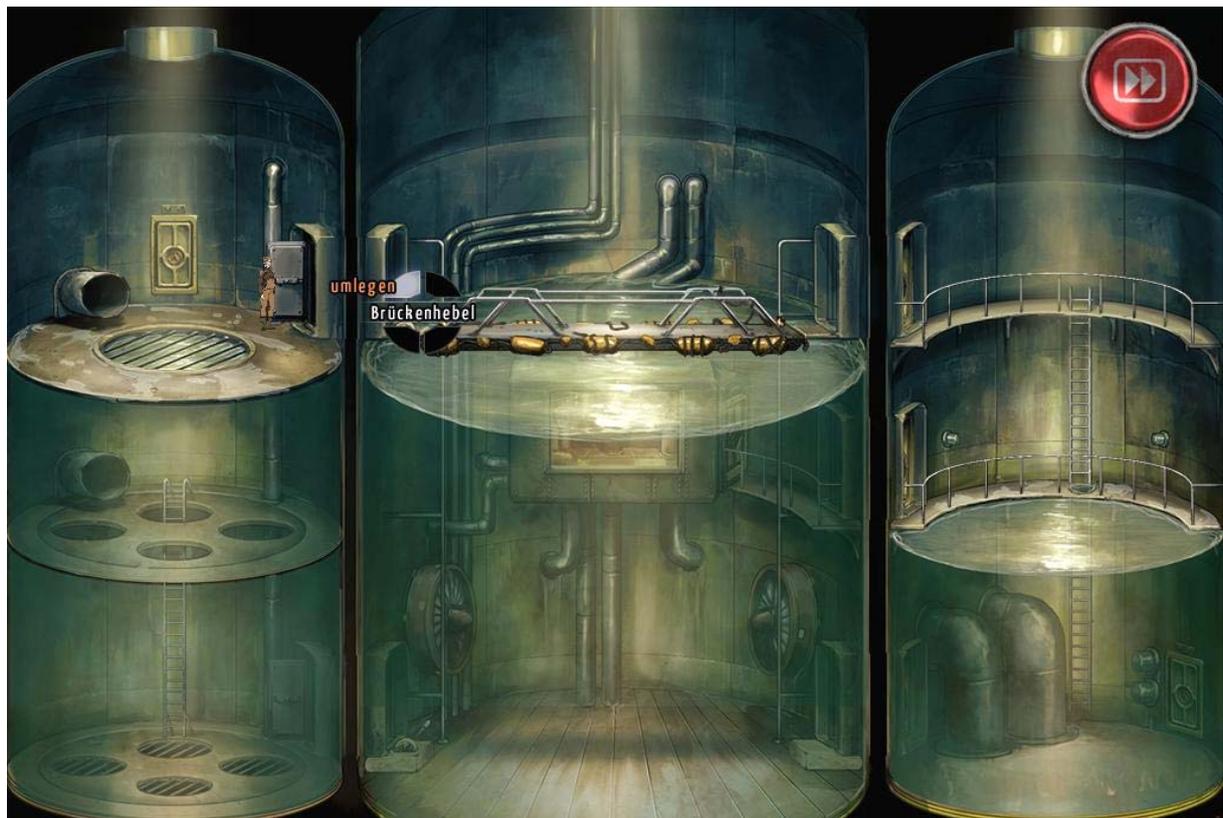
Hier drehen wir das Ventil 2x nach rechts u. entleeren so den linken u. mittleren Tank!
Nun gehen wir zurück u. krabbeln wieder durch das Rohr.

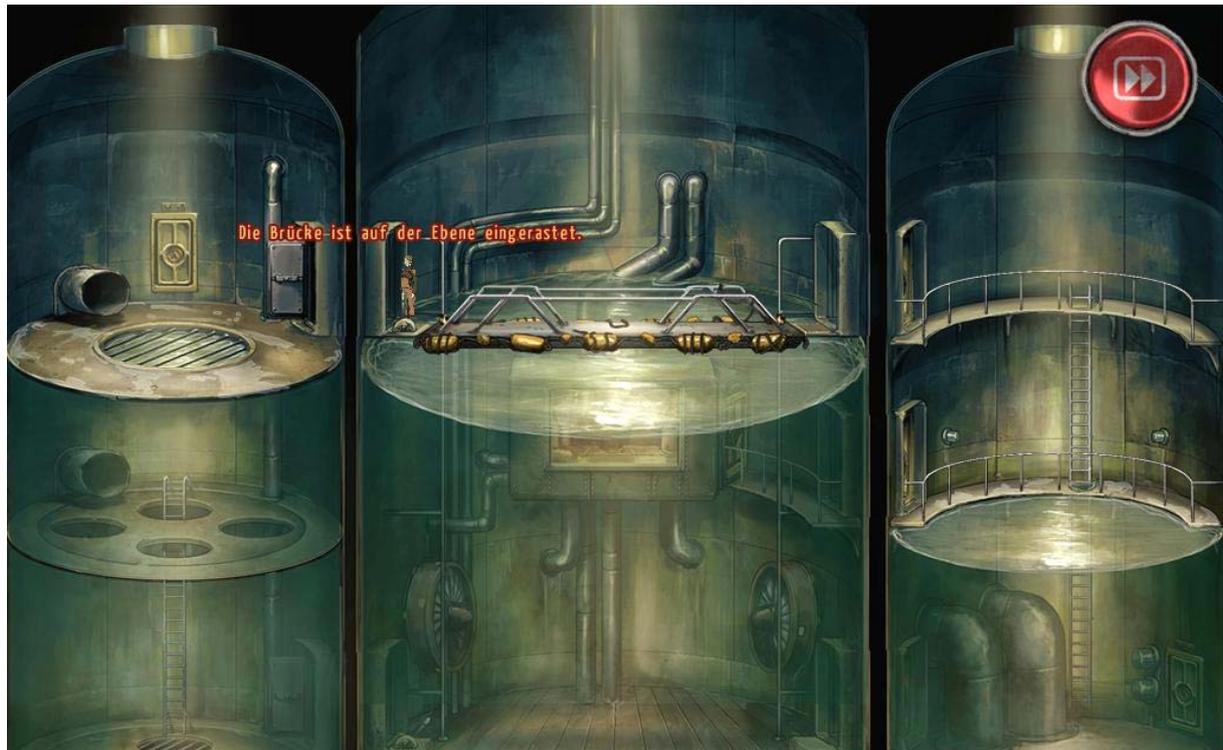


Durch das untere Rohr strömt nun kein Wasser mehr, wir krabbeln hinein u. steigen die Leiter hinab.



**Hier öffnen wir das Stauschott, legen den Brückenhebel um u. haben die Schwimmbrücke abgekoppelt!
Nun gehen wir zurück, drehen das Ventil 2x nach links u. schauen wo die Brücke geblieben ist!**

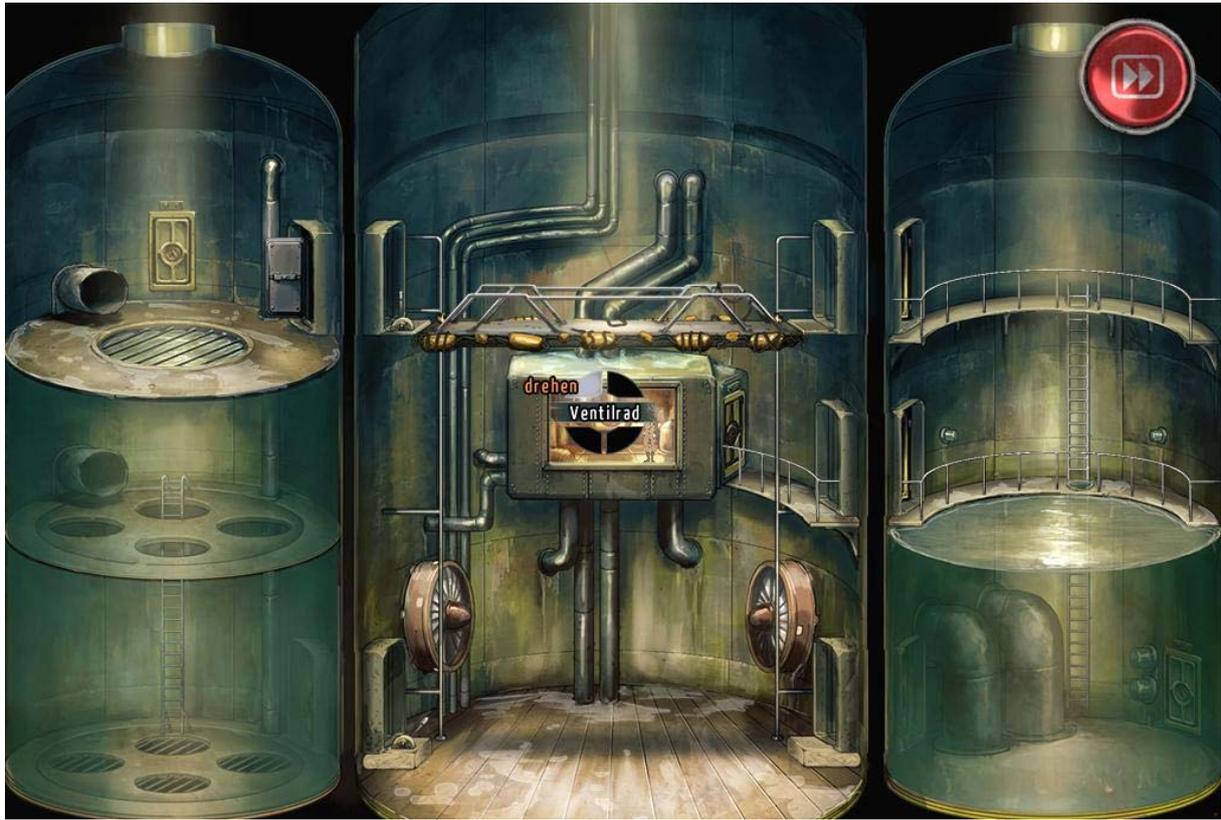




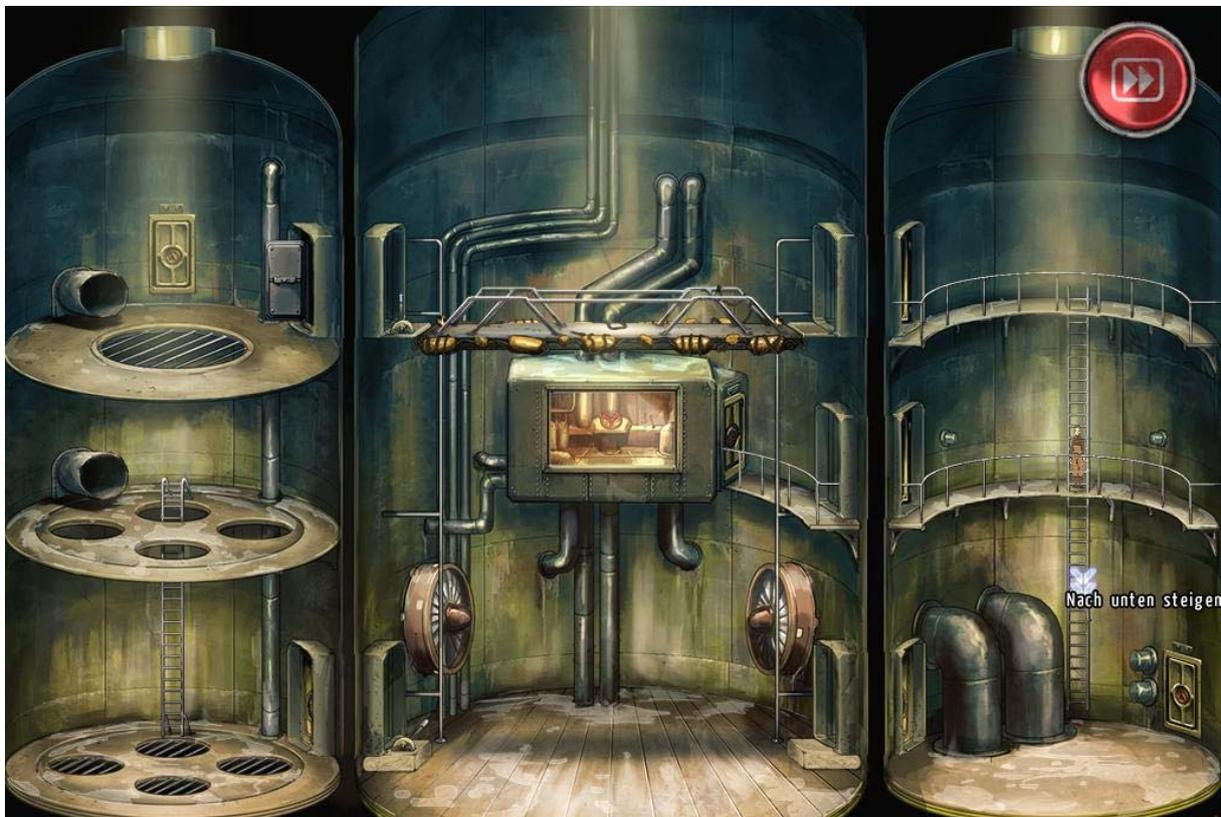
**Sie ist da, wo wir sie haben wollen.
Wir öffnen das Stauschott, legen den Brückenhebel um u. die
Schwimmbrücke rastet ein.
Nun gehen wir wieder zurück u. drehen das Ventil 2x nach rechts.
Der linke u. mittlere Behälter sind wieder leer u. wir krabbeln
wieder durch die Rohre u. schließen das untere Stauschott!**



**Jetzt gehen wir wieder nach oben u. drehen das Ventil
2x nach links.**



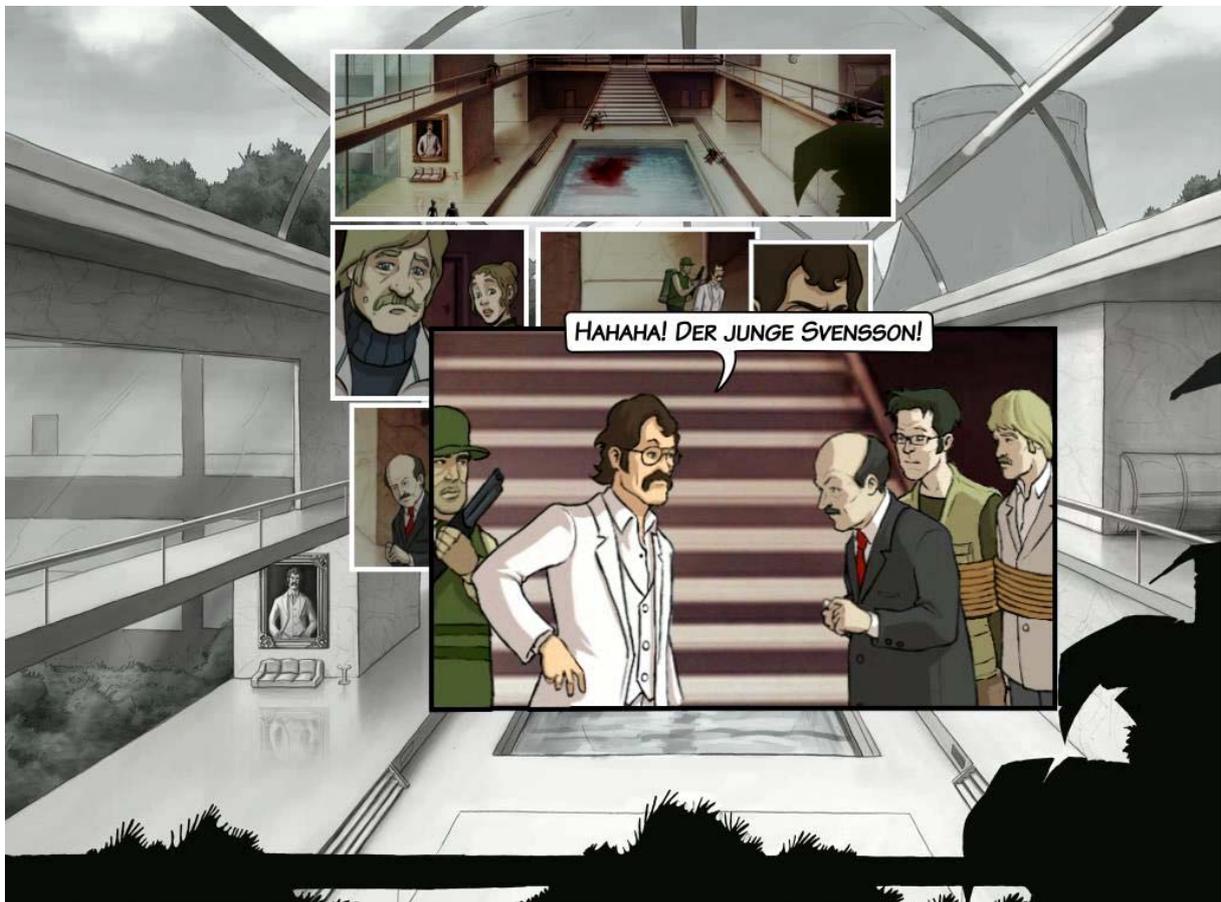
Nun sieht das Ganze so aus, wir können uns bis ins „Häuschen“ vorarbeiten, das Ventil drehen u. damit den rechten Tank entleeren.



Jetzt steigen wir nach unten, öffnen das Schott u. haben auch dieses Problem gelöst.

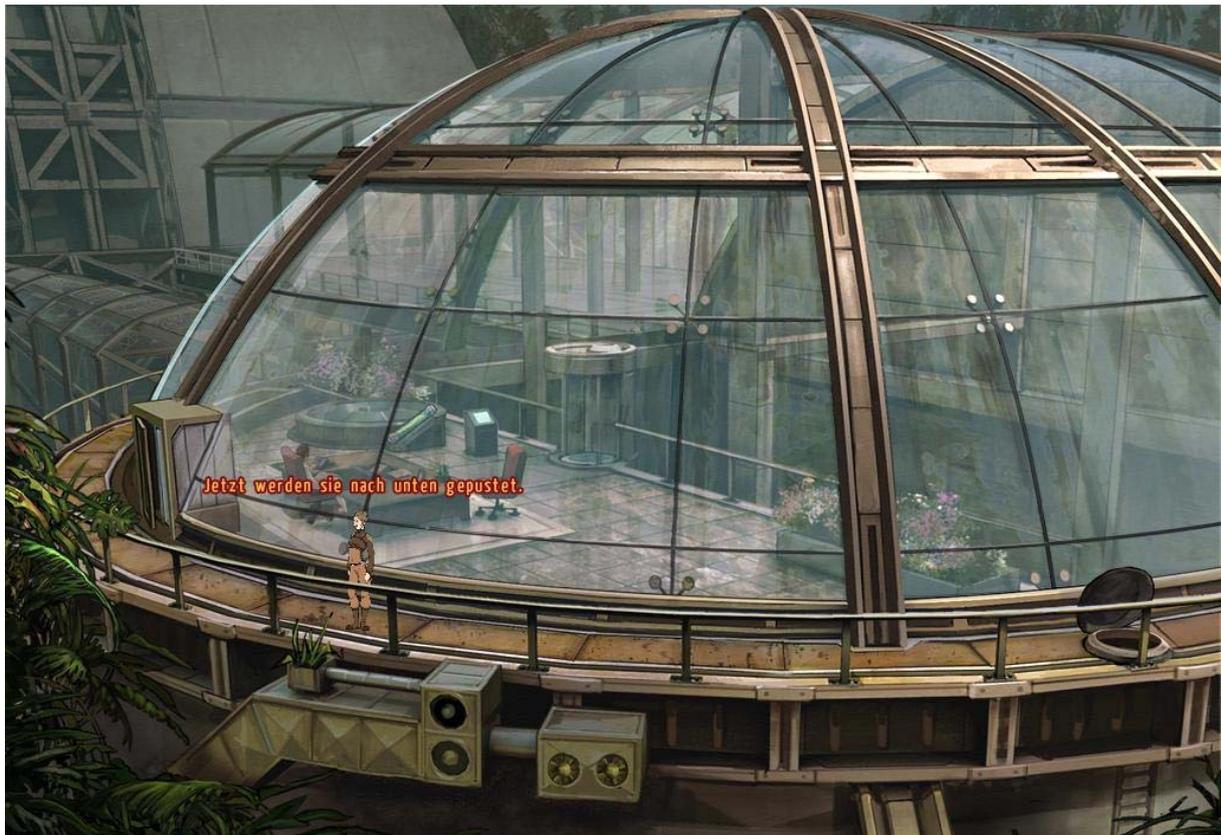


Zusammen mit BENT betreten wir das Gebäude u. sind entsetzt von dem, was wir sehen u. hören!



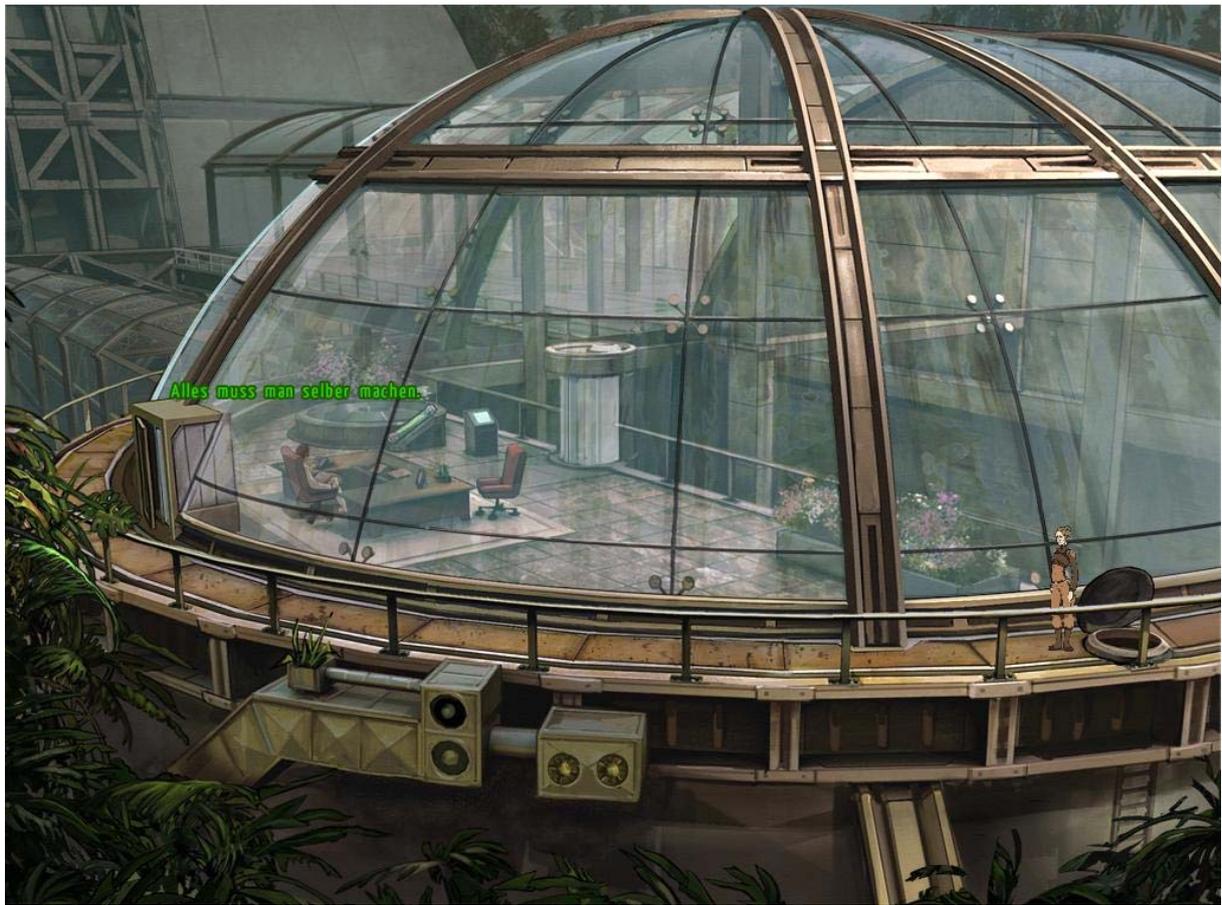


Mit dem Keil blockieren wir die Balkontür, reißen einige **Zweige** ab u. stopfen sie in die Lüftung.



**Nun steigen wir wieder nach unten, sehen dass die Sekretärin mit dem Fegen von Blättern beschäftigt ist.
Jetzt schneiden wir die Telefonleitung durch u. verstellen die Klimaanlage!**

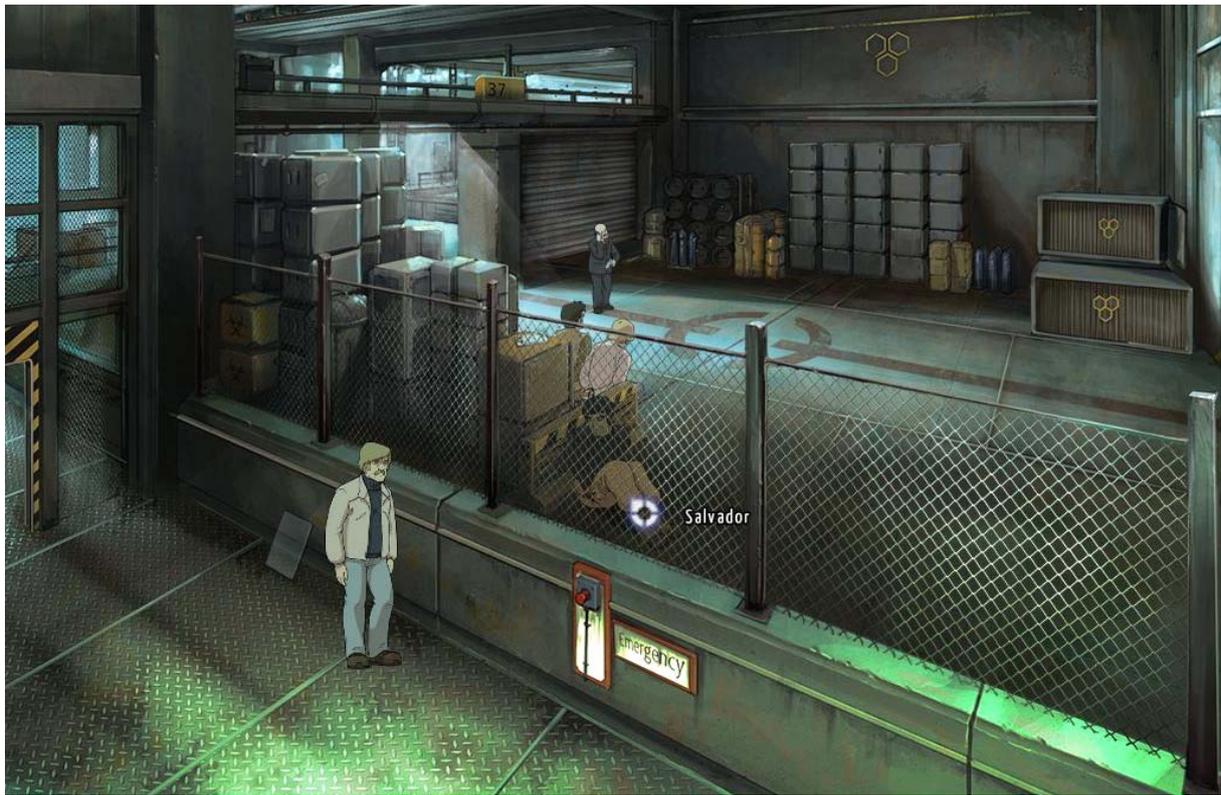




INDEZ versucht seine Sekretärin zu erreichen, bekommt keine Verbindung, muss sich nun selbst um die Klimaanlage kümmern u. fährt mit dem Fahrstuhl nach unten.

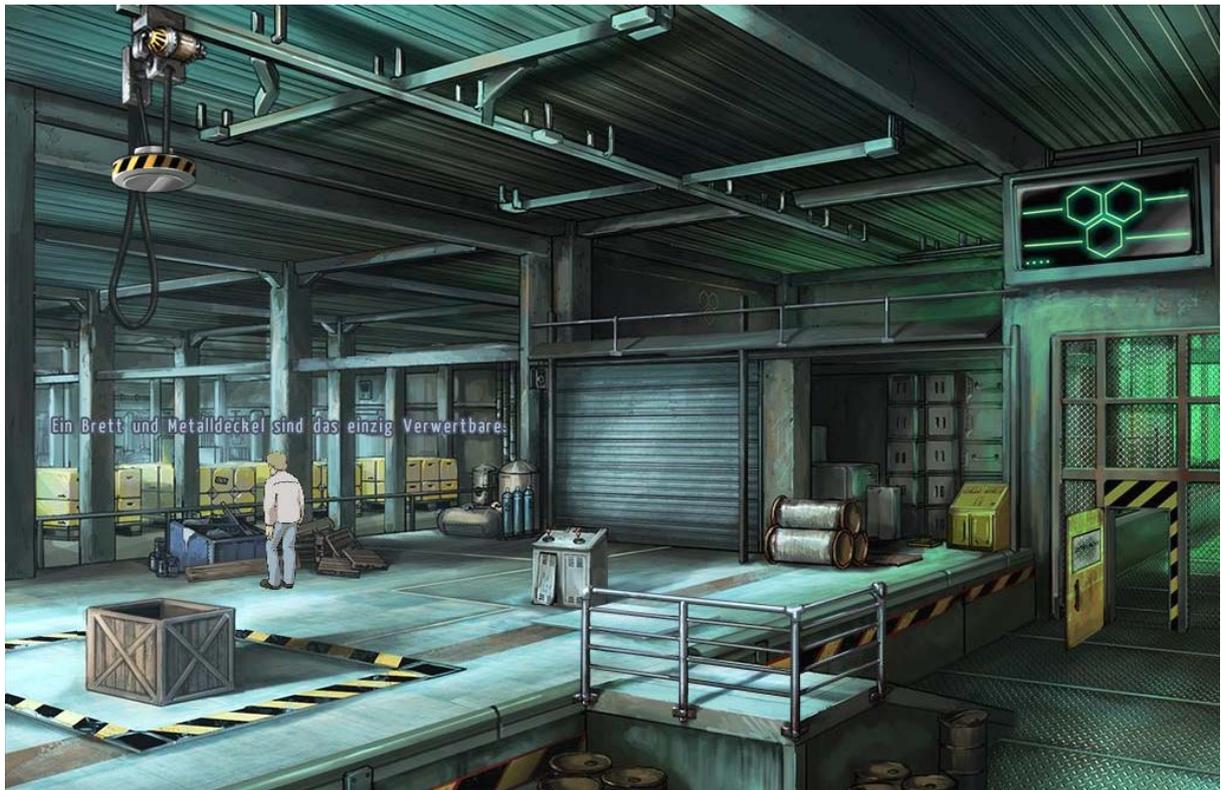


Das nutzen wir aus u. klauen den **Algengenerator**.

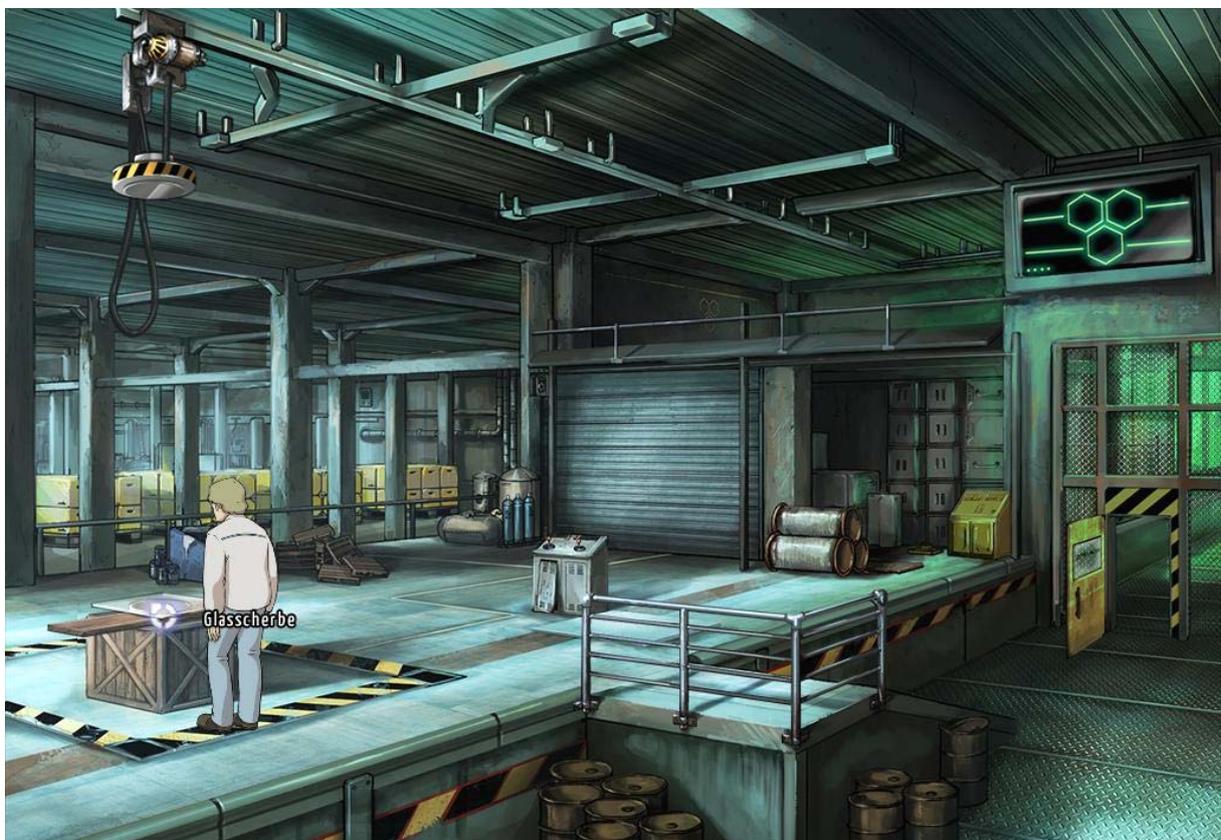


**Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von BENT, gehen in den Nebenraum u. reden mit SALVADOR.
Dieser möchte etwas haben, um seine Fesseln durchschneiden zu können!
Wir heben die **Glasscheibe** auf u. gehen wieder zurück.**

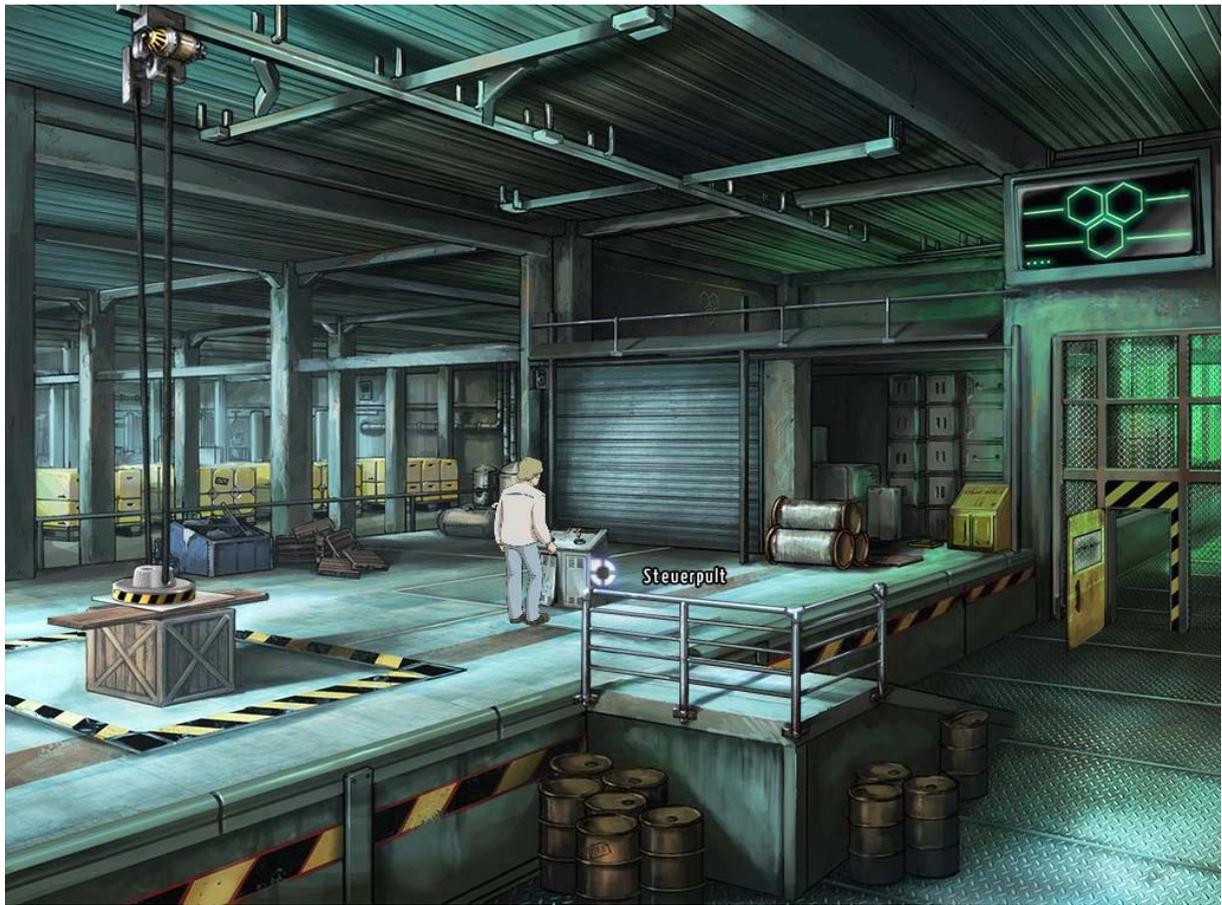




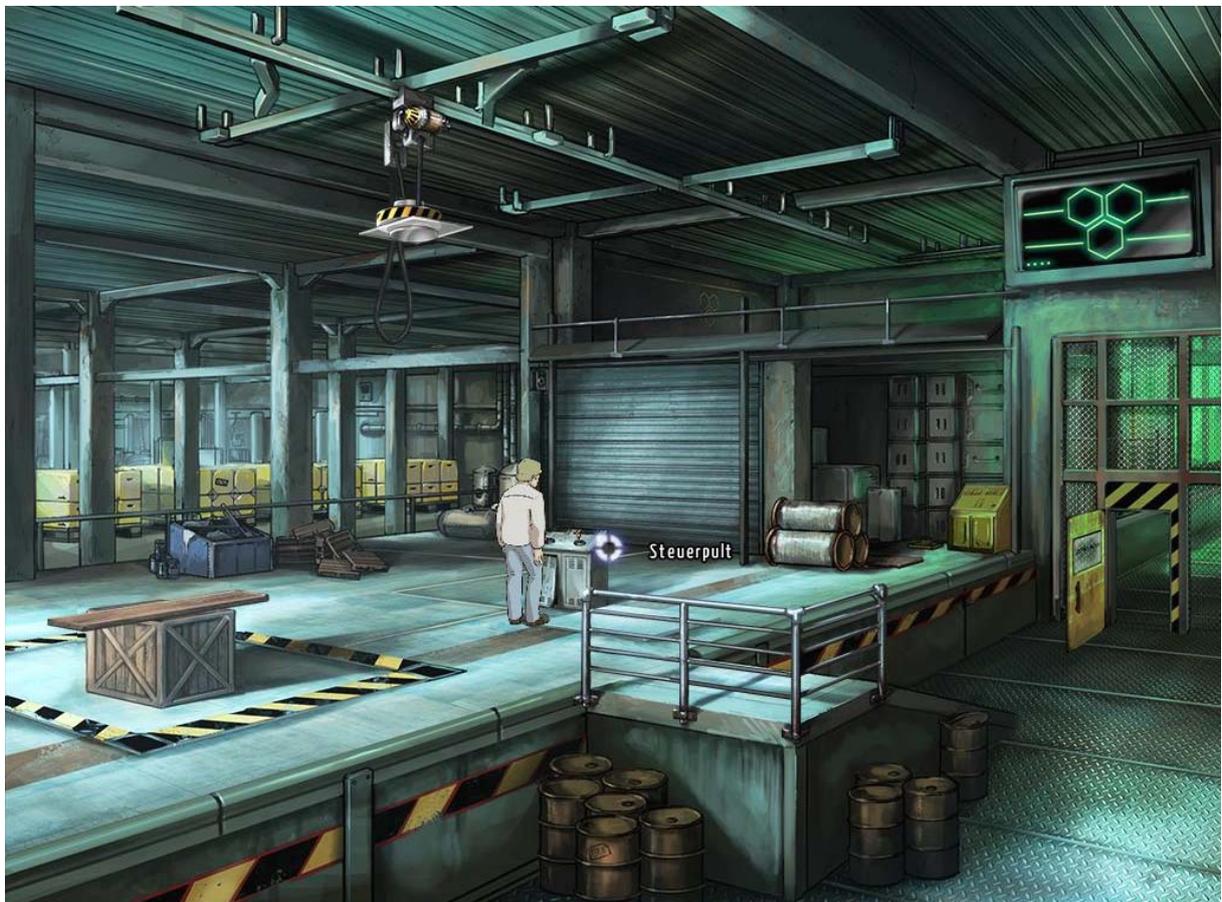
Hier durchsuchen wir den Container u. erleichtern ihn um ein **Holz Brett** u. einen **Metalldeckel**.

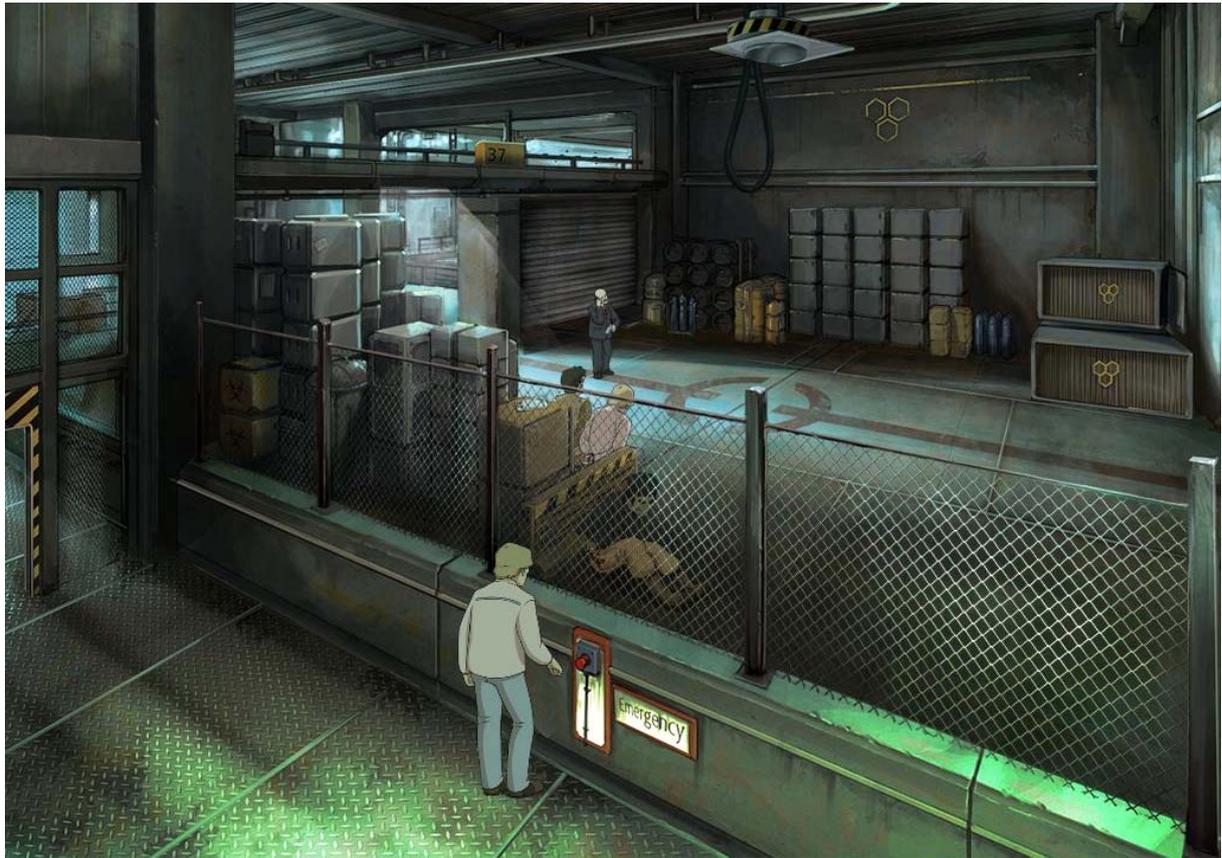


Nun legen wir das Brett auf die Kiste u. verzieren es mit dem **Metalldeckel** u. der **Glasscheibe**.
Nun gehen wir zur Kransteuerung u. fahren den Kran runter.



Der Magnet schnappt sich alles, wir befördern es in den Nebenraum u. gehen hinterher.

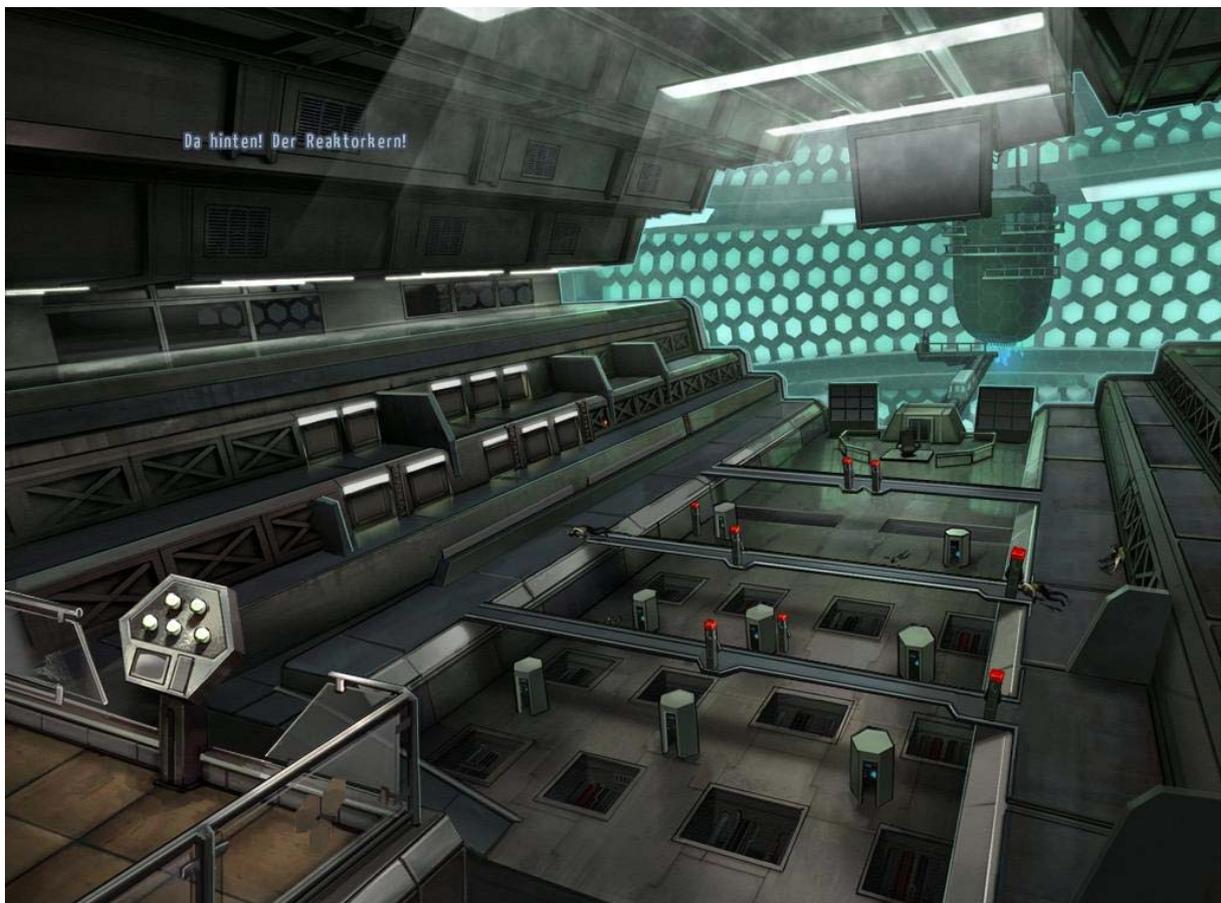
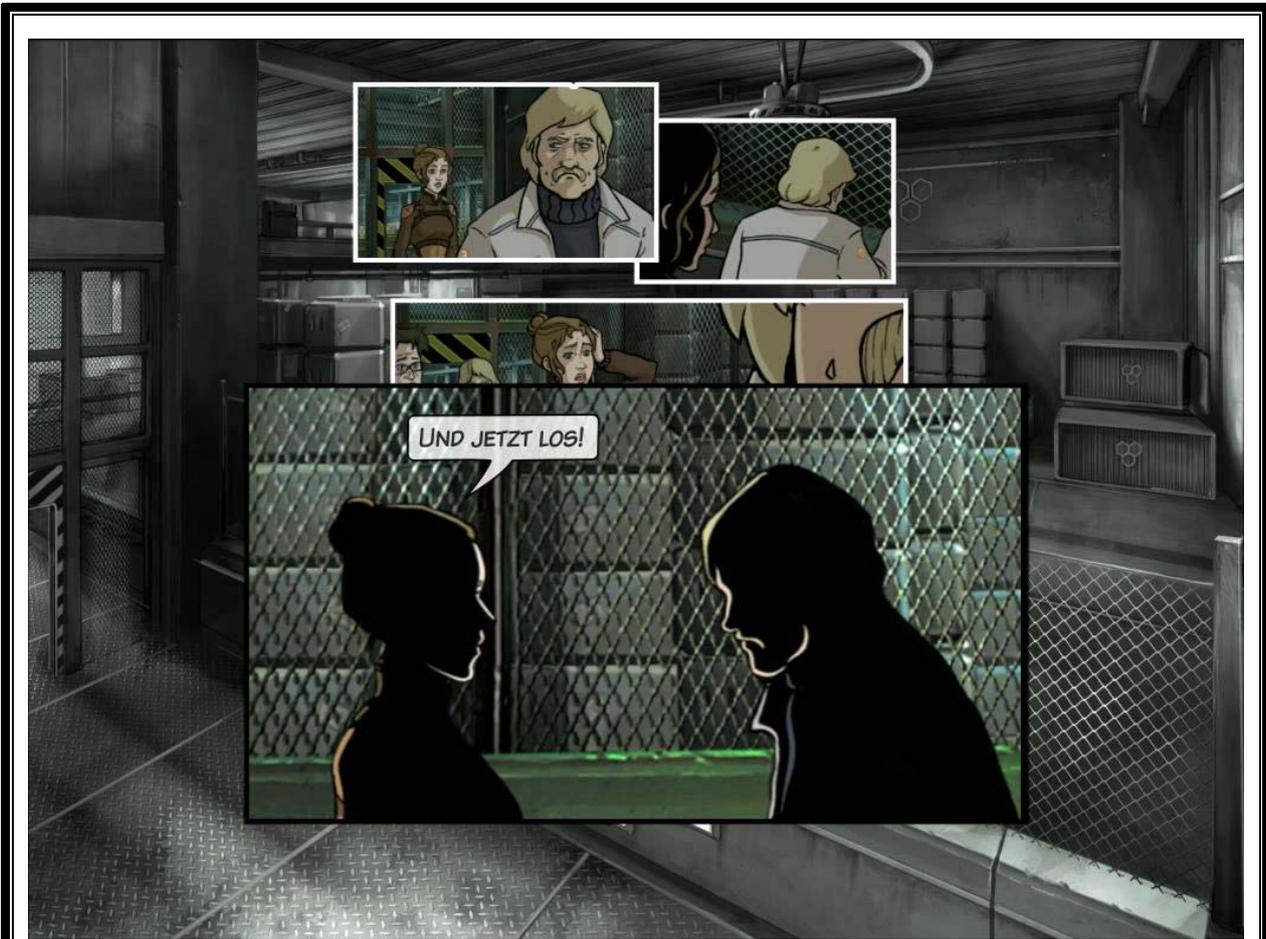




Wir betätigen den Button u.

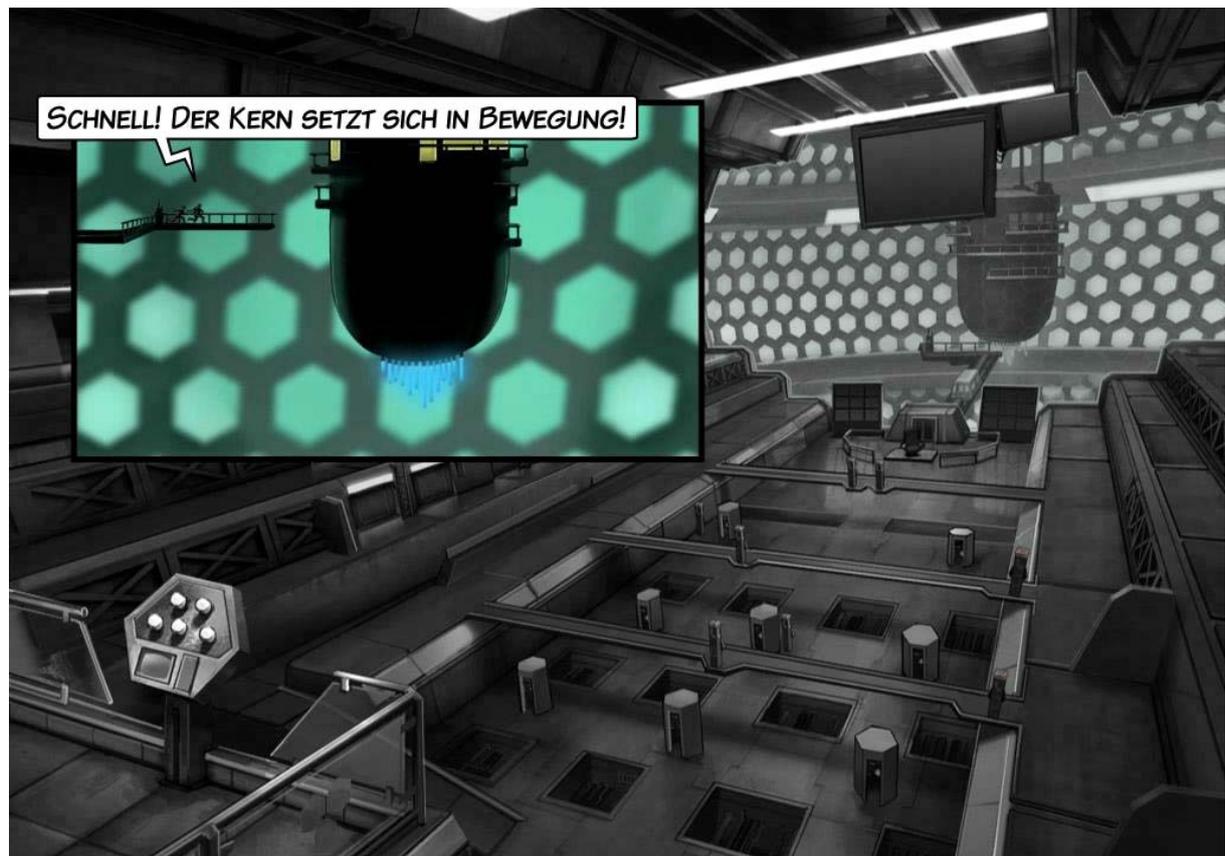


**es folgt eine lange Zwischensequenz!
Wenn wir wieder agieren können, laufen wir mit FAY zum
Reaktorkern, um das Unglück zu verhindern.**



Da hinten! Der Reaktor Kern!

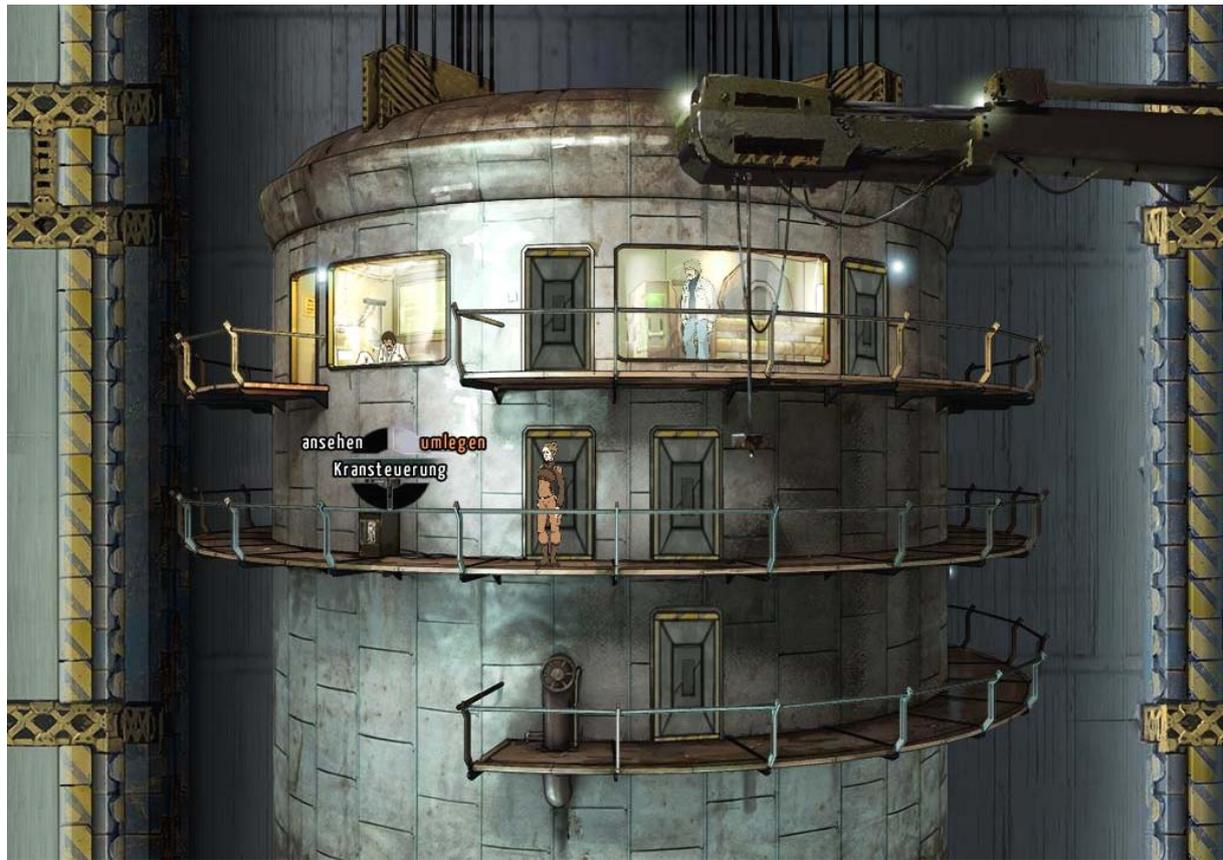
Wir sehen, dass sich der Kran in Bewegung setzt u. hoffen, dass wir es noch rechtzeitig schaffen.



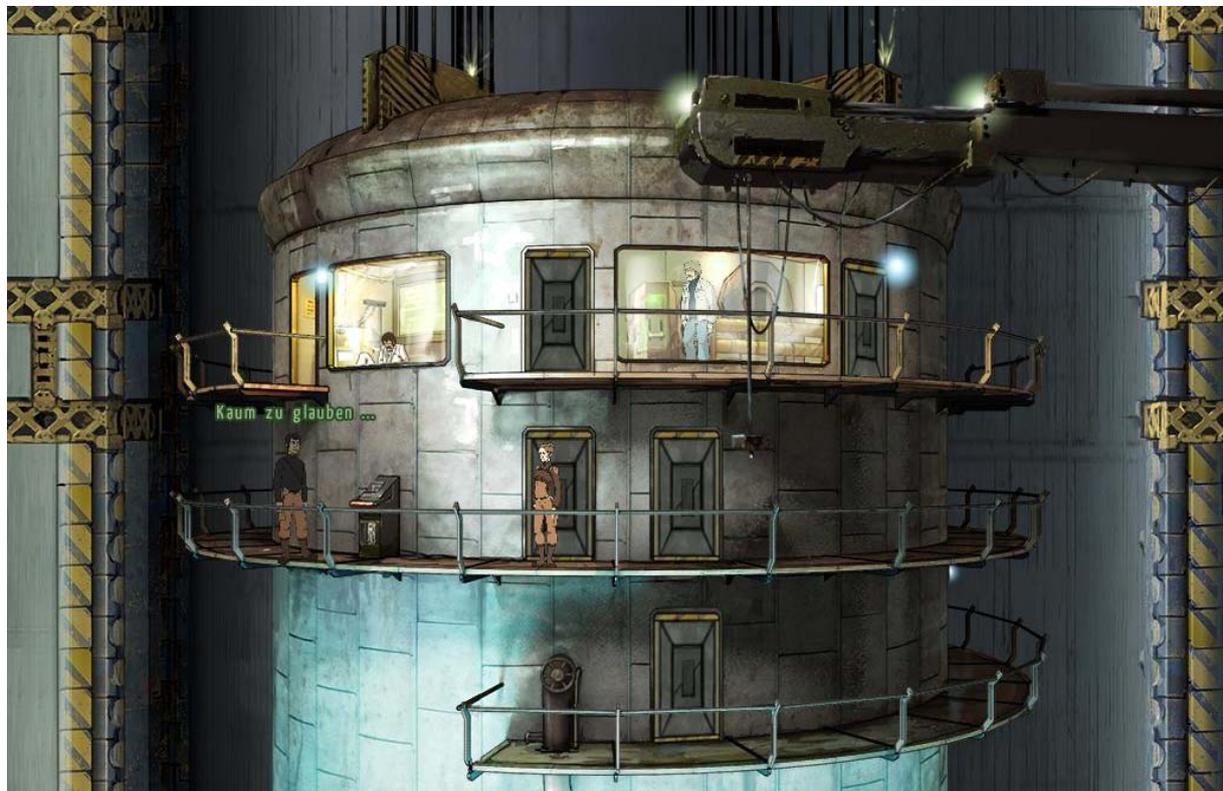
Plötzlich bleibt der Kran stehen u. wir hören einen Hilferuf.



Es ist INDEZ, er informiert uns kurz u. wir machen uns, in der Haut von FAY, an die Arbeit.



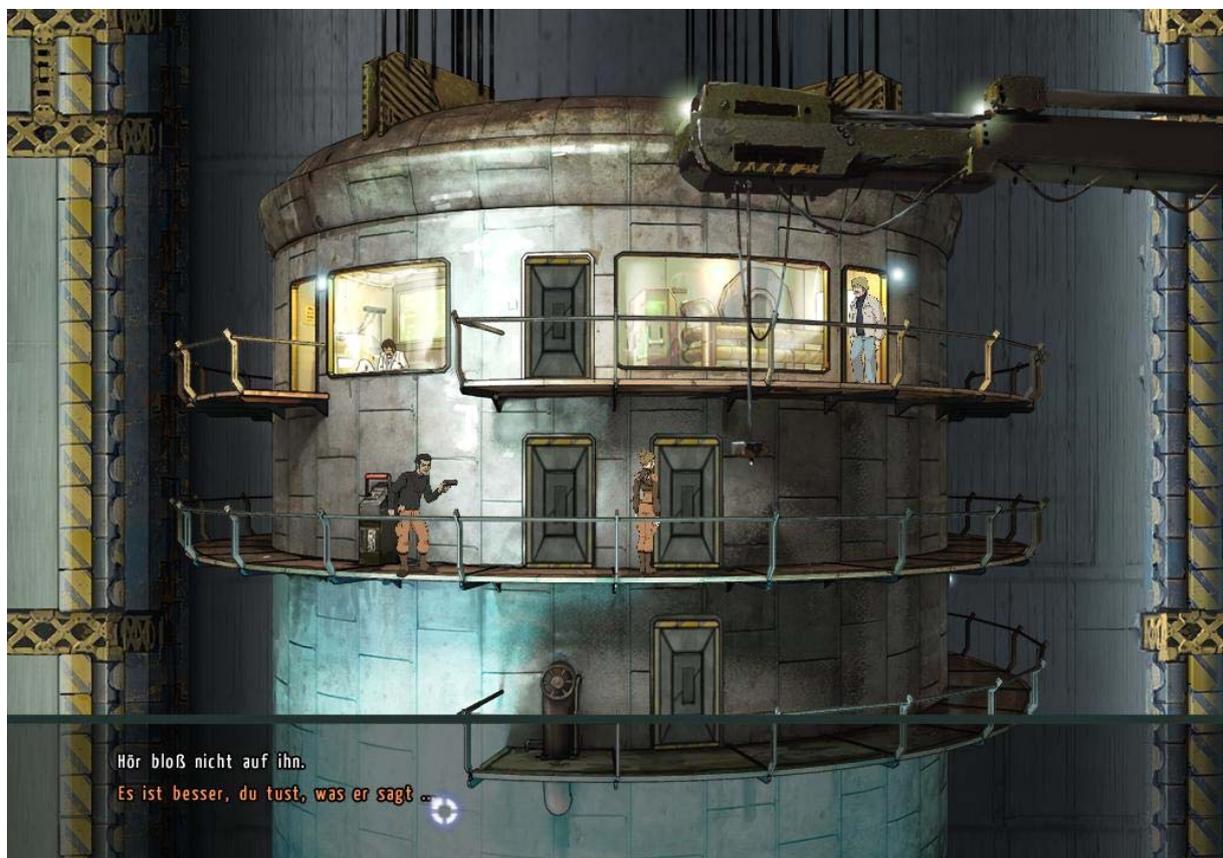
Wir gehen nach unten, legen die Kransteuerung um u. SALVADOR taucht auf!



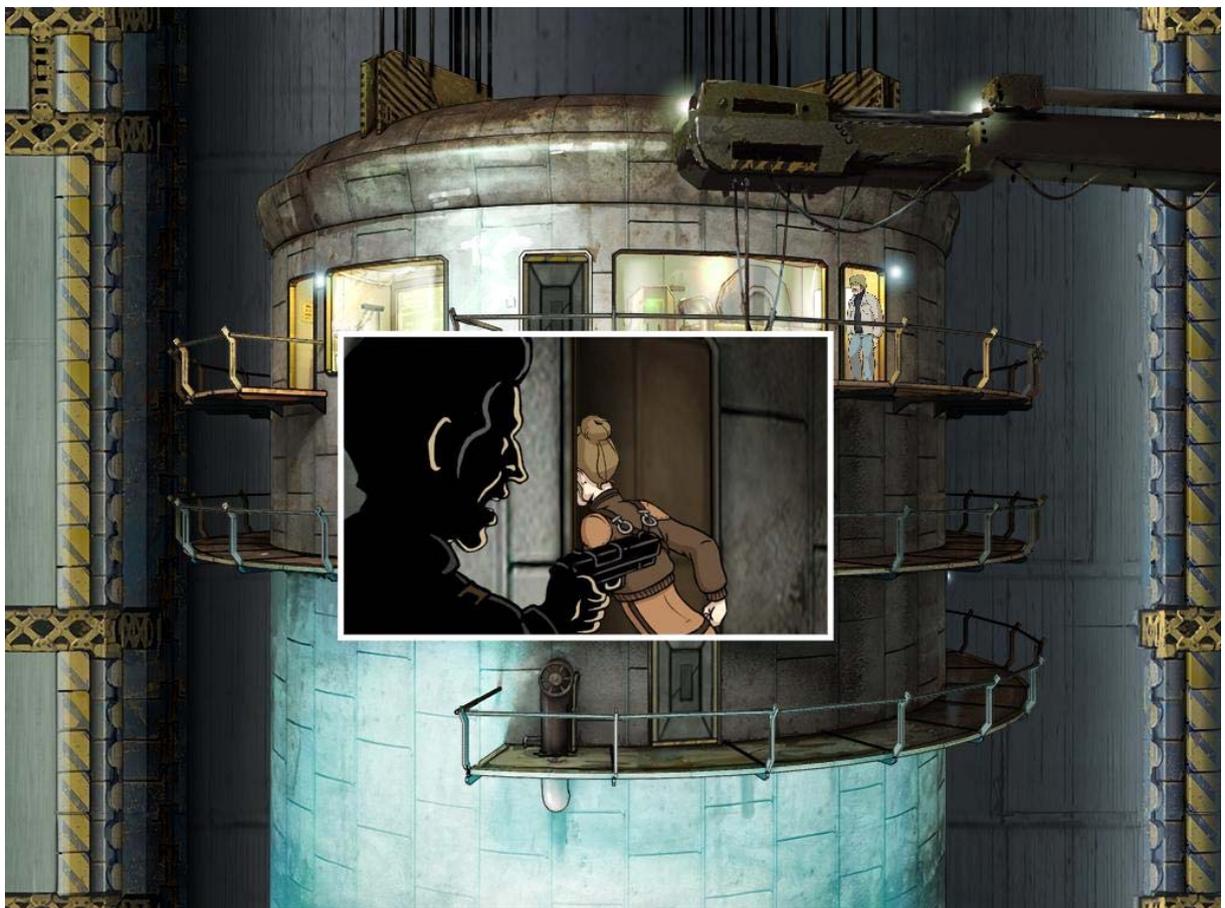
Er legt die Kransteuerung wieder um u. wir müssen ihm den Algengenerator überreichen.



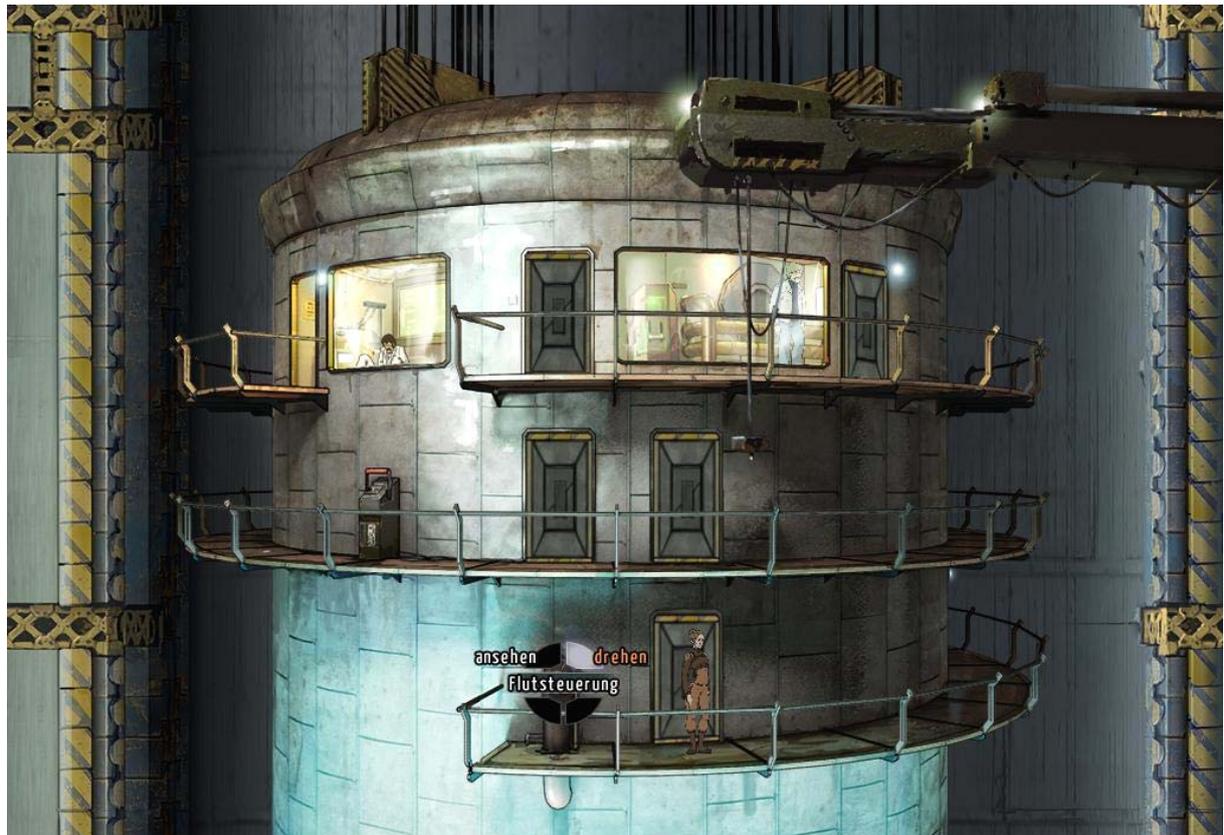
Nun erklärt er uns, warum er die Alge u. BENT benötigt!



Wir reden kurz mit BENT u. verschwinden schnell durch die Tür.



**SALVADOR schießt, aber zum Glück vorbei.
So gelangen wir doch noch an das Ventil u. können es öffnen.**



**Wir rufen BENT zu, dass wir es geschafft haben u. er die Notfüllung aktivieren kann.
Jetzt gehen wir wieder zurück u. aktivieren die Kransteuerung.**



Bald umgibt uns eine Dampfwolke, wir werfen noch einen Blick zu BENT u.



hoffen, dass die Menschheit einsichtig wird u. dass nicht alles vergebens war!





NICHTS HAT SICH GEÄNDERT. MEIN KRAFTWERK
STEHT WIE EINE EINS. ICH LEBE. UND SIE GLAUBEN
DOCH WOHL NICHT IM ERNST, DASS ICH SIE EINFACH
SO MIT DER ALGE DAVON SPAZIEREN LASSE?

Für den Rest dieses Spieles lasse ich Euch allein!

ENDE by Locke

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.



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de/>