

Komplettlösung zu Overclocked

Exklusiv verfasst von Ludwig für

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

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

Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

Vorbemerkung: Das Spiel scheint – nach dem Ersten Eindruck – relativ linear zu sein, so dass man nur dann weiter kommt, wenn man vorher auch das Richtige getan hat!

Kapitel 1 – „Zerbrechendes Glas“

Unser Held wacht in einem Hotelzimmer auf und bereits an diesem Punkt kann man sich fragen, wie er dorthin gekommen ist und ob ihm vielleicht etwas zugestoßen ist, denn so ganz normal ist sein Benehmen nicht.

Auf jeden Fall hören wir zunächst mal den Anrufbeantworter ab. Dann nehmen wir vom Schreibtisch unser **Pendel** und das **PDA** mit. Mit diesem kann man 2 Telefongespräche führen, muss man aber nicht.

Von der Kommode nimmt unser Held etwas **Kleingeld** und wir verlassen dann unser Zimmer. In der Lobby reden wir mit dem Rezeptionisten Mr. Flynn über alles und bekommen auch einen **Stadtplan**. Nun nach draußen und in Richtung Fähranleger. Hier mit allen reden. Dann über das Fährgebäude auf die Fähre.

Psychiatrie:

Am Eingang die Sprechanlage benutzen und letztendlich führt uns eine Schwester zu Dr. Young. Mit ihm über alles reden und auch erfahren, dass bald ein Detective kommen soll. Ist das Gespräch beendet, verabschiedet sich der Doc., geht ins Cockpit und wir schauen uns um und treffen dann den Detective, der uns weiter informiert.

Danach gehen wir selbst ins Cockpit, wo wir nicht gerade freundlich empfangen werden, aber einen **Notrufsender**, die **Akte der Patienten** und die **Schlüssel zu den Zellen** bekommen.

In allen 5 Fällen haben wir keinerlei Erfolg und so schauen wir uns spätestens jetzt mal die Akten an und reden danach nochmals mit dem Doc.

Es wird nachmittags und wir gehen in den rechten Gang. Auf unserem PDA haben wir dann 2 weitere Telefonnummern, eine davon gehört zum Polizisten. Wir gehen vor das Krankenhaus und rufen ihn an.

In einem der Aufnahmebogen steht etwas vom Wort DELETE, das mehrmals wiederholt wurde. Wir reden mit den Polizisten darüber und haben dann eine Idee. –

Wieder zurück im Gebäude ist es bereits Abend geworden und wir wenden uns in den Gang links und gehen ins Stationszimmer. Mit Tamara über alles reden, für die Patienten alle Medikamente absetzen und das Stationszimmer verlassen, vorher aber noch (links von der Tür) **Papier und Stift** mitnehmen. Jetzt könnte man ja das Wort DELETE auf das Blatt schreiben und auf den entsprechenden Patienten anwenden.

In Zelle 1, das Wort DELETE dem Patienten zeigen und den Patienten hypnotisieren und wir befinden uns dann in der Erinnerung des Patienten in der Nacht am 11. November.

Wir haben jetzt einen **Brechstange** und eine **Pistole** und hebeln mit der **Brechstange** das **Lüftungsgitter** auf. Die **Anwendung** der **Brechstange** muss mehrmals erfolgen und sowohl **Brechstange**, wie auch das **Gitter** landen letztendlich im **Tunnel**.

So kann er raus und will auch das Gelände verlassen. Die **Fässer** kann er nicht bewegen, also geht er nach hinten und schießt auf eines der **Fässer**, das ausläuft und dann bewegt werden kann. Es anklicken und es rollt/steht dann am **Zaun**. Wir klettern hinauf und gelangen somit über den **Zaun** zu einem **Schlauchboot**

Wieder zurück in der Psychiatrie spielen wir wieder als David, verlassen die Zelle und gehen wieder ins Stationszimmer. Das Gespräch bringt aber nichts. Unser Held ist müde und macht Feierabend. Er verlässt das Gebäude, bekommt eine e-mail, liest sie und geht nach draußen.

Hier wird kurz mit Mr. Miller geredet und dann das Gelände durch das Tor verlassen und nach rechts zur Fähre. Auf der anderen Seite angekommen in Richtung Rivington Street und dann zur Entspannung in die Nighthawk-Bar. Auf dem Barhocker Platz nehmen und mit Hawk, dem Besitzer ausführlich reden. Ein paar Whiskey trinken, von einem Gast angepöbelt werden, dann zum Hotel und rauf ins Zimmer. Dort telefonieren und feststellen, dass der Anrufbeantworter blinkt und ihn abhören. Unser Held dreht etwas durch, als er so erfährt, dass sich seine Frau scheiden lassen will. Ein weiterer Anruf bei ihr bringt nichts, aber David ruft noch seinen Anwalt an und legt sich dann schlafen, nicht ohne vorher den Tagesverlauf elektronisch zu notieren.

Kapitel 2: „Wunden“

Nach einer ruhigen (?) Nacht zunächst mal zum Portier Flynn und ihm den Anrufbeantworter und Spiegel beichten. Draußen dann angekommen, spielt der Typ vom gestrigen Abend an der Bar verrückt, aber unserem Helden geschieht nichts. Über den Fähranleger wieder in die Psychiatrie, wo uns Tamara mitteilt, dass es in der Nacht Schwierigkeiten gab. Also ins Gebäude und ins Cockpit zum Doc und mit ihm die Geschehnisse der Nacht besprechen. Patient Nr. 5 ist handgreiflich geworden. David geht zu ihm, muss aber die Flucht ergreifen. Also setzen wir mal „das Gespräch“ mit Nr. 1 fort. In der Zelle das PDA benutzen und oben in der Mitte die Audioschnittstelle anklicken, „Ordner Zelle 1“ auswählen, dann: 10.11. 2007, dann: Nacht anklicken und Teil 1 abspielen (gelber Pfeil links unten anklicken). Dann erfolgt eine erneute Hypnose.

Patient 1 ist wieder in einem Gang, aber anders als am Abend zuvor. Vorgehen und schließlich die Wand komplett zerschießen, einen Ziegel mitnehmen und hindurchkriechen. Am Ende den Bildschirmrand unten anklicken und dann nach links in Richtung Ventilator. Den Ventilator durch Anwendung des Ziegels stoppen und dann vor; die Verfolger aufhalten, in dem wir mit der Waffe den Stein am Ventilator wegschießen und dann versuchen die Leiter hochzusteigen. Aber mit dem Ergattern einer Brechstange ist erst einmal die Erinnerung zu Ende.

David befindet sich wieder in der Zelle bei Patient 1 und verlässt diese Zelle. Besuchen wir die anderen Zellen und in Zelle 3 bekommen wir eine Mail, dass man von diesem Patienten Kleidung gefunden hat mit der Aufschrift eines Radiosenders und einer bestimmten Frequenz (108).

Hhhmmmm....., es gab doch hier ein Radio, also müsste man doch auch drankommen!

David geht nach draußen und löst den Notfallalarm aus. So kann er ungestört aus dem Cockpit das **Radio** mitnehmen, geht mit dem Radio in Zelle 3, stellt es auf dem Tisch ab und stellt die Frequenz auf (108, es muss Musik ertönen!) und schaltet es ein.

Der Patient reagiert und auch er erinnert sich an Gänge und wir spielen in der Rolle des Patienten weiter. Die Taschenlampe einschalten und vor bis zur Tür, versuchen sie zu öffnen und dann rechts das Zahlenschloss ansehen. Wir haben einen Zettel im Inventar mit: $10 \div 2$ und dann: -, +, : und x. Daraus sollten sich (wenn man die Rechenzeichen nacheinander anstelle des \div benutzt!) die Zahlen 8, 12, 5 und 20 ergeben, die wir dann nacheinander eingeben und jeweils mit der Eingabetaste an der Tastatur im Spiel bestätigen. Wenn es geklappt hat, dann stehen wir im selben Gang vor dem Ventilator, von dem Patient Nr. 1 berichtet hat. Kein Stein da, also Waffe benutzen. Bingo: wir können hindurchkriechen und über die Leiter nach oben und kommen durch den Schacht in den Raum, in dem sich Patient 1 am Anfang befand und nehmen so den gleichen Weg über den Zaun.

Wieder als David benutzen wir das PDA, wählen Zelle 3 und spielen Teil 1 der Nacht vor (die Aussage von eben) und die Erinnerung geht weiter.

Patient 3 befindet sich in einer Küche und sucht nach einem Schlüssel. Im Küchenschrank zunächst aus der mittleren Schublade die **Taschenlampe** nehmen, Mehr gibt es hier nicht und wir gehen rechts durch die Tür in den Gang. Im Gang nach unten und dann auf der linken Seite in Rays Zimmer! (Hej – wir haben einen Namen!). **Schlüssel** vom Tisch nehmen, auf den Gang und nach oben durch die braune Holztür auf den Hauptplatz. Wenden wir uns nach links unten, dann gibt es ein Gefängnis und ein Waffenlager. Das Waffenlager erscheint unwichtig, also zum Gefängnis und es mit dem Schlüssel öffnen. In der Gefängnisbaracke hat Ray wohl irgendwo dahinten etwas eingeschlossen. Nach hinten durchgehen zu dem Gang mit den Zellentüren. Hinten links die Zellentür öffnen, das Lüftungsgitter dann anklicken und dort nach unten klettern. Die Erinnerung bricht unten im Gang-/Kanalsystem ab. Das reicht jetzt erst einmal für Ray.

Die Zelle verlassen und mit dem Dr. reden. Draußen dann mit dem Inspektor reden und sich dann die **Handschellen** vom Hotel abholen und wieder zurück zur Psychiatrie. In Zelle 5 und dort schnellst möglichst die Handschellen anlegen und mit ihm reden. Auch er erinnert sich und wir spielen als Patient Nr. 5 weiter:

Das Fass neben uns anklicken und wir schieben es zum Tor. Es in Großaufnahme anklicken und dann die Öffnung oben ansehen. Aus dem Bild raus und nach links zum Gebäude mit der Schiebetür und diese öffnen und den **Kanister** ins Inventar befördern. Dann draußen das Treibstofflager suchen und hinten links in der Ecke einen Feuerlöscher finden. Der **Schlauch** scheint noch brauchbar zu sein, also schneiden wir ihn mit dem Messer ab und nehmen ihn mit. Weiter nach rechts und von einem Batterieladegerät ein **Kabel** nehmen. Die alte Batterie auf dem Tisch ansehen und unter dem Tisch eine **Flasche** ergattern. Jetzt noch die **Flagge** am Jeep einsacken. Wo aber finden wir jetzt etwas Explosives bzw. wie ergattern wir es? Wieder nach draußen und links am Weg leuchtet die Lupe. Wir finden alte Metallteile und ergattern von einem alten Tank den **Tankdeckel**. Hat dieser Tank etwa auch noch Benzin? Stellen wir es fest und benutzen den Schlauch mit der Öffnung und dann den leeren Kanister mit dem Schlauch. Bingo: wir können das Benzin umfüllen. Waren wir mal Student? Erinnern wir uns an die 70er Jahre und an Molotow-Cocktails? Wie ging das? Nun: Benzin in eine Flasche, etwas anderes Brennbares (z.B. Stoffe) dazu und dann anzünden und wirft man das dann, dann entfalten sich die Flammen. Also das Benzin in die Flasche und den Stoff dazu. Wenn das jetzt brennt

Was kann dann damit entzündet werden? Nun denn: wir wollen das Gelände verlassen und haben ja schon das Fass am Tor stehen. Das Restbenzin aus dem Kanister in das Fass umfüllen. Jetzt müsste man eine Fernzündung machen. Also zurück ins Lager zur Batterie. Das Überbrückungskabel auf die Batterie und dann auf die Flasche anwenden. Und letztendlich die brennende Flasche auf das Fass werfen. Nr. 5 kann entkommen.

Zurück in der Zelle spielen wir als David weiter. Die Zelle verlassen und draußen eine e-mail von Joe Moretti bekommen und lesen. Jetzt ins Cockpit und berichten. In der Halle dann einen Anruf vom Detective bekommen und die Psychiatrie ganz verlassen. Mit dem Detective ausführlich reden und etliches Neues erfahren. Als unser Held dann ins Gebäude zurückkehrt, läuft er einem Pharmavertreter (?) über den Weg, den er zu kennen glaubt. Der Doc. verabschiedet sich. Wir sollten doch den Doc und die Krankenschwester im Auge behalten. Also nun ins Stationszimmer und Tamara hindert uns zunächst daran, die **Taschenlampe** rechts zu nehmen. Unser Held schafft

es dennoch im richtigen Augenblick. Ganz nach vorne gehen und dann hinten, rechts von der Tür einen Sicherungsleiste sehen, doch natürlich kann unser Held hier unter Beobachtung nicht handeln. Mit Tamara über alles reden. Dann nochmals am Sicherungskasten den Trick von der Taschenlampe ausprobieren und wenn Tamara nach unten sieht, einige Sicherungen betätigen.

Nun alle Zellen abklappern, aber wir kommen nur in Zelle 3 rein. Mit der Taschenlampe Licht machen und so mit Ray weiter machen. Wir machen die Taschenlampe an und müssen wieder das PDA benutzen, um Kontakt herzustellen. Diesmal wählen wir aus den Mitschnitten die Zelle 5 vom 10.11. 2007 in der Nacht – Teil1 und wir spielen wieder als Ray weiter:

Eines der Mädchen taucht jetzt auf und gibt Ray ein Tagebuch. Er soll sich um einen Mitbewohner kümmern. Ray verlässt das Zimmer und geht über den unteren Bildschirmrand vor Victorias Zimmer und dann in Jonathans Zimmer. Die beiden streiten sich über das Tagebuch und Jonathan verlässt das Zimmer. Ray geht darauf ebenfalls und – Ray geht in Cliffs Zimmer und redet mit diesem, doch das Gespräch bringt nichts. Ray weiß nicht mehr, was er von Cliff wollte und so horcht er mal an der Tür. Wenn er sagt, dass die Schritte weiter weg sind, geht er hinein und kann links vom Türrahmen an der Wand den Zettel klauen mit dem Rechenpuzzle und somit den Code für die Tür (hatten wir ja schon gelöst und wissen jetzt, wie er zum Code gekommen ist!). Wir gehen in die Küche und holen (fast) die Taschenlampe und die Erinnerung erlischt.

Nun wieder als David die Zelle verlassen und, um weiter zu ermitteln, das Licht wieder einschalten. Also dies bei Tamara tun. Jetzt in Zelle 1 und das übliche Spielchen beginnt: ihm den Mitschnitt von Zelle 3, nachmittags, Teil 1 vorspielen. Und es wird klar, wie das Mädchen an das Tagebuch kam.

Jetzt in Zelle 2.: dem Mädchen den Mitschnitt von Zelle1 am 10.11.2007 nachmittags (Teil1) vorspielen und dann als das Mädchen weiter spielen.

Wir befinden uns auf einem der Wachtürme. Reingehen und drinnen mit dem Messer den Schrank öffnen. Die Kiste nach draußen schieben, dann das Seil am Geländer befestigen, die Kiste mit der Rettungsinsel hinunterwerfen und dann durch Klick auf das Geländer hinterher springen. Damit ist es vorerst aus mit dieser Erinnerung.

Wieder als David nun in die anderen Zellen und bei Zelle 5 Erfolg haben. Hier ist ja Cliff und er wird mit dem Mitschnitt von Zelle 3 am 10.11. 2007, nachmittags – Teil1 konfrontiert. Wir können nur zusehen/zuhören und danach nochmals reden.

Nun zu Ray in Zelle 3 und diesem dann den Mitschnitt aus Zelle 5, 10.11.2007 – nachmittags Teil1 vorspielen. Wir spielen dann als Ray weiter:

Ray fragt Cliff, wer da schreit, aber er bekommt keine Antwort. Raus und durch die braune Tür auf den Hauptplatz. Kommen die Schreie aus dem Gefängnis? Das ist feststellbar. Hinübergehen und auf das 2. Gitterfenster von rechts klicken. Die Mädchen ansprechen. Zurück und in Cliffs Zimmer und rechts neben dem Bett die Weinflasche nehmen, dann zur Küche, mit Cliff reden und die Flasche aus dem Inventar mit der Flasche auf dem Tisch austauschen, wenn er nach links schaut. Dann sich hinter Cliff Zimmertür verstecken und die Erinnerung erlischt.

David wechselt also wieder die Zelle und spielt Cliff in Zelle 5 den Mitschnitt von Zelle 3 vom 9.11. in der Nacht – Teil1 vor. Wir spielen als Cliff weiter:

Cliff wacht in einer Zelle auf. Er ist wütend und zerschlägt/-tritt einen Stuhl, was aber seinen Vorteil haben wird, denn letztendlich landet eine Stuhlstrebe im Inventar. Wir wollen hier raus, also sehen wir uns mal das Gitter/den Lüftungsschacht genauer an und angeln uns schließlich mit der Stuhlstrebe ein Messer, das wir dazu benutzen, um das Gitter abzuschrauben (Messer auf die Schrauben!) und es letztendlich wegzuziehen. Hineinkriechen und in einem alt bekannten Gang landen. Am Ventilator vorbei geht es automatisch durch die Schiebetür nach draußen und auch die Erinnerung endet.

Gott sei Dank sind hier die Wege hier nicht lang und David sucht jetzt wieder die Zelle 2 auf. Mitschnitt aus Zelle 3 aus der Nacht des 9.11. – Teil1 ist hier gefragt. Wieder können wir nur zusehen/zuhören und gehen danach in Zelle 4 zu Victoria. Bei ihr ist Mitschnitt Zelle 2 am Abend des 9.11. Teil1 wichtig. Wir spielen dann als Victoria weiter:

Victoria benutzt das Messer mit dem Gitter und ist so ungeschickt, dass es hinter dem Gitter – unerreichbar – liegen bleibt und die Erinnerung endet, aber wir wissen, wie ein Messer dorthin kam.

David geht raus aus der Zelle und erhält draußen ein e-mail von Moretti. Außerhalb der Psychiatrie ihn dann anrufen, Neues erfahren und dann in Zelle 2. Hier vom Bild erzählen und erneut Laura spielen:

Laura klettert auf den Wachturm. Im Innenraum klickt sie auf den grünen Knopf der Schalttafel und schaltet damit den Scheinwerfer ein. Da er sich aber nicht mehr bewegen lässt, werden die Schrauben an der Konsole angeklickt, die Konsole klappt auf und man kann die Konsolenplatte

nehmen. Um den Scheinwerfer wieder auszuschalten, muss das rote Kabel an die Kabelklemme ganz links, wo eh ein rotes Kabel ankommt. Da die Konsolenplatte feucht ist, könnte sie ja mit der Wärme des Lichtes getrocknet werden. Also die Konsolenplatte auf dem Glas des Scheinwerfers befestigen und dann das rote Kabel an die 2. Klemme von unten anschließen. Der Scheinwerfer geht so wieder an und nach kurzer Zeit das rote Kabel wieder umstecken, von draußen die Konsolenplatte holen, sie einsetzen und dann versuchen, ob der Schwenk geht. Er funktioniert, aber der Scheinwerfer wird zerschossen.

Es ist spät und David hört für heute auf. Er geht nach draußen, redet noch mit dem Doc und bekommt eine Mail von Kim, die einen Expressbrief im Hotel ankündigt. Also ins Hotel und mit dem Portier reden und den Brief bekommen. Ihn lesen und schockiert nach oben ins Apartment und dort 2 Telefonate über das PDA führen (mit Kim und Terry oder umgekehrt). Niedergeschlagen geht David in die Bar, nimmt schließlich wieder auf dem Barhocker Platz und muss, nach einer Auseinandersetzung nach Vollendung des Tagesberichtes, schnellstens ins Bett und damit endet Kapitel 2.

Kapitel 3 - „Gegner“

An diesem Morgen läuft fast alles schief: Mit dem Portier reden und dann 2x telefonieren (Kim und Bank). Leider erfolglos. Am Fähranleger gibt es ein Gespräch und vor der Psychiatrie ein Gespräch mit dem Detective führen, das auch unerfreulich verläuft.

Drinne dann in Zelle 4 und hier Mitschnitt Zelle2 vom 9.11.2007 nachts, Teil 1 verwenden. Als Victoria spielen:

Sie ist im Gebäude auf dem Korridor und holt dann aus der Küche einen Wischmop mit einem Eimer, der im Waschbecken rechts gefüllt wird. Nach draußen auf den Gang durch die Tür links und automatisch aufwischen und dann hinten durch die braune Holztür ganz nach draußen und den Eimer in den Brunnen kippen. Danach zurück in Lauras Zimmer. Den Tisch 2x anklicken und beim 2. Mal das Messer ins Inventar befördern. Nun das gesamte Gebäude verlassen und nach vorne rechts zum Wachturm

David geht jetzt sofort zu Cliff in Zelle 5, und spielt ihm Mitschnitt Zelle 4 vom 9.11. abends, Teil 4 vor. Wir können wieder nur zusehen/-hören und hinterher wieder reden. Nun in Zelle 1 und hier Mitschnitt vom 9.11., abends Teil 1 verwenden. Wir handeln dann wieder als Jonathan:

Links von uns leuchtet die Lupe auf und wir sehen uns im Wald einen Baumstamm an und ergattern ein paar Handschuhe. Gehen wir an der Weggabelung rechts zum Zaun, können wir mit den Handschuhen aus einer Rolle Stacheldraht eine Stange bekommen. Zurück zur Weggabelung und dann nach links wenden. Der Weg endet vor einer Art Bunker und Jonathan hört Schreie. Er kann den Steinblock nicht wegschieben, will aber die Stange auch erst benutzen, wenn er weiß, woher die Schreie kommen. Also zurücklaufen und im Stacheldraht ein schwer verletztes Reh finden. Jonathan muss es erschießen. Geschockt läuft er dann zur Kreuzung zurück und die Erinnerung ist zu Ende.

Da unsere Patienten immer etwas Pause brauchen und David die erhaltenen Informationen schnell weiter verwerten will, geht er jetzt zu Ray in Zelle 3 und verwendet hier Mitschnitt vom 1.9., abends Teil 2. Wir spielen als Ray:

Er ist in einem Keller und steht vor einer Tür mit dem Codeschloss (wir kennen einen halben Code aus dem Mitschnitt von Zelle 3 vom 10.11., nachts, Teil-2. Er lautet 1, 5, - Den Rest müssen wir probieren und kommen so auf 1, 5, 3, 7. (oder wir schalten mal das Licht ein unterhalb der Feuerlöschhalterung, um die beiden anderen Ziffern zu sehen, dann wieder ausschalten!). Dennoch rührt sich nichts und wir schnappen uns rechts noch den Feuerlöscher und wenden ihn auf den Drehschrott an. Die Tür kann geöffnet werden und Ray meint, dahinter sei ein Funkraum. Die Erinnerung endet.

Als David dann auf den Hof der Psychiatrie gehen und den Polizisten anrufen, ihn fragen, ob er einen Funkspruch besorgen kann (Ray hatte ja was von einem Funkraum gesagt) und kaum ist er wieder im Gebäude erhält er eine Mail mit dem Funkspruch (bei den Audio-Mitschnitten ganz unten NYPD Audio – FunkspruchMp3). Zu Ray in Zelle 3 und ihm das vorspielen und als Ray im Funkraum weiter spielen:

Hier jetzt zeigt sich nur am Funkgerät das Lupensymbol. Alle Kontakte des Funkgerätes sind herausgerissen, aber hinter dem Gerät liegt ein Lappen, der genommen wird. Wir haben evtl. schon festgestellt, dass in der Lampe rechts beim Funkgerät die Glühbirne fehlt? Schalten wir also das Licht aus und schrauben die Glühbirne mit Hilfe des Lappens von links in die Lampe rechts

und wir sollten es beim Funkgerät einfacher haben. Das Funkgerät dann mit Strom versorgen. An der Wand, rechts vom Funkgerät, einen Hinweis finden, wie angeschlossen werden soll (von links nach rechts: rot, gelb, grün und blau). Das Gerät wird eingeschaltet, ein Minifunkspruch abgesetzt und dann schießt jemand auf das Funkgerät und die Erinnerung ist weg.

Als David nun in Zelle 1 und mit Jonathan reden und mehr erfahren, aber man kann nicht handeln. So in den Flur und ins Cockpit, das Gespräch mit dem Doc führen (was unerfreulich endet), draußen mit Miller reden und überrascht sein, was er weiß und dann das Gelände verlassen.

In die Nighthawk-Bar reden und danach im Hotel mit dem Portier über weiteren Aufschub verhandeln. Er wird ihm gewährt und David geht nach oben. Er findet vor dem Schlafzimmerschrank seine Koffer aus seinem Haus und einen Brief, den er liest und hat danach eine Vision. Kim anrufen, den Tagesbericht anfertigen und dann ins Bett.

Kapitel 4 – „Versunken“

Ein Gespräch mit Terry bringt für uns Spieler wieder etwas mehr Klarheit ins Geschehen. Nun sofort zum Fähranleger. Dort treffen wir den Doc und einen weiteren alten Bekannten, der immer die Fähre benutzt und wir reden.

In der Psychiatrie dann sofort in Zelle 2. Laura ist tot, wir rufen den Doc herbei, der uns die Schuld gibt. Auf dem Gang dann eine Mail von Kim erhalten und lesen. Vor dem Gebäude den Inspektor anrufen und man wird zum Verdächtigen, der für eine fahrlässige Tötung verantwortlich sein soll.

Nun zu Jonathan in Zelle 1 und ihn mit dem Mitschnitt von Zelle 1 am 9.11. nachmittags, Teil 1 beglücken. Wieder sehen/hören wir nur zu und reden dann. – Danach in Zelle 3 und hier Mitschnitt Zelle 1 vom 8. 11. Nachmittag Teil 1 verwenden. Zuhören/zusehen.

Wieder zurück in Zelle 1 und Jonathan den Mitschnitt aus Zelle 3 vom 8.11. nachmittags, Teil 1 hören lassen. Und dann **als Jonathan vom Boden des Brunnens deinen kleinen Schlüssel holen.**

Danach in Zelle 5 zu Cliff der diesmal 2 Mitschnitte zu hören bekommt: a) Zelle 1, 8.11., nachmittags, Teil 1 und danach noch den Teil 2 und wir spielen als Cliff weiter:

Cliff steht vor dem Waffendepot, öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht hinein. Hinten links durch die Tür in die Halle, vorgehen und rechts bei Metallteilen ein **Brecheisen** finden. Wir schauen uns weiter um, finden links bei den Kisten eine **Munitionsbox** und brechen sie auf und nehmen die **Munition** mit. Weiter alles absuchen und dann hinten bei den Regalen einen verschlossenen Schrank finden und ihn mit dem Schlüssel öffnen. So ergattert man **Waffen** für alle, gehen ins Freie und die Erinnerung endet damit, dass der Patient meint, er sei in die Küche gegangen. Weiteres bleibt aber weiterhin im Dunkeln, doch wir nähern uns immer mehr dem Ausgangspunkt des Geschehens.

In Zelle 1 wieder Jonathan beglücken mit den Mittschnitten von Zelle 5, 8.11. nachmittags Teile 1 – 4. Zwischendurch und danach reden. Dann raus auf den Flur, Mit dem Doc. reden und dann den Heimweg antreten. Nach Benutzen der Fähre wird David überfallen – Wieder an Land, schnell zur Bar. Dort mit dem Inspektor ein ausführliches Gespräch führen und wenn der weg ist, die **Waffe** von Ryker kaufen. Dann zum Hotel, mit dem Portier reden und letztendlich sich aufs Ohr hauen.

Kapitel 5 – „Verloren“:

Am Morgen dann mit dem Anwalt telefonieren. Dann zum Fähranleger, wo uns der Inspektor schon erwartet und es Neuigkeiten gibt. Nach dem Gespräch links vom Anleger ein **Seil** und den **Rettungsring** mitnehmen. Beides kombinieren und dann auf das **Schlauchboot** anwenden, das vor dem Anleger im Wasser treibt und es so heran holen. Das Boot untersuchen und es landet so automatisch eine **Waffe** in unserem Inventar. Jetzt wieder rüber zur Psychiatrie; der Doc benimmt sich äußerst merkwürdig, so dass David gleich mal in alle Zellen geht. In Zelle 1 wurden wohl das **Sedativum und die Spritze** vergessen. Beides mitnehmen und feststellen, dass alle Patienten bewusstlos sind. Schnell ins Cockpit. Das **Gegenmittel** zum Sedativum gibt es, wenn wir das Sedativum auf den Arzneimittelschrank anwenden und dann zurück in die Zellen und allen das Gegenmittel spritzen. Am Nachmittag sollten alle wieder wach sein/werden, also beginnen wir in Zelle 1, da die anderen noch nicht aufgewacht sind.

Mit Jonathan reden und es wird nun klar, dass eine Veränderung der Persönlichkeiten stattgefunden hat. David kann nicht weitermachen, weil er eine Mail erhält. Sie lesen und dann

zurück und vor dem Hotel rechts nach unten in den Park. Soweit vorgehen, bis die folgende Sequenz von alleine abläuft. Ist sie zu Ende, dann landet unser Held automatisch vor dem Hotel, wo sein Zimmer geräumt wurde und seine Koffer draußen am Eingang stehen. Also zunächst mal aus lauter Verzweiflung in die Nighthawkbar. Hier das Gepäck abstellen und dann zum Fähranleger. Wir hatten doch eine Verabredung mit dem Inspektor, rufen ihn an und können letztendlich die Verabredung doch noch einhalten, denn wir finden seine Leiche, wenn wir den Müllcontainer öffnen.

Zurück zur Psychiatrie: Hier wird David erwartet und kommt nicht über den Vorraum hinaus, also muss er Gewalt anwenden und betritt das Gebäude mit gezückter Waffe. Er setzt den Doc und die Schwester außer Gefecht (fesselt sie automatisch), spritzt das Sedativum und hat erst einmal freie Bahn für ein paar letzte, wenige Stunden.

Jetzt wieder in Zelle 1 und mit Jonathan reden. Er erinnert sich weiter und es wird klar, worum es geht. David wird klar, dass die Patienten in Lebensgefahr schweben, lässt sie frei, verabredet sich mit ihnen in den Bar und muss nun sehen, dass er zum Ort des Verbrechens kommt. Am Fähranleger dem Steg hinunter, das Schlauchboot benutzen und letztendlich – ohne irgendwelches Inventar Am Ufer/Strand von Fort Hillen ankommen.

Fort Hillen:

Sind wir nun in der Steinzeit? Nun denn: wir nehmen den **großen Stein** und benutzen ihn mit dem anderen Stein neben dem Schlauchboot, so dass David **scharfkantige Stücke** bekommt. Wir zerstören jetzt unseren Fluchtweg und benutzen den Stein auf das Schlauchboot; vielleicht ist der **Gummistreifen** ja noch hilfreich. Was könnte mit dem Gummistreifen gehen? Gehen wir also hoch zum Zaun und benutzen den Gummistreifen darauf, so dass David letztendlich über den Zaun klettern kann, unten im Schacht landet und eine **Brechstange** mitnehmen kann. Weiter nach rechts bis zum blockierten Ventilator. Hindurchkriechen. Der Ventilator ist mit der Waffe blockiert, also die Brechstange auf das Hindernis anwenden, in der Hoffnung, die **Waffe** zu bekommen. Es gelingt, aber das Magazin der Waffe ist leer.

Den Gang nach unten bis zum Abzweig, hier erneut nach unten und vor zur Tür, die wohl ein neues Codeschloss bekommen hat. Hier zunächst mal nichts tun, denn wir brauchen ja Munition für unsere Waffe. Also weiter nach unten. Wir kommen so nach draußen und gehen die Munition suchen. Rechts am Treibstofflager vorbei zum Hauptplatz und dann links zum Waffenlager. Nach

hinten durchgehen, links in die Halle und rechts zu den Kisten. Die **Munitionskiste** wurde ja nicht leer geräumt, also sich eindecken. Weiter das Gelände erkunden und alles – wie beschrieben – vorfinden. Dann über den Hauptplatz am Hubschrauber vorbei zum Wachturm. Über das herunterhängende Seil nach oben, oben ein **Messer** ergattern und dann wieder zurück über den Hauptplatz nach links zum Treibstofflager und nach rechts unten zum Haupttor. Hier über die Schiebetür nach unten zur Tür mit dem Codeschloss.

Früher tauchte im Gespräch das Wort GOLIATH als Projektname auf. Nun versuchen, dieses hier als Code einzustellen. Das geht so, wie beim Handy das Schreiben einer SMS. Also: G = Taste 3 1x drücken, O = Tasten 5 3x drücken, L = Taste 4 3x drücken, I = Taste 3 3x drücken, A = Taste 1 1x drücken, T = Taste 7 1x drücken und H = Taste 3 2x drücken. War alles richtig, ist die Tür nun offen. Es scheint. Als ob wir in einen Überwachungsraum eingedrungen sind, der aber von keinem unserer Patienten erwähnt wurde. Ist er neu? Auf jeden Fall im Raum ein Lüftungsgitter finden und es mit Hilfe des Messer entfernen. Hineinkriechen und oben dann im LAN-Raum landen, in dem alle 5 einmal zusammen vor dem PC gesessen haben. Sich umsehen, vorne links die Kartons ansehen und von dort eine Rolle **Klebeband** mitnehmen. Sich erneut umsehen und vom Computer bei der Tür eine **Wechselfestplatte** ins Inventar befördern.

Nun zurück über den Luftschacht (links neben der Tür kurz unterhalb der Decke) in den Überwachungsraum. Hier sich rechts die Videokassetten ansehen und dann auf das Nehmensymbol klicken. Jetzt erscheint ein Bild mit den Videotiteln, was verändert werden kann. Kassetten müssen gefunden werden, um alles noch Fehlende zu erfahren:

Korridor, 4. Tag, 0-6 Uhr -- LAN-Raum, 2. Tag, 18 – 24 Uhr

Zuerst Korridor und Tag und Zeit einstellen, dann auf den Haken, um es anzusehen; danach den LAN-Raum und ansehen. Es war wohl ein Kriegssimulator, mit dem alle 5 gearbeitet haben und David kommen Erinnerungen hoch.

Rechts neben der Tür zu den Bunkern steht ein Server hinter Panzerglas, den David zerstören möchte. Kann da Überhitzung helfen? Mal sehen und das Klebeband am Lüfter benutzen. Jetzt aus der Nahansicht zurück und das lange Ende beginnt, wozu aber nichts verraten wird.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen
(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).