

Overclocked – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

David McNamara wacht in einem Hotelzimmer auf. Detektiv Moretti hat David angefordert um herauszufinden warum fünf Jugendliche durchgedreht sind.

Kapitel 1: Zerbrechendes Glas

Im Hotel:

- **David sieht sich seinen Koffer an**
- er stellt fest das er seinen Mantel vergessen hat
- **den Anrufbeantworter abhören**
- David soll nach Staten Island ins Hospital kommen
- **das Pendel und das PDA nehmen (liegt beides auf dem Tisch)**
- weiter nach vorn im Raum gehen
- das Fenster ansehen
- auf dem Tisch liegt ein Brief
- den Brief ansehen (ist eine Mahnung)
- **das Kleingeld nehmen** (liegt auf dem Schrank)
- die Zeitung ansehen
- das Zimmer verlassen und in die Hotellobby gehen
- **mit dem Mann an der Rezeption sprechen**
- **er heißt Flynn**
- **die folgenden Informationen erfragen: Gewitter, Hospital, Geld, Kneipe, Karte**
- **David bekommt einen Stadtplan**
- das Gespräch beenden
- den Zeitungsständer im Hotel ansehen
- **das Hotel verlassen**
- David fliegt eine Zeitung ins Gesicht
- rechts ist ein Geldautomat am Hotelgebäude
- links gibt es einen Shop und eine Bar, die noch geschlossen hat
- **vom Hoteleingang geradeaus zum Fähranleger gehen**

Fähranleger:

- zum Ende des Stegs gehen
- dort stehen zwei Männer
- **mit dem Mann links sprechen (er meint die Fähre ist sicher wenn man schwimmen kann)**

- **dann mit dem Mann rechts sprechen**
- den Steg verlassen
- **zum Eingang des Fährgebäudes gehen**
- **David fährt mit der Fähre**

Hospital:

- **die Sprechanlage benutzen**
- zum Haus gehen
- Schwester Tamara bringt ihn zu Dr. Young
- **mit Dr. Young sprechen**
- nach dem Gespräch **durch das Sichtfenster von Zelle 1 sehen**
- **weiter nach hinten gehen im Gang**
- Detektiv Moretti kommt gerade
- **David spricht mit ihm**
- **Moretti erzählt das die fünf Jugendlichen Amok gelaufen sind**
- **er will seine Daten auf das PDA von David schicken**
- außerdem verabreden sie sich auf ein Bier in der Bar
- **nach dem Gespräch ins Cockpit gehen**
- **hier mit Dr. Young sprechen**
- **David bekommt einen Alarmsender, die Schlüssel für die Zellen und die Krankenakten**
- nach dem Gespräch das Cockpit verlassen
- die Akten ansehen
- zu den Zellen gehen
- **in Zelle 1 gehen**
- hier ist ein Junge, der weint
- **in Zelle 2 gehen**
- hier ist ein Mädchen das weint
- **in Zelle 3 gehen**
- hier ist ein Junge, der nur ruhig dasitzt
- **in Zelle 4 gehen**
- hier ist ein Mädchen, das nur ruhig dasitzt
- **in Zelle 5 gehen**
- hier ist ein Junge, der steht in der Zelle und scheint aggressiv zu sein
- **David sieht sich jetzt nochmal die Akten an**
- **dann geht er zu Dr. Young und spricht mit ihm**
- er erfährt allerdings so gut wie nichts
- in die Halle gehen
- **das Gebäude verlassen**
- das Nebengebäude ansehen
- **mit dem Mann sprechen, der im Regen steht** (ist der Mann von der Fähre)
- wieder ins Gebäude gehen
- **nach einiger Zeit kommen die Daten von Moretti auf das PDA**
- **David geht aus dem Gebäude**
- **das PDA benutzen und Moretti anrufen**

- David fragt nach dem Wort Delete das der eine Junge immer gesagt hat
- wieder ins Gebäude gehen
- es ist jetzt abends
- **in den Gang links gehen**
- hier ist das Stationszimmer
- in das Zimmer gehen
- **mit Schwester Tamara sprechen**
- **David sagt das sie die Medikamente absetzen soll**
- **den Stift und das Papier nehmen**
- neben der Tür gibt es Sicherungen
- die Sicherungen ansehen
- sie sind für das Licht in den Zellen
- das Zimmer verlassen
- zu den Zellen gehen

Zelle 1 / Erinnerung:

- **David spricht mit dem Jungen**
- **er fragt nach Hypnose**
- **er schreibt das Wort Delete auf das Blatt Papier und zeigt es ihm**
- dann folgt die Hypnose und die Erinnerung des Jungen kommt
- der Junge steht in einem Raum mit Lüftungsgittern
- **das Lüftungsgitter ansehen**
- **die Brechstange mit dem Lüftungsgitter benutzen (einmal rechts, einmal links und nochmal rechts)**
- das Lüftungsgitter fällt herunter
- **nach draußen gehen**
- den Zaun ansehen und die Fässer
- **die Fässer drücken**
- sie sind zu schwer
- ein Stück von den Fässern entfernen
- **dann mit der Pistole auf die Fässer schießen**
- ein Fass läuft aus
- **das Fass drücken und dann rollen**
- **der Junge stellt das Fass an den Zaun und klettert darüber**
- er verschwindet in einem Boot
- dann endet die Erinnerung
- **David verlässt die Zelle**

Hospital:

- **David geht noch einmal ins Stationszimmer und spricht mit Schwester Tamara**
- dann verlässt er das Gebäude
- es gibt eine Nachricht auf dem PDA von Kim

- mit dem Mann im Regen sprechen
- er heißt Steward und er geht jetzt nach Hause
- dann zur Fähre gehen und zum Hotel
- die Brieftasche ansehen
- die Kreditkarte aus der Brieftasche mit dem Geldautomat am Hotel benutzen
- leider bekommt David kein Geld

Hotel:

- ins Hotel gehen
- ins Zimmer gehen
- den Anrufbeantworter abhören
- David hat eine Nachricht von Kim
- sie will sich scheiden lassen
- er wirft das Telefon gegen den Schrank
- die Scheibe geht kaputt
- das PDA benutzen und Kim anrufen
- das Hotel verlassen
- in die Bar gehen

Bar:

- David geht in die Bar
- auf den Barhocker setzen
- David bestellt einen Drink
- ein Gast an der Theke macht beleidigende Bemerkungen
- mit dem Barmann sprechen
- nach einigen Drinks verlässt David die Bar
- ins Hotel gehen

Hotel:

- ins Zimmer gehen
- auf dem PDA den Anwalt anrufen
- dann ins Bett legen und schlafen

Kapitel 2: Wunden

Hotel:

- an die Rezeption gehen
- **mit Flynn sprechen**
- ihm erzählen das der Anrufbeantworter kaputt ist und auch die Scheibe am Schrank
- das Hotel verlassen
- **der Typ aus der Bar kommt und David geht lieber wieder ins Hotel**
- **nochmal mit Flynn sprechen (über die Bar)**
- dann das Hotel verlassen
- **zur Fähre gehen und die Fähre benutzen**

Hospital:

- Tamara geht gerade nach Hause
- sie ist nicht gut drauf
- ins Cockpit gehen
- **mit Dr. Young sprechen (der Junge aus Zelle 5 hat Tamara angegriffen)**
- David versucht das Radio zu nehmen, aber Dr. Young sagt es gehört Tamara
- das Cockpit verlassen
- zu Zelle 5 gehen
- **in Zelle 5 gehen**
- **der Junge greift David an**
- **sobald er handeln kann muss er den Knopf von seinem Alarmsender benutzen**
- dann kommt Dr. Young und gibt dem Jungen eine Beruhigungsspritze
- falls es nicht beim ersten Mal klappt, dann geht man einfach wieder in Zelle 5 und versucht es noch einmal
- **David verlässt kurz das Hospital**
- **vor der Tür benutzt er den Alarmsender**
- **dann geht er ins Cockpit und nimmt sich das Radio**
- **dann zur Zelle 1 gehen**
- **das PDA benutzen und die Erinnerung von Zelle 1 vom 10.11. Nacht Teil 2 abspielen**
- dann mit dem Jungen sprechen
- die Erinnerung geht weiter

Zelle 1 / Erinnerung:

- den Weg entlang gehen
- dann kommt eine gemauerte Wand
- **die Pistole mit der Wand benutzen**
- **alle farbigen Steine abschießen**
- **dann durch das Loch gehen**
- **vorher noch einen Ziegelstein mitnehmen**
- die Tür ansehen
- sie hat ein Codeschloss
- die Gittertür ist auch verschlossen
- zum Ventilator gehen

- **den Stein mit dem Ventilator benutzen**
- **dann durch den Ventilator kriechen**
- in Richtung der Leiter gehen
- der Junge meint das jemand hinter ihm ist
- **mit der Pistole auf den Ziegelstein im Ventilator schießen**
- jetzt geht der Ventilator wieder
- **über die Leiter nach oben klettern**
- **der Junge findet noch eine Brechstange, die er mitnimmt**
- damit ist die Erinnerung zu Ende

Hospital:

- David verlässt die Zelle 1
- **zur Zelle 3 gehen**
- **David bekommt eine Mail auf sein PDA**
- **die Mail lesen**
- es geht um den Jungen in Zelle 3
- Moretti schreibt das der Junge einen bestimmten Radiosender hört
- **in Zelle 3 gehen**
- **das Radio auf den Tisch stellen**
- **den Sender 108 einstellen**
- **es kommt Musik**
- der Junge hört die Musik
- **David spricht mit ihm (Hypnose)**

Zelle 3 / Erinnerung:

- den Gang entlang gehen
- es ist dunkel
- **die Taschenlampe benutzen**
- dann kommt eine Tür
- sie ist verschlossen
- **es gibt ein Kombinationsschloss**
- der Junge hat einen Zettel mit Zahlen bei sich
- darauf steht $10 \div 2$ und $- + : *$
- also rechnet der Junge $10 - 2 = 8$, $10 + 2 = 12$, $10 : 2 = 5$ und $10 * 2 = 20$
- **das ergibt die Zahlen 8, 12, 5, 20**
- **die Zahl 8 am Codeschloss eingeben und dann die Eingabetaste unten rechts drücken**
- es leuchtet eine Lampe auf
- **jetzt die Zahl 12 eingeben und die Eingabetaste**
- wieder leuchtet eine Lampe
- **nun die Zahl 5 eingeben und die Eingabetaste**
- **zum Schluss noch die 20 eingeben und die Eingabetaste**
- alle Lampen leuchten

- **die Tür öffnen und durchgehen**
- hier ist wieder der Ventilator
- **die Pistole mit dem Ventilator benutzen**
- **dann durch den Ventilator kriechen**
- **über die Leiter nach oben klettern**
- dann nach draußen gehen
- **auf das Fass vor dem Zaun steigen und dann über den Zaun klettern**
- der Junge rennt weg
- damit endet die Erinnerung
- **David benutzt sein PDA**
- **er spielt die Erinnerung von Zelle 3 vom 10.11. Nacht Teil 1 ab**
- dann wieder mit dem Jungen sprechen (Hypnose)
- die Erinnerung geht weiter
- der Junge ist in der Küche
- der Junge von Zelle 5 ist auch hier, aber er geht weg
- **aus der mittleren Schublade vom Schrank die Taschenlampe nehmen**
- durch die Tür links auf den Gang gehen
- hier sind mehrere Zimmer
- die Zimmer von Jonathan, Laura und Viktoria sind abgeschlossen
- in das Zimmer von Cliff will er nicht gehen
- **das Zimmer von Ray ist offen**
- **in das Zimmer gehen**
- **den Schlüssel nehmen, der auf dem Tisch liegt**
- dann das Zimmer verlassen
- **der Junge geht nach draußen**
- **zum Gefängnis gehen**
- **den Schlüssel mit der Tür vom Gefängnis benutzen**
- ins Gefängnis gehen
- zur Zellentür gehen
- **die Zellentür mit dem Schlüssel öffnen**
- **in die Zelle gehen und durch das Lüftungsgitter kriechen**
- hier endet die Erinnerung

Hospital:

- David verlässt die Zelle 3
- Dr. Young steht vor der Tür
- **David spricht mit ihm**
- **dann geht er vor die Tür und ruft Moretti an**
- er fragt ihn nach Handschellen
- Moretti will die Handschellen im Hotel abgeben
- also benutzt David die Fähre und geht zum Hotel

Hotel:

- zu Flynn an die Rezeption gehen
- ihn fragen ob etwas abgegeben wurde
- David nimmt die Handschellen
- das Hotel verlassen
- zurück ins Hospital

Hospital:

- David geht in Zelle 5
- er benutzt die Handschellen mit dem Jungen
- dann spricht er mit ihm

Zelle 5 / Erinnerung:

- der Junge erzählt von seiner Erinnerung
- zum Haupttor gehen
- die Schiebetür öffnen
- den Kanister untersuchen und mitnehmen
- den Raum verlassen
- das große Tor ansehen
- eine große Kette ist am Tor
- in Richtung Treibstofflager gehen
- hier steht ein Fass auf dem Weg
- das Fass zum Tor rollen und vor das Tor stellen
- die Öffnung vom Fass ansehen
- zum Treibstofflager gehen und nach rechts
- die amerikanische Flagge nehmen
- die leere Flasche nehmen (liegt unter dem Tisch)
- die Autobatterie ansehen
- das Überbrückungskabel nehmen
- das Überbrückungskabel mit der Autobatterie benutzen
- weiter links liegt ein Feuerlöscher
- an dem Feuerlöscher ist ein Schlauch
- das Messer mit dem Schlauch benutzen und den Schlauch nehmen
- in der Nähe des Treibstofflagers liegt ein alter Tank
- in dem Tank ist noch Benzin
- die Tanköffnung öffnen
- den Schlauch mit dem Tank benutzen
- dann den Kanister mit dem Schlauch benutzen
- der Kanister ist jetzt gefüllt
- die Flasche mit dem Kanister benutzen
- dann die Flagge mit der Flasche benutzen

- jetzt fehlt nur noch ein Streichholz
- wieder ins Treibstofflager gehen
- **die Flasche mit der Flagge mit den Klammern des Überbrückungskabels benutzen**
- jetzt hat der Junge einen Molotow Cocktail
- **den Molotow Cocktail nehmen**
- **zum Tor gehen**
- **den Kanister mit der Öffnung vom Fass benutzen**
- **jetzt ist Benzin im Fass**
- **den Molotow Cocktail mit dem Fass benutzen**
- das Tor wird gesprengt und der Junge kann fliehen
- damit ist die Erinnerung zu Ende
- Zelle 5 verlassen

Hospital:

- **David empfängt auf seinem PDA eine Mail**
- **die Mail lesen**
- Moretti will ihn treffen
- **ins Cockpit gehen und mit Dr. Young sprechen**
- **dann das Hospital verlassen**
- Moretti ruft an und sagt das er da ist
- **David geht zum Tor vom Hospital**
- **er unterhält sich mit Moretti**
- David erfährt das der Wert des Testosteron bei den fünf Jugendlichen stark erhöht ist
- er soll Dr. Young im Auge behalten
- wieder ins Hospital gehen
- David sieht wie ein Mann gerade weg geht
- **er fragt Dr. Young nach dem Mann**
- **es ist Mr. Clark und er ist Vertreter einer pharmazeutischen Firma**
- ins Stationszimmer gehen
- **mit Tamara sprechen (Dr. Young, Mr. Clark, Informationen)**
- **die Taschenlampe nehmen (wenn Tamara gerade nach unten sieht)**
- das Stationszimmer verlassen
- das Gebäude verlassen
- **draußen mit Steward sprechen und ihn nach dem Mann (Mr. Clark) fragen**
- wieder ins Gebäude gehen
- in Zelle 3 gehen
- **die Taschenlampe mit dem Jungen benutzen**
- es ist zu hell in der Zelle
- die Zelle verlassen
- ins Stationszimmer gehen
- neben der Tür sind die Sicherungen
- **die Sicherungen benutzen (wenn Tamara gerade nicht hinsieht)**
- dann ist es dunkel in den Zellen
- **wieder in Zelle 3 gehen**

- die Taschenlampe mit dem Jungen benutzen
- dann auf dem PDA die Erinnerung aus Zelle 5 vom 10.11. Nacht Teil 1 abspielen
- dann mit Ray sprechen

Zelle 3 / Erinnerung:

- der Junge (Ray) ist in seinem Zimmer
- Laura (das Mädchen aus Zelle 2) kommt ins Zimmer und sagt er soll Jonathan (ist der Junge aus Zelle 1) helfen
- sie gibt ihm sein Tagebuch und geht wieder
- Ray sieht sich das Tagebuch an
- dann das Zimmer verlassen
- in das Zimmer von Jonathan gehen
- der zerreit das Tagebuch und rennt weg
- Ray hat nur noch zerrissene Seiten
- ins Zimmer von Cliff gehen (ist der Junge aus Zelle 5)
- Cliff wirft aber Ray aus dem Zimmer
- an der Tr lauschen
- Ray lauscht mehrmals an der Tr
- wenn Ray sagt das Cliff ziemlich weit weg ist von der Tr (bzw. ein Stck weg ist), dann geht Ray ins Zimmer und nimmt sich schnell den Notizzettel rechts neben der Tr
- hier ist der Code fr die Tr drauf
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 3 verlassen

Hospital:

- zum Stationszimmer gehen
- die Sicherung wieder benutzen, damit wieder Licht in den Zellen ist
- in Zelle 1 gehen
- auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 3 vom 10.11. Nachmittag Teil 1 abspielen
- mit Jonathan sprechen

Zelle 1 / Erinnerung:

- Laura ist bei Jonathan im Zimmer
- er wirft ihr sein Tagebuch nach
- Laura nimmt das Tagebuch und liest es
- dann endet die Erinnerung
- Zelle 1 verlassen
- in Zelle 2 gehen zu Laura
- auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 1 vom 10.11. Nachmittag Teil 1 abspielen

- dann mit Laura sprechen

Zelle 2 / Erinnerung:

- Laura ist auf dem Wachturm
- nach hinten gehen
- das Geländer ansehen
- versuchen über das Geländer zu steigen, aber das geht nicht
- in die Kabine vorn gehen
- **das Messer mit dem Schrank benutzen und ihn so öffnen**
- die Kiste nehmen, die im Schrank ist
- es ist ein Rettungsboot
- Laura schiebt die Kiste an das Geländer
- **das Seil von der Kiste mit dem Geländer benutzen (Geländer anklicken und dann Seil)**
- **Laura drückt dann das Rettungsboot und schiebt es nach unten**
- es fällt ins Wasser
- **über das Geländer klettern und nach unten ins Rettungsboot springen**
- Ende der Erinnerung

Zelle 5 / Erinnerung:

- **David spielt auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 3 vom 10.11. Nachmittag Teil 3 ab**
- mit Cliff sprechen
- es gibt eine kurze Erinnerung wegen der Notiz und daran das es an der Tür klopft
- Zelle 5 verlassen

Zelle 3 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 5 vom 10.11. Nachmittag Teil 1 abspielen**
- dann mit Ray sprechen
- Ray ist in der Küche
- Cliff ist auch hier und er betrinkt sich
- sind Schreie zu hören
- **Ray geht nach draußen**
- er geht zum Gefängnis
- die Schreie kommen von dort
- im Gefängnis sind die beiden Mädchen
- **durch das Fenster mit den Mädchen sprechen**
- Cliff hat sie eingesperrt
- ins Haus gehen und in die Küche
- **Ray spricht mit Cliff und sagt er soll ihm den Schlüssel geben**

- Cliff will ihm den Schlüssel aber nicht geben
- **Ray verlässt die Küche und geht in Cliffs Zimmer**
- **hier die leere Flasche ansehen und nehmen**
- neben der Tür wäre ein gutes Versteck (dazu die Wand links neben der Tür ansehen)
- das Zimmer verlassen
- wieder in die Küche gehen
- **die leere Flasche gegen die halbvollere Flasche austauschen**
- **dann wieder in Cliffs Zimmer gehen**
- **hinter der Tür verstecken**
- Cliff kommt
- die Erinnerung endet
- Zelle 3 verlassen

Zelle 5 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 3 vom 09.11. Nacht Teil 1 abspielen**
- dann mit Cliff sprechen
- Cliff ist in der Gefängniszelle
- **er nimmt den Stuhl und zertrümmert ihn**
- **das Stuhlbein nehmen**
- das Gitter vor dem Lüftungsschacht ansehen
- dahinter liegt ein Messer
- **das Stuhlbein mit dem Messer benutzen**
- Cliff angelt sich das Messer
- das Messer einstecken
- das Gitter ansehen
- **das Messer mit den vier Schrauben an den Ecken benutzen**
- **das Gitter wegdrücken**
- **durch den Schacht kriechen**
- den Gang entlang gehen zum Ventilator
- die Schiebetür öffnen
- dann endet die Erinnerung

Zelle 2 / Erinnerung:

- **David spielt Laura die Aufzeichnung von Zelle 3 vom 09.11. Nacht Teil 3 ab**
- dann mit Laura sprechen
- Laura und Viktoria sind in der Gefängniszelle
- Viktoria hat das Messer von Laura
- Ende der Erinnerung

Zelle 4 / Erinnerung:

- **die Aufzeichnung von Zelle 2 vom 09.11. Abend Teil 1 abspielen**
- dann mit Viktoria sprechen
- sie sieht sich in der Gefängniszelle das Gitter vor dem Lüftungsschacht an
- **dann benutzt sie das Messer mit dem Gitter**
- das Messer fällt hinter das Gitter
- damit endet die Erinnerung
- **David bekommt eine Mail**
- **die Mail lesen**
- Zelle 4 verlassen

Hospital:

- das Gebäude verlassen
- **Moretti anrufen**
- sie haben ein Stück Papier mit einer Zeichnung gefunden
- die Zeichnung ist von Laura
- wieder ins Gebäude gehen

Zelle 2 / Erinnerung:

- **David spricht mit Laura und erzählt ihr von der Zeichnung**
- Laura klettert auf den Wachturm
- die Leiter unter ihr bricht ab
- **auf dem Wachturm den Scheinwerfer ansehen**
- in die Kabine gehen
- **auf der Konsole den grünen Knopf drücken**
- der Scheinwerfer geht an
- leider funktionieren die Tasten zum Drehen des Scheinwerfers nicht
- die Konsole ist nass geworden
- **Laura baut die Konsole ab (Schraube oben benutzen)**
- **dann das rote Kabel links mit der ersten Kabelklemme von links benutzen**
- **der Scheinwerfer geht aus**
- **jetzt die Konsole an dem Scheinwerfer befestigen**
- **dann das rote Kabel von der Kabelklemme lösen**
- **das rote Kabel mit der zweiten Kabelklemme von links benutzen**
- **das Licht geht an**
- dann kurz warten
- **jetzt das rote Kabel wieder lösen und mit der ersten Kabelklemme benutzen**
- **das Licht geht aus**
- **das Kabel lösen**
- **die Konsole holen**
- **sie ist getrocknet**
- **die Konsole wieder einbauen**
- **den grünen Knopf drücken und das Licht geht an**

- **nun mit den anderen Tasten den Scheinwerfer schwenken**
- jemand schießt auf den Scheinwerfer
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 2 verlassen und auch das Gebäude
- draußen steht Dr. Young
- **David spricht mit Dr. Young**
- **dann bekommt er eine Mail**
- **sie ist von Kim**
- **die Mail lesen**
- im Hotel liegt ein Brief für ihn
- zum Hotel gehen

Hotel:

- **mit Flynn sprechen**
- **nach dem Brief fragen**
- David nimmt den Brief entgegen und geht ins Hotelzimmer
- **den Brief lesen**
- **Kim anrufen** (es ist nur der Anrufbeantworter an)
- **Terry anrufen**
- dann das Hotel verlassen und in die Bar gehen

Bar:

- **auf den Barhocker setzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- mit dem Barmann sprechen
- dann geht David wieder ins Hotel

Hotel:

- ins Zimmer gehen
- **ins Bett legen und schlafen**
- David hat wieder schlechte Träume

Kapitel 3 – Gegner

Hotel:

- das Hotelzimmer verlassen

- **Flynn will mit David sprechen**
- er sagt das sich die Leute beschwert haben, weil er so geschrien hat in der Nacht
- außerdem soll er schon einen Teil der Hotelrechnung bezahlen
- **David gibt Flynn seine Kreditkarte**
- die ist aber gesperrt
- David bekommt Aufschub bis zum Abend
- wieder ins Zimmer gehen
- **die Kreditkarte ansehen**
- da steht die Telefonnummer der Bank drauf
- **über das PDA die Bank anrufen**
- David muss sich selber bei der Bank melden
- **Kim anrufen**
- sie hat die Karte nicht sperren lassen
- das Hotel verlassen
- zum Fähranleger gehen
- die Fähre ist gerade weg
- David wird von Mr. Clark angesprochen
- dann kommt die nächste Fähre
- **vor dem Hospital trifft David auf Moretti**
- nach dem Gespräch ins Hospital gehen

Hospital:

- **ins Cockpit gehen**
- **mit Dr. Young sprechen**
- dann in Zelle 4 gehen

Zelle 4 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 2 vom 09.11. Nacht Teil 2 abspielen**
- dann mit Viktoria sprechen
- sie steht im Korridor und überall ist Blut
- in die Küche gehen
- **den Wischmop und den Eimer neben dem Regal nehmen**
- **den Eimer mit der Spüle benutzen und Wasser in den Eimer lassen**
- **den Eimer nehmen und die Küche verlassen**
- in den Korridor gehen
- Viktoria wischt das Blut auf
- dann nach draußen gehen
- **zu dem Brunnen gehen**
- **den Eimer mit dem Blut in den Brunnen leeren**
- wieder ins Gebäude gehen
- **in Lauras Zimmer gehen**
- sie ist nicht da

- **die Zeichnung auf dem Tisch ansehen**
- **dann das Messer vom Tisch nehmen**
- das Gebäude verlassen
- zum Wachturm gehen
- **Viktoria spricht mit Laura**
- **dann schießt sie auf Laura**
- damit endet die Erinnerung
- die Zelle 4 verlassen
- in Zelle 5 gehen

Zelle 5 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 4 vom 09.11. Abend Teil 5 abspielen**
- dann mit Cliff sprechen
- Cliff sieht wie Viktoria auf Laura schießt
- er nimmt ihr die Waffe ab und sagt sie soll Laura helfen von dem Wachturm zu kommen
- **dann sperrt er beide Mädchen in eine Zelle**
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 5 verlassen

Zelle 1 / Erinnerung:

- in Zelle 1 gehen
- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 5 vom 09.11. Abend Teil 1 abspielen**
- mit Jonathan sprechen
- er erinnert sich das er in einem Wald war
- auf der linken Seite vom Weg liegen Handschuhe
- **die Handschuhe nehmen**
- den Weg weiter gehen
- in Richtung zum Zaun gehen
- da liegt Stacheldraht
- **die Handschuhe mit dem Stacheldraht benutzen**
- **Jonathan hat jetzt eine Stange**
- den Weg zurückgehen und dann nach links
- hier ist ein Eingang
- vor dem Eingang ist aber eine schwere Steinplatte
- **die Stange mit der Steinplatte benutzen**
- da hört Jonathan Schreie
- er will nachsehen was das ist
- **zum Zaun gehen**
- **dort hat sich ein Reh in dem Stacheldraht verfangen**
- es liegt im Sterben
- **das Reh ansehen**
- **die Pistole mit dem Reh benutzen**

- dann wieder zu der Steinplatte gehen
- jemand ist in der Nähe
- aber Jonathan weiß nicht wer
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 1 verlassen

Zelle 3 / Erinnerung:

- auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 1 vom 09.11. Abend Teil 4 abspielen
- mit Ray sprechen
- er war im Wald, aber vorher war er im Keller
- **den Lichtschalter betätigen**
- **die Tür mit dem Drehschott ansehen**
- das Rad lässt sich nicht drehen
- **den Feuerlöscher nehmen und mit dem Drehschott benutzen**
- nun lässt sich das Rad etwas drehen
- es ist aber ein Codeschloss und der passende Code muss noch eingegeben werden
- **das Codeschloss links neben der Tür ansehen**
- **die Zahlen 1, 3 5 und 7 sehen abgegriffen aus**
- Ray hat erzählt das er mal einen Code mit der Zahl 15 eingegeben hat
- **also lautet der Code entweder 1537 oder 1573**
- **da der Strom flackert muss Ray den Lichtschalter betätigen und das Licht ausmachen**
- **dann das Codeschloss ansehen**
- **im Dunkeln die Zahlen 1537 (oder 1573) eingeben**
- dann klickt es und die Tür lässt sich öffnen
- Ray meint das ein Funkraum hinter der Tür ist
- dann endet die Erinnerung
- Zelle 3 verlassen

Hospital:

- aus dem Gebäude gehen
- **Moretti anrufen und nach Funkverbindungen fragen**
- wieder ins Gebäude gehen
- **David bekommt eine Mail**
- **die Mail lesen**
- es ist ein Anhang dabei
- **die Funkspruch MP3 anhören** (ist unter den Protokollen zu finden unter der Datei Audio)
- wieder in Zelle 3 gehen

Zelle 3 / Erinnerung:

- **die Funkspruch Datei abspielen und dann mit Ray sprechen**

- er erinnert sich wieder
- er war in dem Funkraum
- die Stahltür am Ende des Raumes ansehen
- **an der Tür horchen und gegen die Tür treten**
- **das Funkgerät ansehen**
- es ist aus
- **den Netzstecker in die Steckdose stecken**
- den Schalter benutzen
- das Gerät qualmt
- in der Nähe des Funkgerätes ist eine Lampe, aber es fehlt die Glühbirne
- **hinter das Funkgerät sehen**
- **die Kabel sind alle draußen**
- außerdem liegt da ein Lappen
- **den Lappen nehmen**
- an der Wand hinter dem Funkgerät hängt eine Morsetabelle
- **darauf steht außer dem Morsealphabet noch folgendes: 1-R, 2-4, 3-2 und 4-3**
- **den Lichtschalter betätigen und das Licht ist aus**
- **zu der Lampe mit Glühbirne gehen**
- **den Lappen mit der Glühbirne benutzen**
- **dann die Glühbirne in die Lampe ohne Glühbirne beim Funkgerät schrauben**
- **jetzt den Lichtschalter betätigen**
- das Licht ist wieder an
- **hinter das Funkgerät sehen**
- da ist es jetzt hell genug um etwas zu erkennen
- hier liegen vier Kabel
- ein rotes, ein blaues, ein gelbes und ein grünes Kabel
- am Gerät gibt es vier Buchsen
- jetzt müssen die Kabel an die richtigen Buchsen angeschlossen werden
- auf der Morsetabelle stand 1-R
- **also sollte das rote Kabel in die erste Buchse von links**
- **das zweite, also das blaue Kabel sollte in die vierte Buchse von links (2-4)**
- **das gelbe Kabel sollte in die zweite Buchse von links (3-2)**
- **und das grüne Kabel sollte in die dritte Buchse von links (4-3)**
- **sind alle Kabel angeschlossen die Rückansicht des Funkgerätes verlassen**
- **vorn am Gerät den Schalter betätigen**
- **Ray spricht ins Mikrofon**
- allerdings kann er nicht viel sagen, weil jemand durch die offene Tür auf das Funkgerät schießt
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 3 verlassen

Zelle 1 / Erinnerung:

- David spricht Jonathan an
- der erinnert sich das Laura, Viktoria, Ray, Cliff und er selber in der Küche zusammen

- gegessen haben
- sie machen aus das jeder einen Fluchtweg suchen soll und wenn er einen gefunden hat, dann soll er den anderen Bescheid geben
- damit endet die Erinnerung
- Jonathan sagt noch das er Angst vor der Nacht hat und vor Dr. Young und Tamara
- Zelle 1 verlassen

Hospital:

- ins Cockpit gehen
- **mit Dr. Young sprechen**
- David sagt das er am nächsten Tag mit Laura in Zelle 2 weiter machen wird und das Dr. Young und Tamara den Patienten keine Medikamente geben sollen und das sie die Patienten in Ruhe lassen sollen
- das Gebäude verlassen
- **mit Steward sprechen**
- zur Fähre gehen

Hotel:

- **mit Flynn sprechen**
- ins Hotelzimmer gehen
- **Terry anrufen**
- das Hotel verlassen
- zur Bar gehen

Bar:

- **auf den Barhocker setzen**
- **beim Barkeeper entschuldigen**
- etwas trinken
- dann wieder ins Hotel gehen

Hotel:

- ins Zimmer gehen
- **die Koffer ansehen, die am Spiegel stehen**
- **den Brief nehmen, der obendrauf liegt**
- David hat einen Alptraum
- **Kim anrufen**
- sie vereinbaren ein Treffen
- ins Bett gehen

Kapitel 4: Versunken

Hotel:

- David ruft Terry an
- das Hotel verlassen
- zur Fähre gehen
- an der Anlegestelle stehen Dr. Young und noch ein anderer Mann
- **mit Dr. Young sprechen**

Hospital:

- Dr. Young kommt nicht mit ins Gebäude, er hat noch etwas zu tun
- **mit Steward sprechen (entschuldigen)**
- ins Gebäude gehen
- in Zelle 2 gehen
- **Laura ist tot**
- sie hat sich die Pulsader aufgeschnitten
- **den Alarmsender benutzen**
- Dr. Young kommt
- er ruft einen Krankenwagen
- **David bekommt eine Mail**
- **die Mail lesen**
- sie ist von Kim und es geht um das Treffen
- das Gebäude verlassen
- **Moretti anrufen**
- der weiß schon Bescheid und er will später mit David sprechen
- wieder ins Gebäude gehen
- in Zelle 1 gehen

Zelle 1 / Erinnerung:

- mit Jonathan sprechen
- er hat Schreie gehört und er weiß nicht ob das echt war oder nicht
- David sagt er soll sich weiter erinnern
- die fünf Jugendlichen sind wieder in der Küche
- Cliff hat allen eine Pistole gegeben und dazu noch Munition
- beim Laden der Waffen löst sich ein Schuss aus der Pistole von Jonathan
- zum Glück trifft er niemanden
- die Jugendlichen gehen alle zum Brunnen
- **im Brunnen liegt ein Schlüssel**

- **Jonathan soll ihn holen**
- er will aber nicht
- damit endet die Erinnerung
- Zelle 1 verlassen

Zelle 3 / Erinnerung:

- David fragt Ray ob er Jonathan gezwungen hat in den Brunnen zu steigen
- Ray sagt das er im Keller war und ein Seil geholt hat
- Laura hat ihn angesprochen wegen Jonathan
- dann endet die Erinnerung
- Zelle 3 verlassen

Zelle 5:

- David spricht mit Cliff
- der sagt er hat Schreie gehört von zwei Männern und einer war Dr. Young
- der andere kam ihm bekannt vor
- mehr will er nicht sagen
- Zelle 5 verlassen

Zelle 1 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 3 vom 08.11. Nachmittag Teil 1 abspielen**
- Jonathan erinnert sich wie er in den Brunnen gelassen wurde
- **den Schlüssel nehmen**
- er sagt das er den Schlüssel nicht Ray gegeben hat
- dann endet die Erinnerung

Zelle 5 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung aus Zelle 1 vom 08.11. Nachmittag Teil 2 abspielen**
- mit Cliff sprechen
- der steht vor dem Waffendepot
- **mit dem linken Schlüssel im Inventar die Tür öffnen**
- in den Raum gehen
- in den nächsten Raum gehen
- auf dem Boden liegt eine Brechstange
- **die Brechstange nehmen**
- weiter nach hinten gehen
- zu den Gitterboxen gehen
- an einer Box ist ein Schloss

- **den zweiten Schlüssel im Inventar mit dem Schloss benutzen**
- **die fünf Pistolen nehmen**
- nun fehlt noch die Munition
- zwischen den zwei grünen Containern liegen jede Menge Kisten
- da liegt auch eine Munitionsbox
- **die Brechstange mit der Munitionsbox benutzen und die Munition nehmen**
- den Raum verlassen
- nach draußen gehen
- Cliff ist wieder in der Küche
- dann endet die Erinnerung
- David fragt noch wo der Schlüssel herkam
- aber Cliff ist müde
- Zelle 5 verlassen

Zelle 1 / Erinnerung:

- **auf dem PDA die Aufzeichnung von Zelle 5 vom 08.11. Nachmittag Teil 4 abspielen**
- mit Jonathan sprechen
- er erinnert sich das alle in der Küche saßen und jemand in jede Tür ein Loch geschossen hat
- dann kommt eine Erinnerung wie alle am Computer spielen
- die Erinnerung endet
- die Zelle 1 verlassen
- **Dr. Young steht wieder vor der Tür**
- **mit ihm sprechen**
- das Gebäude verlassen und zur Fähre gehen

Fähre:

- **David wird von zwei Typen überfallen, mit Handschellen gefesselt und ins Wasser geworfen**
- er schafft es allein wieder an Land zu kommen
- er geht in die Bar

Bar:

- Moretti ist hier
- **David erzählt was passiert ist**
- **er spricht dann noch mit dem Barkeeper**
- **mit Riker sprechen und ihn nach der Pistole fragen**
- David kauft ihm die Pistole ab
- die Bar verlassen

Hotel:

- **ins Hotel gehen und mit Flynn sprechen**
- David bekommt einen Brief
- mit Flynn sprechen wegen der Rechnung
- **David gibt seinen Ehering als Pfand**
- dann geht er ins Zimmer
- ins Bett legen und schlafen

Kapitel 5: Verloren

Hotel:

- David ruft automatisch Terry an
- das Zimmer verlassen
- das Hotel verlassen
- zur Fähre gehen

Fähre:

- Moretti ist hier
- **er sagt das die Taucher die Briefftasche von David gefunden haben**
- Moretti erzählt noch einige Neuigkeiten und dann geht er
- den Rettungsring ansehen
- **das Seil vom Rettungsring nehmen und den Rettungsring**
- **das Seil mit dem Rettungsring benutzen**
- das Schlauchboot im Wasser ansehen
- **dann den Rettungsring mit dem Schlauchboot benutzen**
- **das Schlauchboot ansehen**
- es ist das Boot von Jonathan
- im Boot liegt eine Waffe
- **die Pistole nehmen**
- die Fähre benutzen

Hospital:

- ins Hospital gehen
- **Dr. Young ist da und er sagt zu David das ein Fax gekommen ist**
- auf dem Fax soll stehen das David von seinen Pflichten entbunden ist
- David will das Fax sehen, aber das ist nicht da

- deshalb macht David weiter
- in Zelle 1 gehen

Zelle 1:

- Jonathan ist bewusstlos
- auf dem Boden liegt eine Flasche
- **die Flasche ansehen und mitnehmen**
- es ist das Mittel was Jonathan verabreicht wurde
- die anderen sind auch alle bewusstlos
- ins Cockpit gehen
- zum Medizinschrank gehen
- **das Medikament mit dem Medizinschrank benutzen**
- **David sucht das Gegenmittel und nimmt es mit**
- **in jede Zelle gehen und jedem das Gegenmittel geben**
- dann ist es Nachmittag
- am Ende wieder in Zelle 1 gehen und mit Jonathan sprechen
- er sagt das sie in eine andere Klinik verlegt werden sollen und das er Angst hat
- David sagt das Jonathan sich erinnern soll
- er erinnert sich das alle am Computer spielen
- **David bekommt eine Mail**
- **die Mail lesen**
- sie ist von Kim und sie ist im Park
- das Hospital verlassen
- die Fähre benutzen und zum Hotel gehen
- vom Hotel nach rechts zum Park gehen

Park:

- den Weg entlang gehen
- am Ende steht Kim
- **mit Kim sprechen**
- sie gibt David die Unterlagen und sagt das es vorbei ist
- David erkennt dann Terry der auch da ist und rastet aus
- dann geht er zum Hotel

Hotel:

- vor dem Hotel stehen seine Koffer
- **die Koffer nehmen und zur Bar gehen**
- den Barkeeper fragen ob er die Koffer vorläufig da stehen lassen kann
- dann die Bar verlassen
- zur Fähre gehen

Fähre:

- Moretti ist noch nicht da
- **David ruft ihn an**
- es klingelt ganz in der Nähe
- den Container öffnen
- **im Container liegt die Leiche von Moretti**
- David geht automatisch ins Hospital

Hospital:

- Dr. Young und Tamara stehen schon da und wollen von David alle Schlüssel
- er darf nicht mehr zu den Patienten
- David steht vor dem Gebäude
- **die Pistole von Riker nehmen und ins Gebäude gehen**
- **David bedroht Dr. Young und Tamara mit der Pistole**
- er schickt sie ins Cockpit
- dort fesselt er sie
- **dann gibt er ihnen das Medikament, das er bei Jonathan gefunden hat**
- die beiden schlafen jetzt 24 Stunden
- das Cockpit verlassen
- in Zelle 1 gehen
- **mit Jonathan reden**
- er soll sich noch einmal erinnern und dann soll er mit den anderen fliehen und sich verstecken
- Jonathan erinnert sich das sie alle eine Woche lang das Spiel Goliath testen sollten
- **David lässt Jonathan, Ray, Viktoria und Cliff frei**
- er selber will zur Militärbasis
- David ist am Fähranleger
- **er benutzt das Schlauchboot**

Militärbasis:

- David hat unterwegs alles verloren
- er geht zum Zaun und sieht ihn sich an
- dann geht er zum Boot
- neben dem Boot liegt ein Stein
- **den Stein nehmen**
- **den Stein mit einem anderen Stein neben dem Boot benutzen**
- **jetzt hat der Stein scharfe Kanten**
- **den Stein mit dem Schlauchboot benutzen**
- **jetzt hat David Gummistreifen**

- **die Gummistreifen mit dem Zaun benutzen**
- **dann über den Zaun klettern**
- David klettert in den Schacht
- **die Brechstange nehmen**
- **durch den Ventilator kriechen**
- da klemmt noch die Pistole dazwischen
- **die Brechstange mit dem Ventilator benutzen**
- **David hat nun eine Pistole**
- den Weg weiter gehen
- **es kommt eine Tür mit einem Codeschloss**
- auf dem Codeschloss stehen Buchstaben (so wie auf einem Handy)
- jetzt fehlt noch das Passwort
- David versucht es mit dem Wort Goliath
- **die Buchstaben werden gedrückt wie beim Schreiben einer SMS**
- **steht das Wort Goliath da, dann lässt sich die Tür öffnen**
- David meint das er noch Munition braucht
- also geht er den Gang entlang zur Gittertür
- durch die Tür gehen und dann weiter durch die Schiebetür (so wie Cliff)
- zum Hauptplatz gehen
- **zum Waffendepot gehen**
- es ist offen
- in den zweiten Raum gehen
- zu den Containern gehen
- dort liegt die geöffnete Munitionsbox noch auf dem Boden
- **Munition nehmen und Gebäude verlassen**
- **zum Wachturm gehen**
- **am Seil nach oben klettern**
- **das Messer nehmen (liegt auf dem Boden)**
- **dann wieder nach unten klettern**
- zurück zum Haupttor
- durch die Schiebetür und dann weiter zu der Tür mit dem Codeschloss
- **dahinter ist ein Überwachungsraum**
- **den Server hinter dem Panzerglas ansehen**
- **die Videokassetten ansehen**
- David kann sich aussuchen von welchem Raum, welchem Tag und welcher Zeit er sich eine Videokassette ansehen will
- er braucht zwei Videokassetten um zu beweisen was passiert ist
- **es sind die folgenden zwei Videokassetten: LAN-Raum Tag 2 18-24 Uhr und Korridor Tag 4 0-6 Uhr**
- die beiden Videokassetten nimmt David mit
- im Raum ist ein Lüftungsgitter
- **das Messer mit dem Lüftungsgitter benutzen**
- **durch den Lüftungsschacht kriechen**
- David kommt in den LAN Raum
- **die Wechselfestplatte von dem ersten Computer nehmen**
- **dann das Klebeband nehmen, das auf einer Kiste liegt**
- dann geht es zurück in den Überwachungsraum (durch den Lüftungsschacht)

- **den Server noch mal ansehen**
- David sagt er sollte ihn zerstören
- **das Klebeband mit den Lüftungsschlitzen des Servers benutzen**
- der Typ, der angeblich bei der Pharmaindustrie arbeitet, erscheint und er sagt das er beim Pentagon arbeitet
- David hat ihnen geholfen das Programm Goliath zu verbessern
- **es folgen noch einige Erklärungen und der Schluss**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 05.10.2011

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@t-online.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>