



Lösungshilfe by Locke

Für den

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

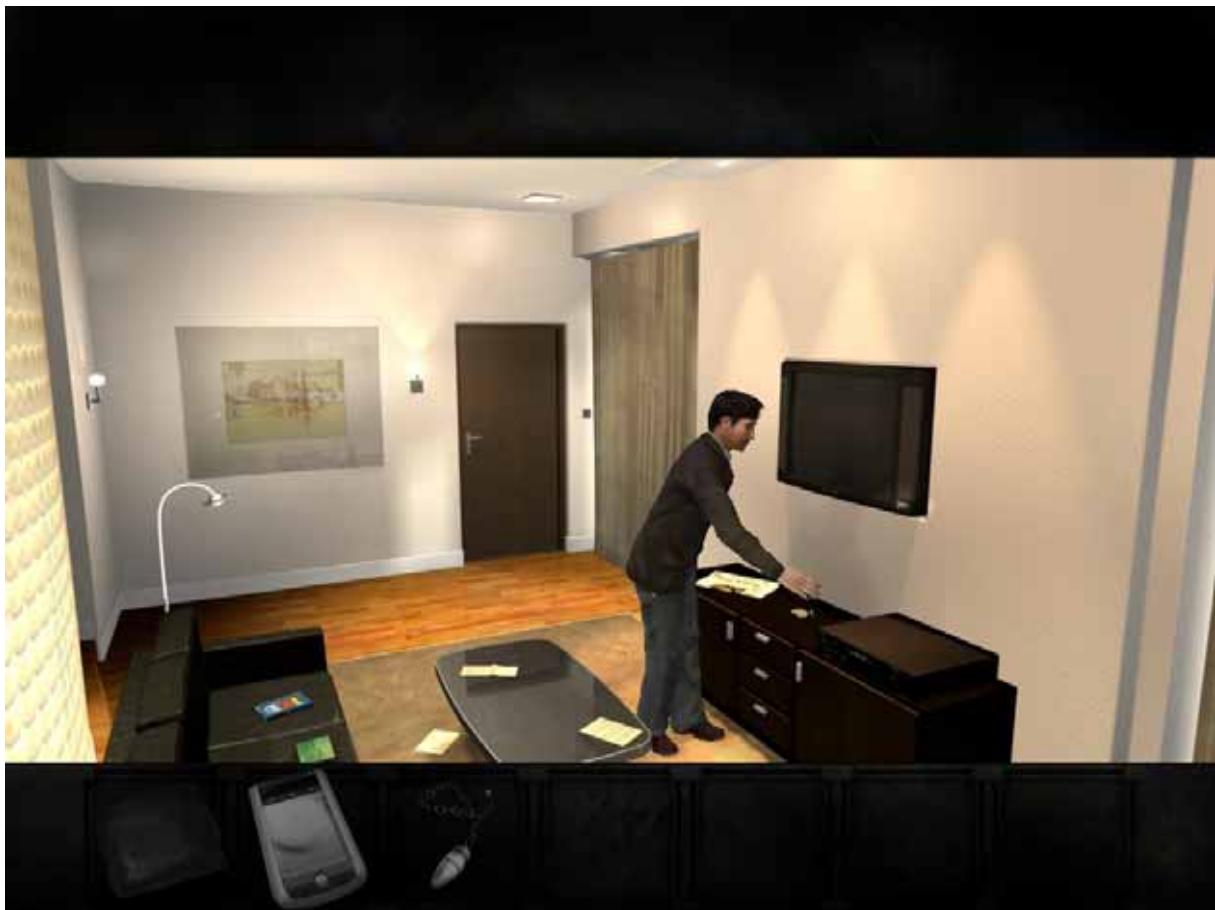
<http://www.gamepad.de/>



Nach einer kurzen Einführung wachen wir im  
Skyline Hotel, New York auf.  
Es ist der 11. November 2007 u. Sonntag Vormittag.



Wir hören den Anrufbeantworter ab, stecken **PDA** u. **Pendel** in die Tasche u. gehen in den Flur.

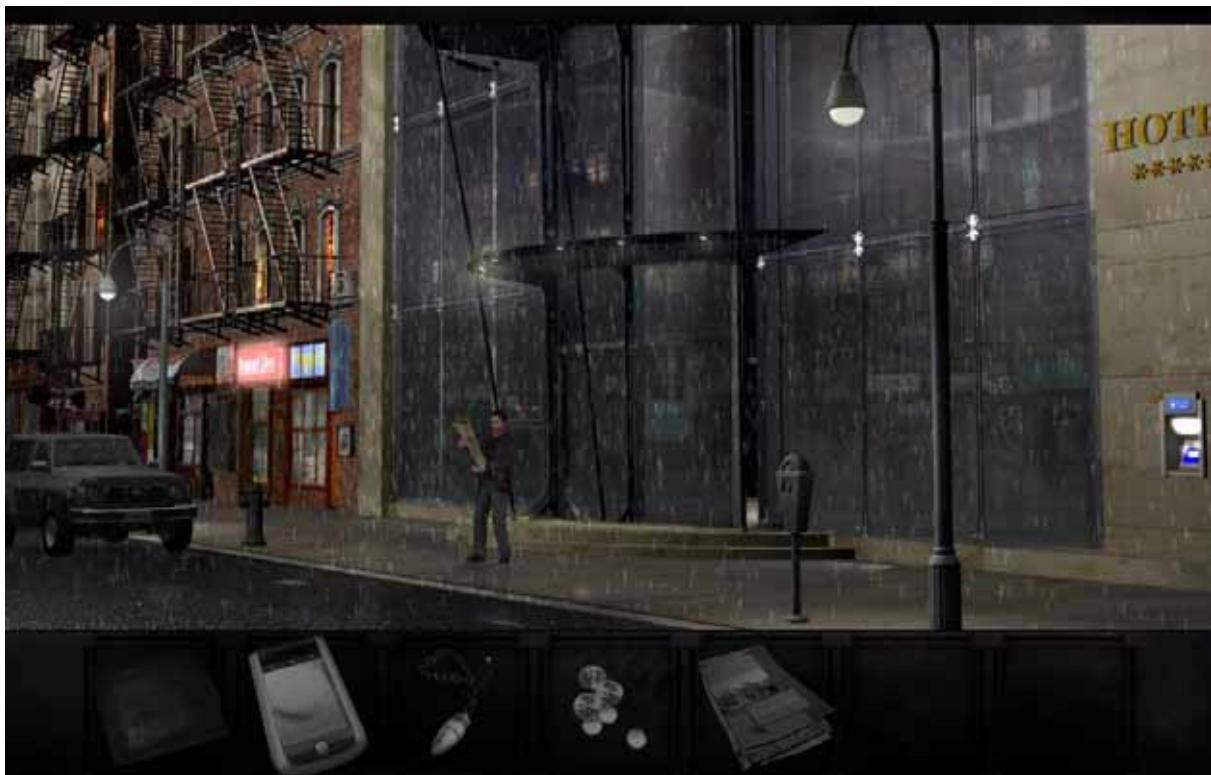


Jetzt stecken wir uns das restliche **Kleingeld** ein u. gehen in die Hotelloobby.



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit dem „Empfangschef“,  
erstehen einen **Stadtplan** u. verlassen das Hotel.

Auf der DAVINGTON STREET werden wir fast von einer Zeitung  
erschlagen, die wir uns natürlich anschauen.



Nun entnehmen wir unserer Geldbörse die Kreditkarte u. versuchen,  
am Automaten, etwas Geld zu bekommen.



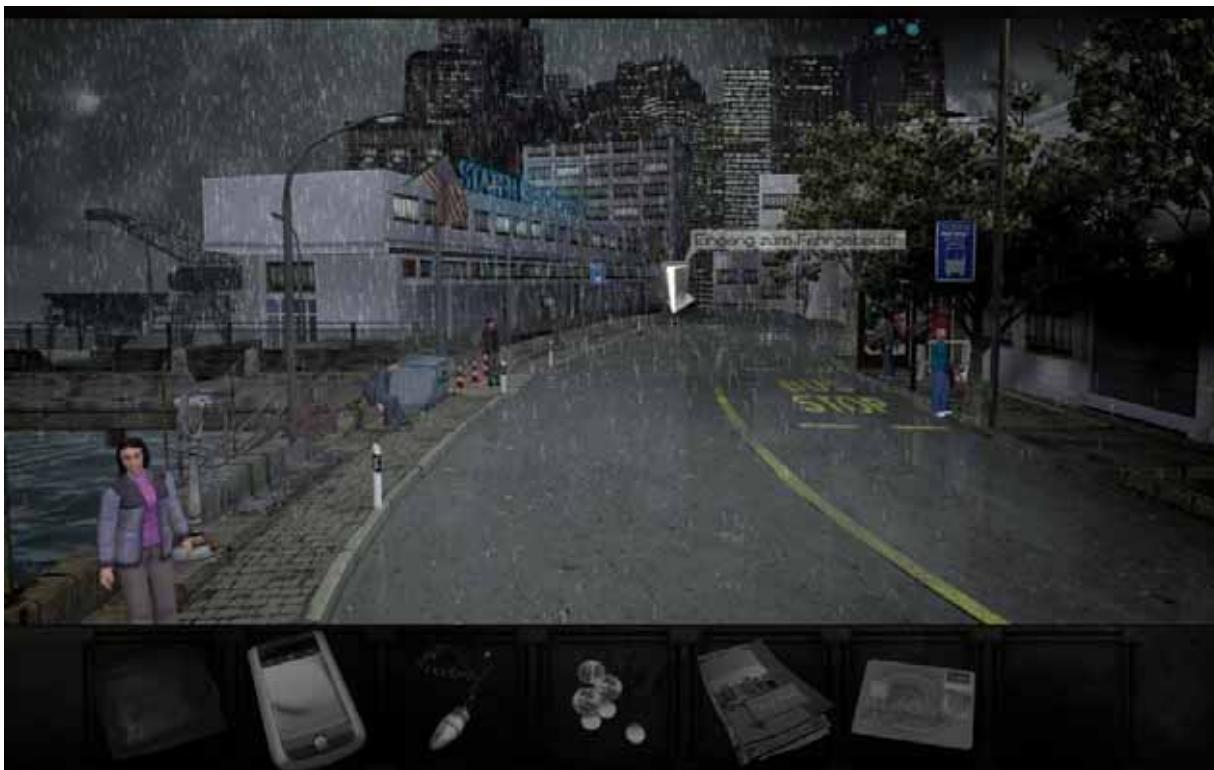
Leider ist der Automat defekt oder unser Konto gesperrt!  
Also machen wir uns auf die Socken u. gehen zum Fähranleger.



Da die Fähre noch nicht da ist, gehen wir auf den Landungssteg u.  
unterhalten uns mit den beiden Herren.



Der rechte Herr scheint ein „Morgenmuffel“ zu sein, gibt an uns mit Jemandem verwechselt zu haben u. verschwindet!?  
Und der linke Herr macht uns auch nicht gerade Mut, bei diesem Wetter die Fähre zu benutzen.  
Wir nehmen allen Mut zusammen u. gehen ins Fährgebäude.



Hier buchen wir die Überfahrt nach STATEN ISLAND u. setzen über!



Hier angekommen, betätigen wir die Sprechlanlage u. werden, nach  
einigem hin u. her, eingelassen.

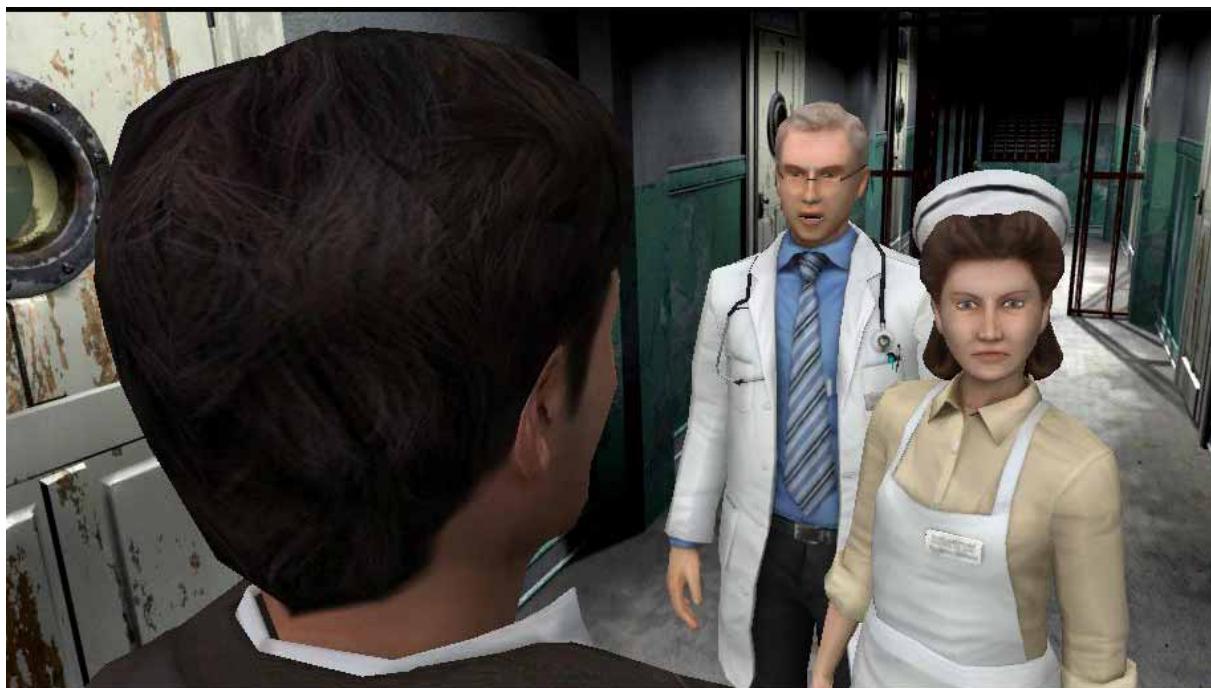


An der Balustrade wartet schon Schwester TAMARA, führt uns ins  
Gebäude u. geht zu Dr. YONG.





Wir folgen ihr u. begrüßen Dr. YOUNG, der nicht gerade begeistert von unserem Auftauchen ist!



Er schickt Schwester TAMARA weg u. wir unterhalten uns ein wenig.  
Dann geht er wieder um uns einige Sachen zu besorgen u. wir sehen uns etwas um.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Plötzlich taucht Detektiv MORETTI auf u. wir unterhalten uns.  
Da es hier zu laut ist, folgen wir MORETTI in die Halle u. führen hier  
unsere Unterhaltung fort.



Er klärt uns über den Sachverhalt auf, verpflichtet uns zum Schweigen  
u. verlässt uns wieder.  
Nun gehen wir ins „Cockpit“.



Wir unterhalten uns mit Dr. YOUNG u. erhalten die **Krankenakten**.  
Von TAMARA bekommen wir noch einen **Alarmsender** u. die  
**Zellenschlüssel** überreicht.



So gerüstet begeben wir uns in den Zellentrakt.



Hier reden, bzw. versuchen wir mit allen Patienten zu reden, aber leider mit keinem Erfolg.

Wir versprechen ihnen wiederzukommen u. studieren die Akten.



Sonntag, 11. November 2007  
Nachmittag

Mittlerweile ist es Sonntagnachmittag, wir bemühen unser PDA u. rufen MORETTI an.

Und da unser Gespräch keiner mithören soll, gehen wir vor die Tür.



Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm u. erzählen ihm auch von dem Wort **DELITE**, welches der **Patient aus Zelle 1** erwähnt hatte. Er wünscht uns viel Erfolg, wir statten dem Patienten einen Besuch ab u. versuchen ihn zu hypnotisieren.

Leider klappt es nicht u. wir müssen uns etwas Besseres einfallen lassen.



Wir verlassen den Zellentrakt u. gehen auf der gegenüber liegenden Seite ins Stationszimmer.



Hier reden wir mit TAMARA über ihren Beruf u. bitten sie alle Medikamente abzusetzen.



Nun borgen wir uns **Papier u. Bleistift** aus u. gehen zurück.



Wir schreiben das Wort **DELITE** auf den Zettel, zeigen es ihm u.  
hypnotisieren ihn dabei.

Er kann sich wieder erinnern u. erzählt seine Geschichte!

# Erinnerungen (Patient Zelle 1)

## Samstagnacht, 10 November 2007



Wir schauen uns um, nehmen die Brechstange u. hebeln damit das Lüftungsgitter, wechselseitig aus seiner Verankerung.



Nun steigen wir durch die Öffnung u. müssen irgendwie über den Zaun gelangen.





Da wir das Fass nicht bewegen können, gehen wir etwas zurück,  
nehmen die Pistole u. schießen ein Loch hinein.  
Die Flüssigkeit läuft aus, wir rollen das Fass an den Zaun u. klettern  
nach oben.



Nun springen wir auf die andere Seite u. werden beschossen!



Wir schnappen uns das Schlauchboot, springen hinein u. werden an den Anlieger getrieben.



Das war die 1. Erinnerung!



Unser 1. Patient hat uns nun seine Geschichte erzählt.  
Er ist müde u. wir lassen ihn allein.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Nun gehen wir ins Stationszimmer, erzählen TAMARA von unserem Erfolg, verabschieden uns u. verlassen das Klinikgebäude.  
In diesem Moment meldet sich unser PDA zu Wort u. wir können eine Nachricht von KIM abrufen.



Auf dem Hof verabschieden wir uns von STUARD MILLER u. gehen auf die Straße, zur Fähre u. ins Hotel.



Wieder in unserem Zimmer hören wir den Anrufbeantworter ab.  
KIM teilt uns mit dass wir nicht mehr zurückkommen sollen u. sie die Scheidung einreicht.  
Wir werfen das Telefon gegen die Schrankwand u. gehen in die Kneipe!





Hier schnappen wir uns einen Barhocker, setzen uns hin, bestellen einen, bzw. mehrere Whiskeys u. unterhalten uns mit dem Barkeeper.



Da wir von RYKER, einem alten Vietnam Veteranen immer angepöbelt werden, gehen die Getränke aufs Haus.  
Nun verlassen wir die Kneipe u. gehen ins Hotel zurück.



Hier reden wir noch mal mit dem Portier u. gehen auf unser Zimmer.

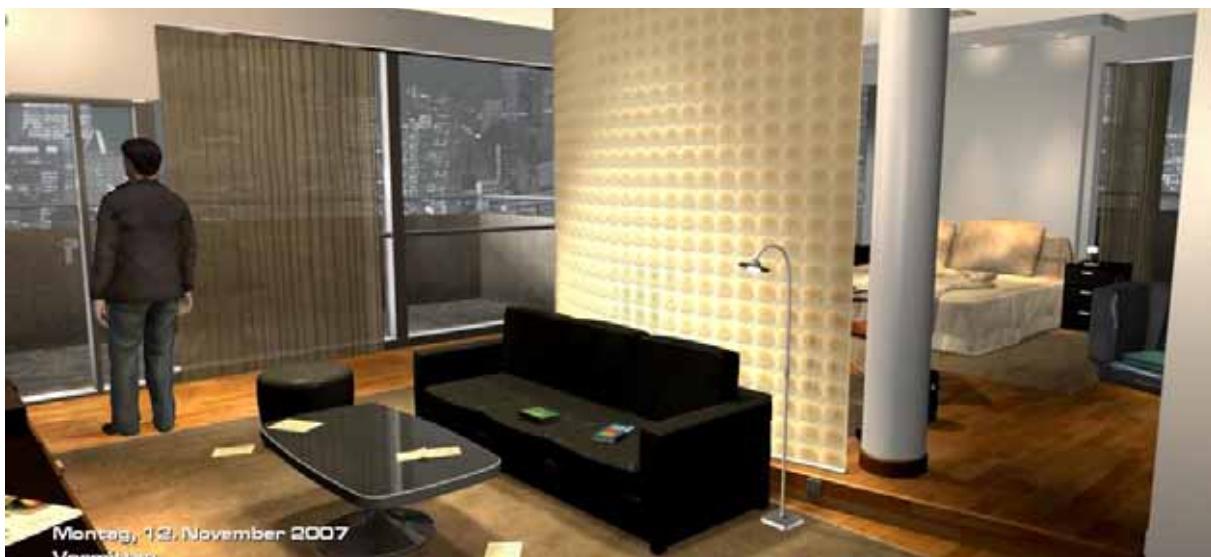


Wir rufen TERRY INGREM, unseren Freund u. Anwalt an, reden mit ihm über KIM.





Nun sprechen wir noch unseren Tagesbericht auf das PDA u. fallen ins Bett.



Am anderen Morgen verlassen wir unser Zimmer u. gehen in die Lobby.



Hier berichten wir FLYN über unser kleines Missgeschick mit dem Telefon u. verlassen das Hotel.



Vor dem Hotel treffen wir unseren „Freund“ STEVE RYKER, der uns liebevoll begrüßt.

Wir gehen zurück, berichten FLYN von dem Vorfall u. begeben uns zum Fähranleger u. setzen über nach STATEN ISLAND.



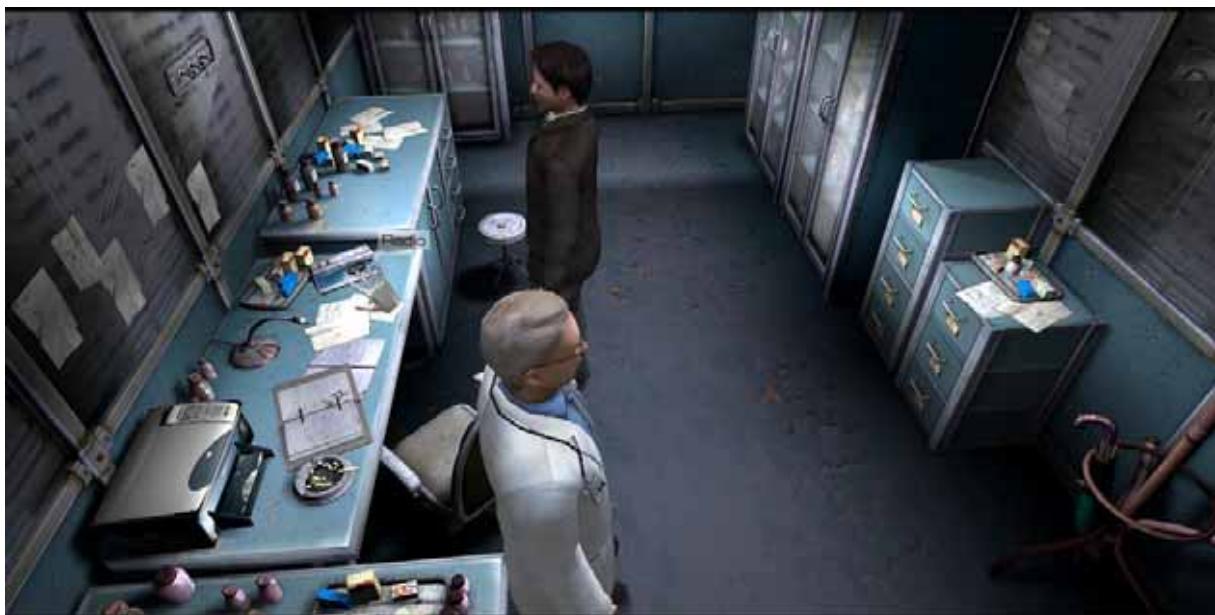
Im Hospital fällt TAMARAS Begrüßung nicht gerade freundlich aus.  
Nun denn, betreten wir das Gebäude u. reden mit Dr. YOUNG.



DR. YOUNG berichtet uns dass TAMARA vom Patienten in Zelle 5  
beinahe umgebracht worden wäre.  
TAMARA hat Glück gehabt, dass er etwas im Büro vergessen hatte u.  
so TAMARA helfen konnte.  
Er legt uns nahe nochmals die Medikamentation unseres Patienten zu  
überdenken.  
Wir verlassen Dr. YOUNG u. gehen in die Zelle 5.



Leider werden auch wir angegriffen u. müssen die Zelle verlassen!  
Jetzt besuchen wir noch die anderen Patienten u. gehen anschließend  
zurück ins COCKPIT.



Hier versuchen wir uns TAMARAS Radio auszuborgen, was aber  
Dr. YOUNG nicht gestattet.  
Also müssen wir uns etwas einfallen lassen!

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Wir verlassen das Gebäude, betätigen den Alarmsender u.  
Dr. YOUNG verlässt das COCKPIT.



Jetzt gehen wir wieder zurück, borgen uns das **Radio** aus u. besuchen  
unseren Patienten in **Zelle 1**.  
Auf dem Wege dorthin fangen wir uns noch einen Rüffel von  
Dr. YOUNG ein!



Wir spielen ihm den Audiomitschnitt unserer letzten Sitzung vor u.  
hypnotisieren ihn anschließend wieder.



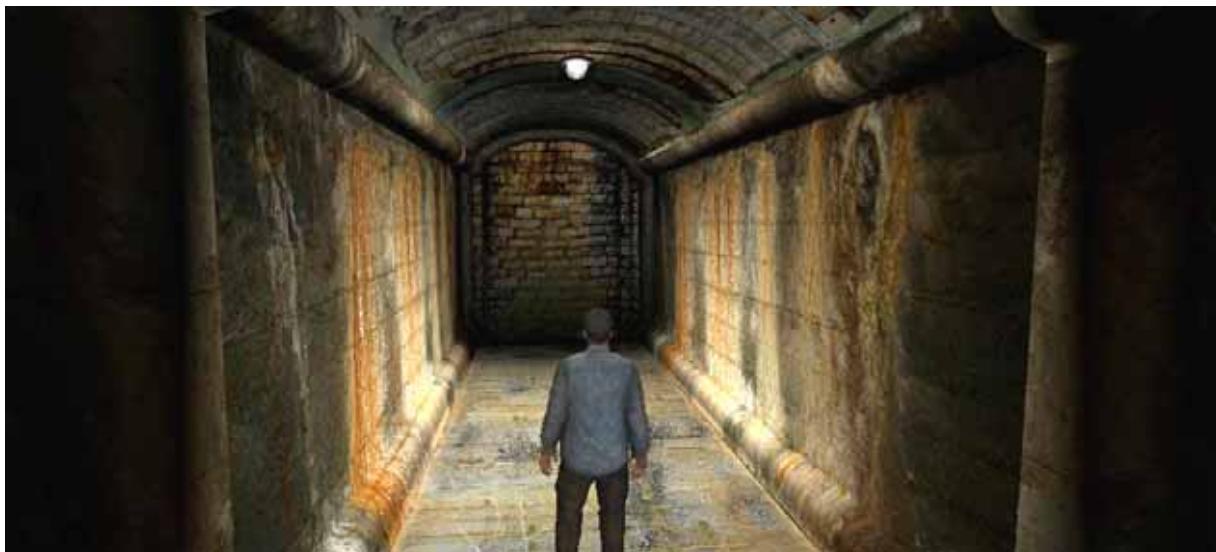
Nun kehren seine Erinnerungen wieder zurück!

# Erinnerungen (Patient Zelle 1)

## Samstagabend, 10 November 2007



Erinnerung an  
Samstag, 10. November 2007  
Abend



Wir gehen die Treppe nach unten u. stehen vor einem zugemauerten Durchgang.  
Diesen öffnen wir mit Hilfe unserer Pistole!!!!



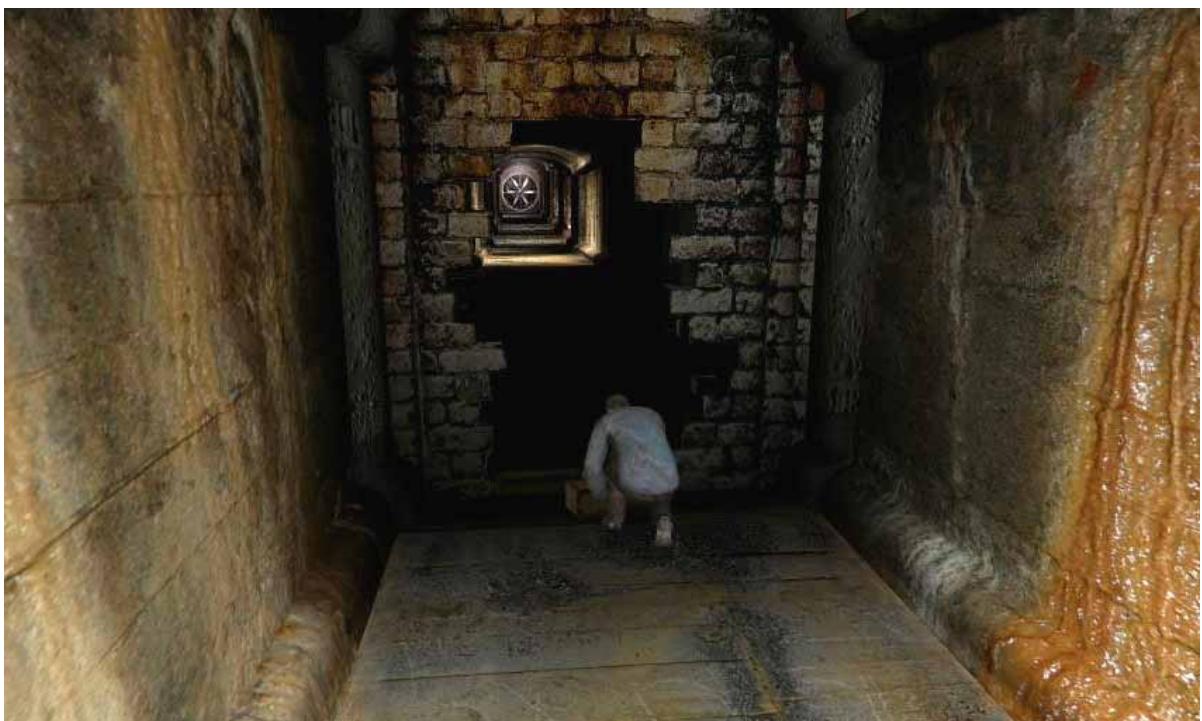
Haben wir das geschafft, kriechen wir auf die andere Seite.



Hier gehen wir geradeaus u. stehen vor einem riesigen Ventilator.



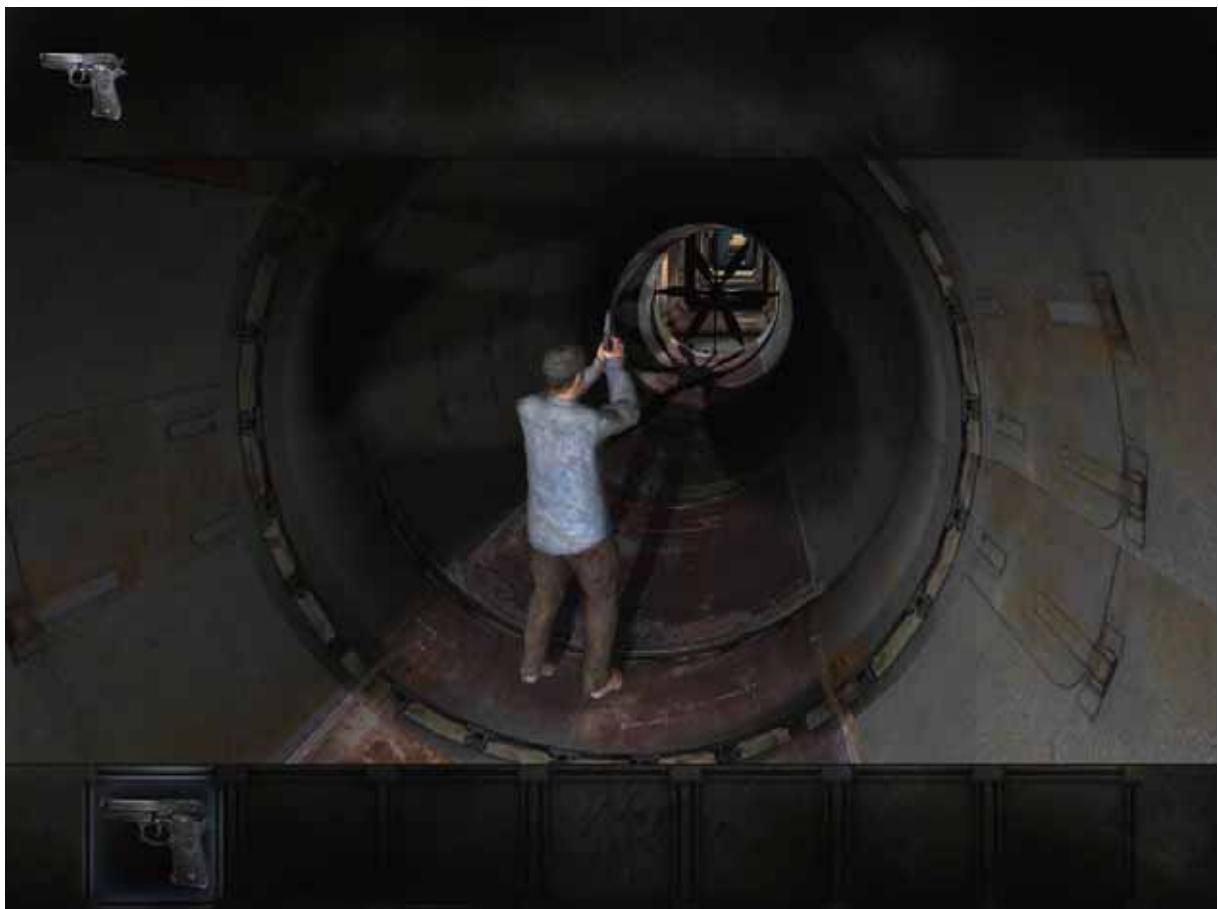
Wir schauen uns alles an u. sehen, an der Rückwand, eine Leiter.  
Irgendwie müssen wir nun dorthin gelangen!  
Nun gehen wir zum Durchgang zurück.



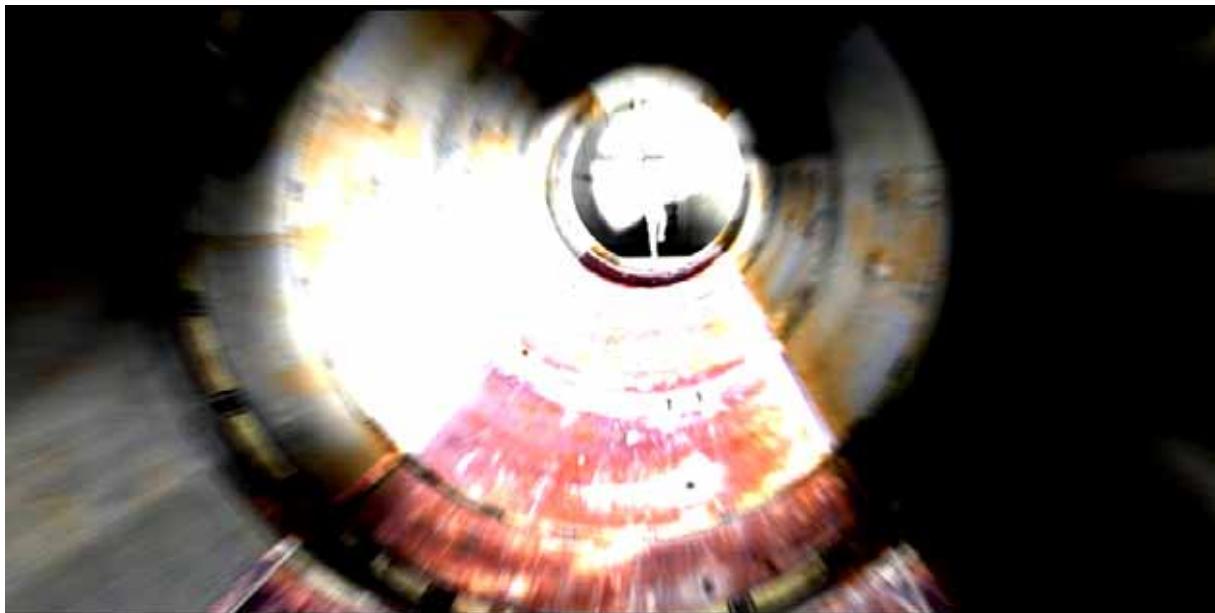
Wir heben einen **Ziegelstein** auf, gehen zum Ventilator u. blockieren ihn damit.



Nun kriechen wir vorsichtig zwischen den Flügeln durch u. hören dass wir verfolgt werden.



Wir drehen uns um u. schießen den Ziegelstein kaputt.  
Nun gehen wir zur Leiter, heben eine **Brechstange** auf u. klettern nach oben.



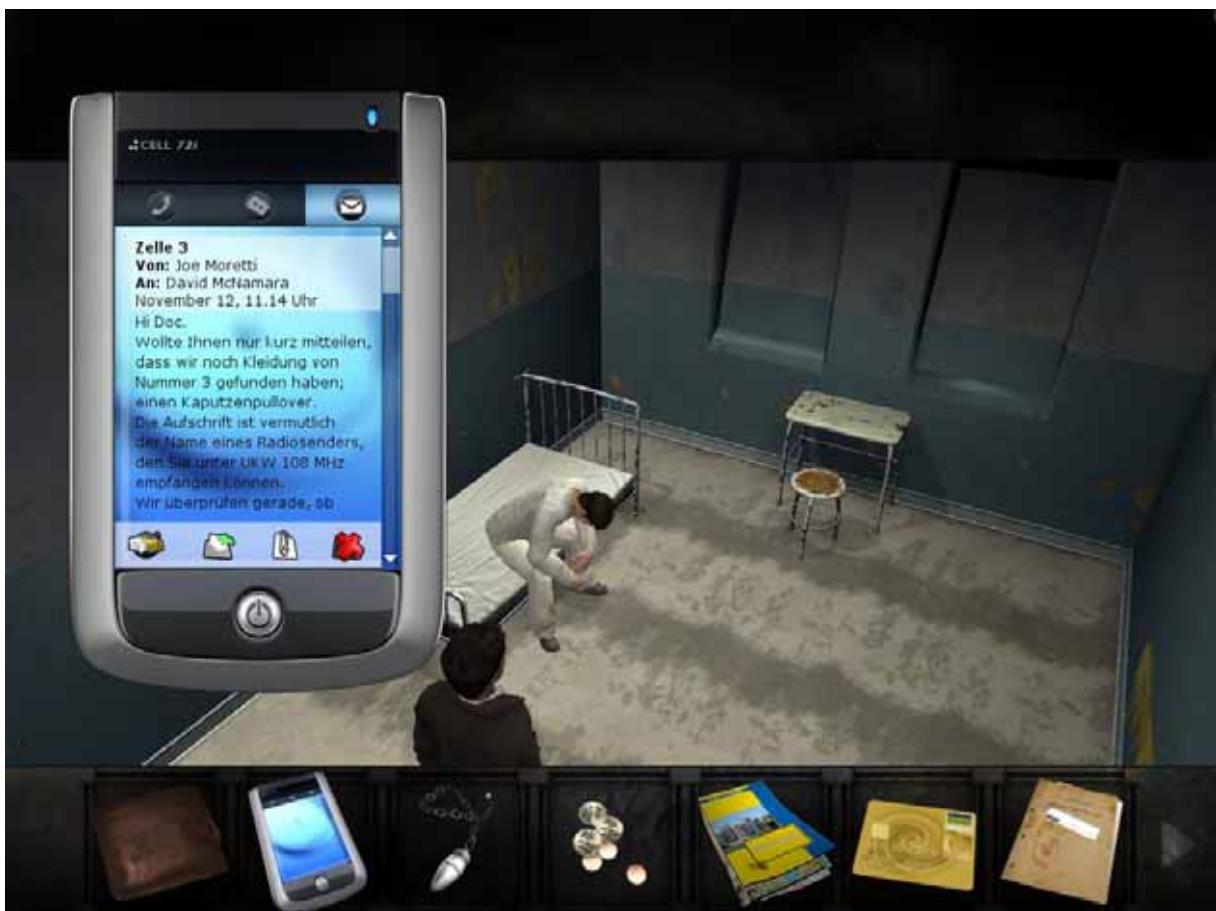
Das war die 2. Erinnerung!



Nun ist unser Patient müde, wir lassen ihn wieder allein und betreten  
**Zelle 3.**

**CD ROM & Softwareservice**  
Cratz

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



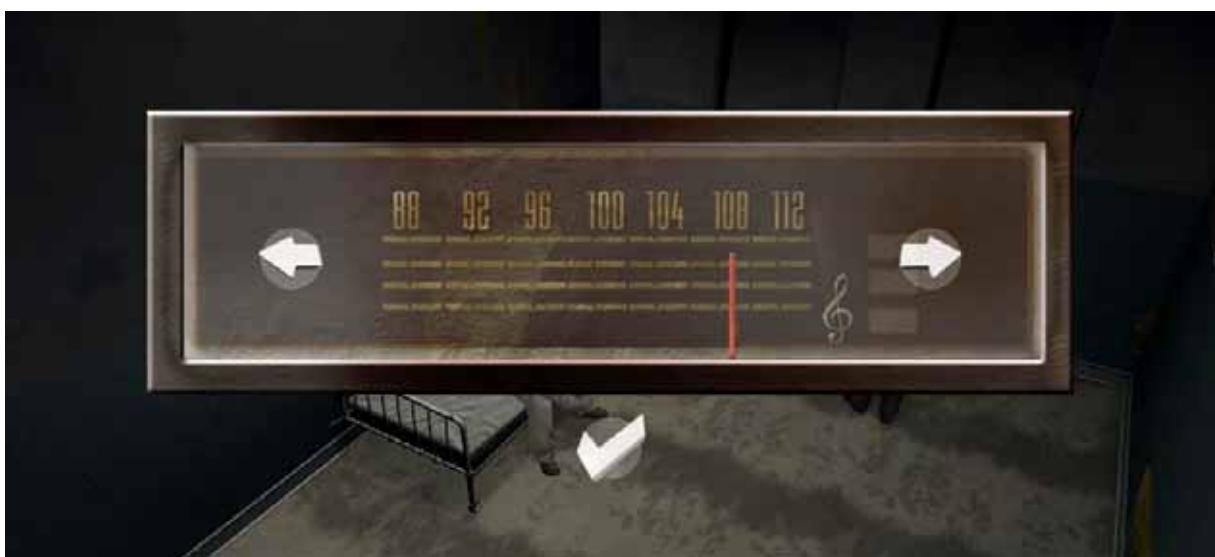
Hier meldet sich unser PDA zu Wort u. wir können eine Mitteilung von MORETTI lesen.

**Zelle 3**  
**Von:** Joe Moretti  
**An:** David McNamara  
November 12, 11.14 Uhr  
  
Hi Doc.  
Wollte Ihnen nur kurz mitteilen,  
dass wir noch Kleidung von  
Nummer 3 gefunden haben;  
einen Kapuzenpullover.  
Die Aufschrift ist vermutlich  
der Name eines Radiosenders,  
den Sie unter UKW 108 MHz  
empfangen können.

Da wir, ganz zufällig, ein Radio besitzen, werden wir es nun auch benutzen!



Wir stellen es auf den Tisch u. wählen die Frequenz.



Musik ertönt u. unser Patient ist ansprechbar!



Zelle 3  
Erinnerung an  
Samstag, 10. November 2007  
Nacht

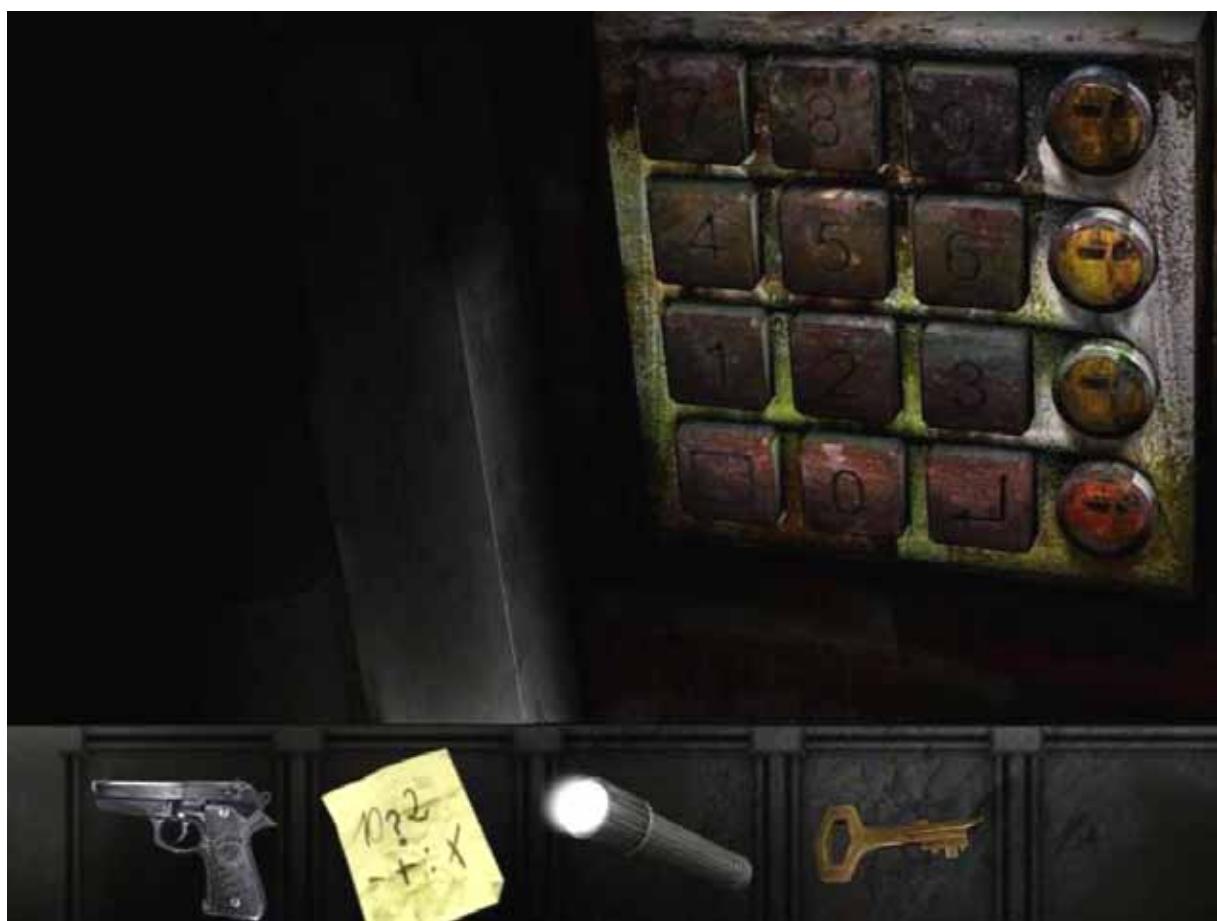
# Erinnerungen (Patient Zelle 3)

## Samstagnacht, 10 November 2007





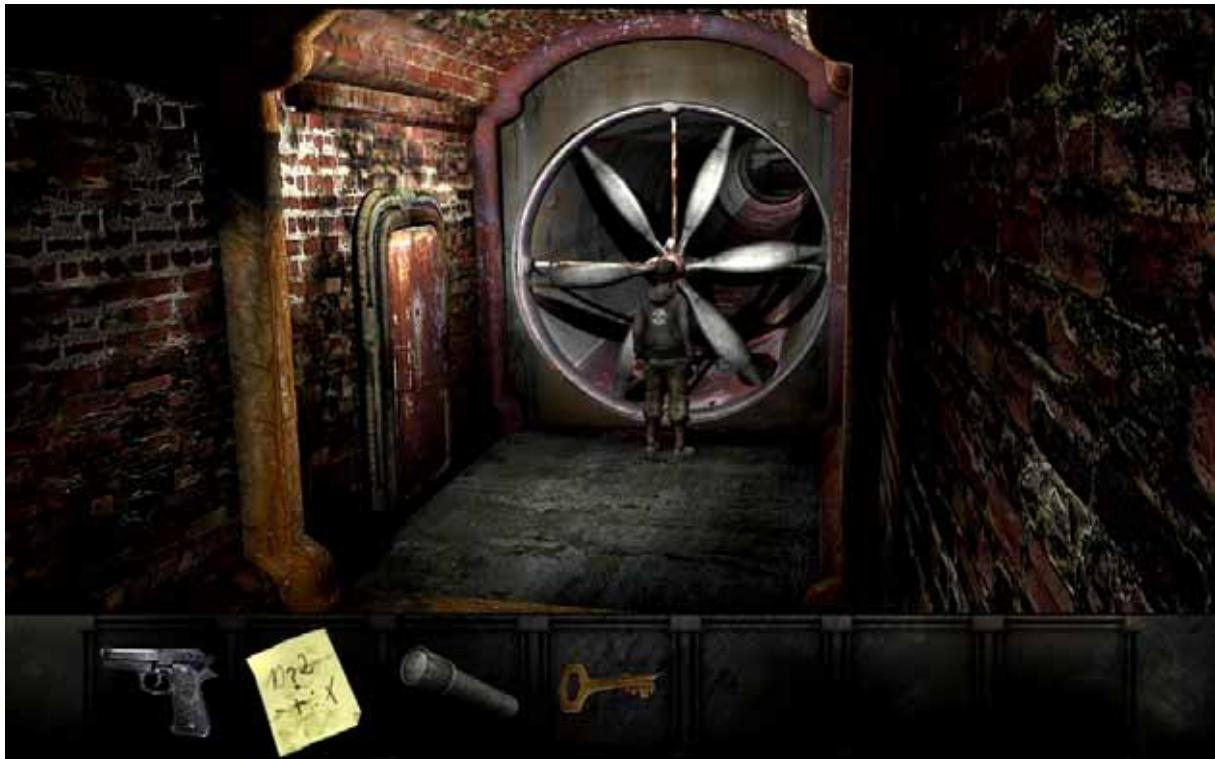
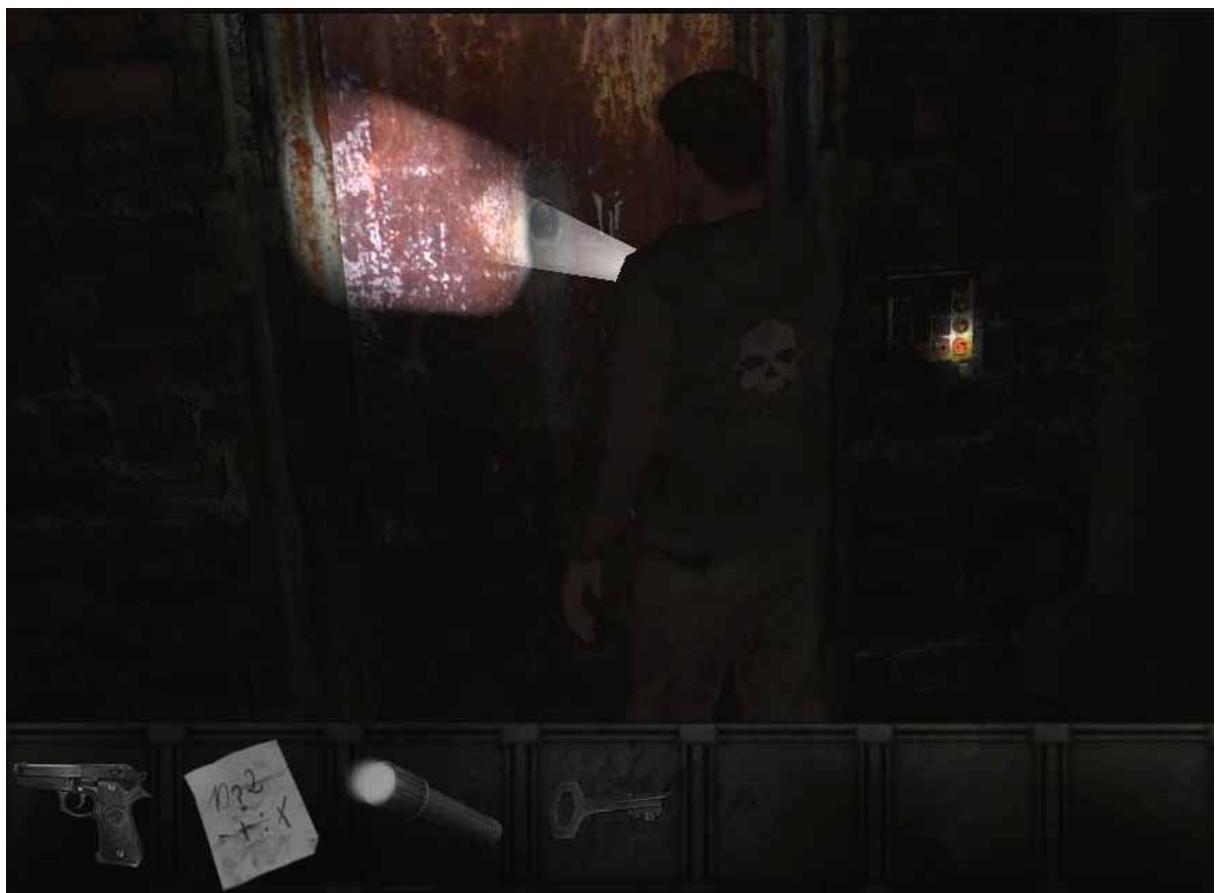
Wir werfen unsere Taschenlampe an, gehen nach vorn u. stehen, was wir so lieben, vor einem Codeschloss!



Hier geben wir jetzt **8, 12, 5 u. 20** ein!

( $10 - 2 = 8$  usw.)

Hierbei müssen wir jede Eingabe bestätigen!



Falls wir alles richtig gemacht haben stehen wir, wie Patient 1, vor dem Ventilator.



Wir nehmen unsere Pistole, bringen den Ventilator zum Stillstand u.  
kriechen zwischen den Flügeln durch.



Jetzt gehen wir nach hinten u. klettern die Leiter nach oben.



Wir bemerken dass schon Jemand vor uns hier gewesen sein muss u.  
gehen nach draußen.



Hier klettern wir, mit Hilfe der Öltonne, über den Zaun.



**Ende der Erinnerung.**



Jetzt nehmen wir unser PDA u. spielen unserem Patienten eine weitere Audiosequenz vor.



Es klappt, seine Erinnerungen kehren wieder zurück!

# Erinnerungen (Patient Zelle 3)

## Samstagabend, 10 November 2007



Wir befinden uns in einer Küche u. sehen uns um.



In einer Schublade finden wir eine **Taschenlampe** die nun in unser Eigentum übergeht!



So gerüstet betreten wir den Gang u. gehen in RAYS Zimmer.



Wir nehmen den **Schlüssel** mit, verlassen das Zimmer u. gehen auf den Hauptplatz.



Hier schauen wir uns alles an u. gehen zum Gefängnis.  
Wir öffnen die Tür, mit unserem Schlüssel, u. treten ein.



Wir öffnen die Zellentür mit unserem Schlüssel u. sehen dass das Lüftungsgitter abgeschraubt wurde u. unser Gefangener (?) verschwunden ist!



Und wir verschwinden auch!



**Ende der Erinnerungen.**



Wir verlassen die Zelle, unterhalten uns kurz mit Dr. YOUNG u.  
verlassen das Gebäude.



Hier rufen wir MORETTI an, bitten ihn um ein Paar Handschellen für  
unseren Patienten in Zelle 5 u. fahren zurück ins Hotel.



Wir gehen zu FLYN, erhalten die **Handschellen**, fahren zurück ins Hospital u. verpassen unserem „Lieblingspatienten“ die Handschellen.





# Erinnerungen (Patient Zelle 5)

## Samstagnacht, 10 November 2007



Wir befinden uns in einem Treibstofflager u. sehen uns um.

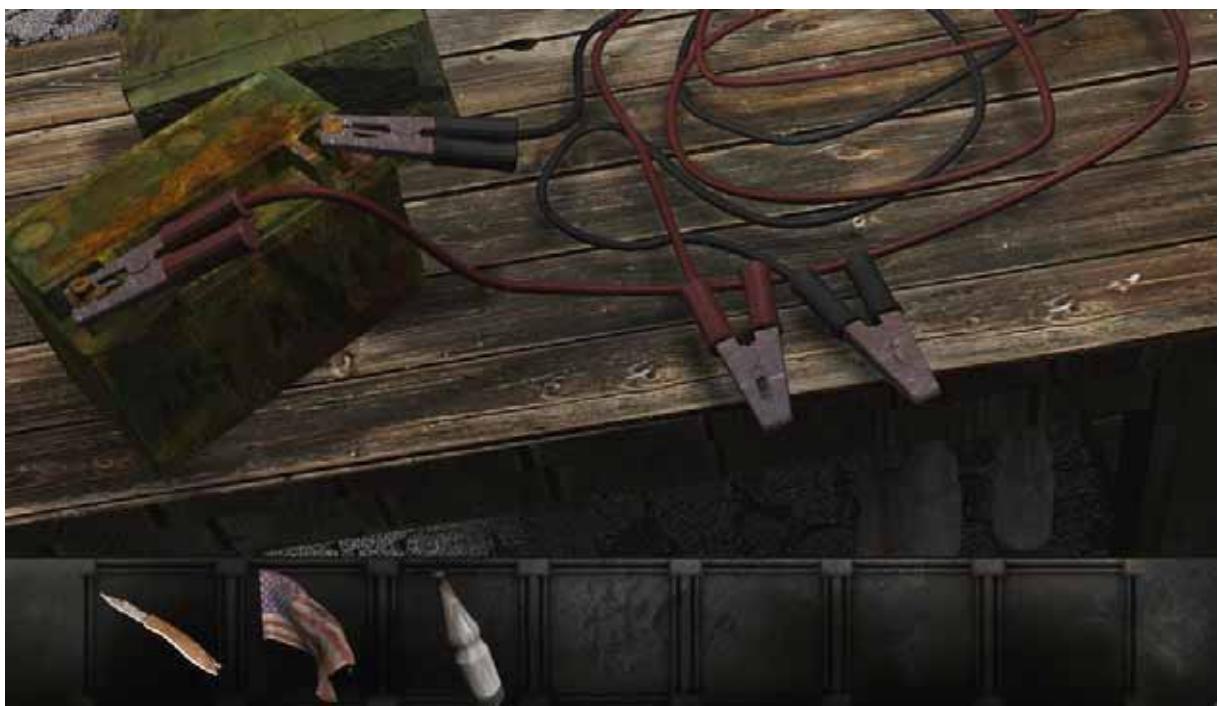


Den Jeep erleichtern wir um seine **Fahne**, schauen uns die, hinter uns stehende, Batterie an u. stecken uns eine **Flasche** ein.

Dann nehmen wir noch das **Ladekabel** u. verbinden es mit der Batterie.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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





Jetzt testen wir die Batterie, stellen fest, dass sie noch geladen ist u.  
gehen aus der Halle.



Nun rollen wir das Fass vor das Tor u. gehen in den Schuppen.





Den **leeren Kanister** nehmen wir mit u. gehen zurück zum Treibstofflager.



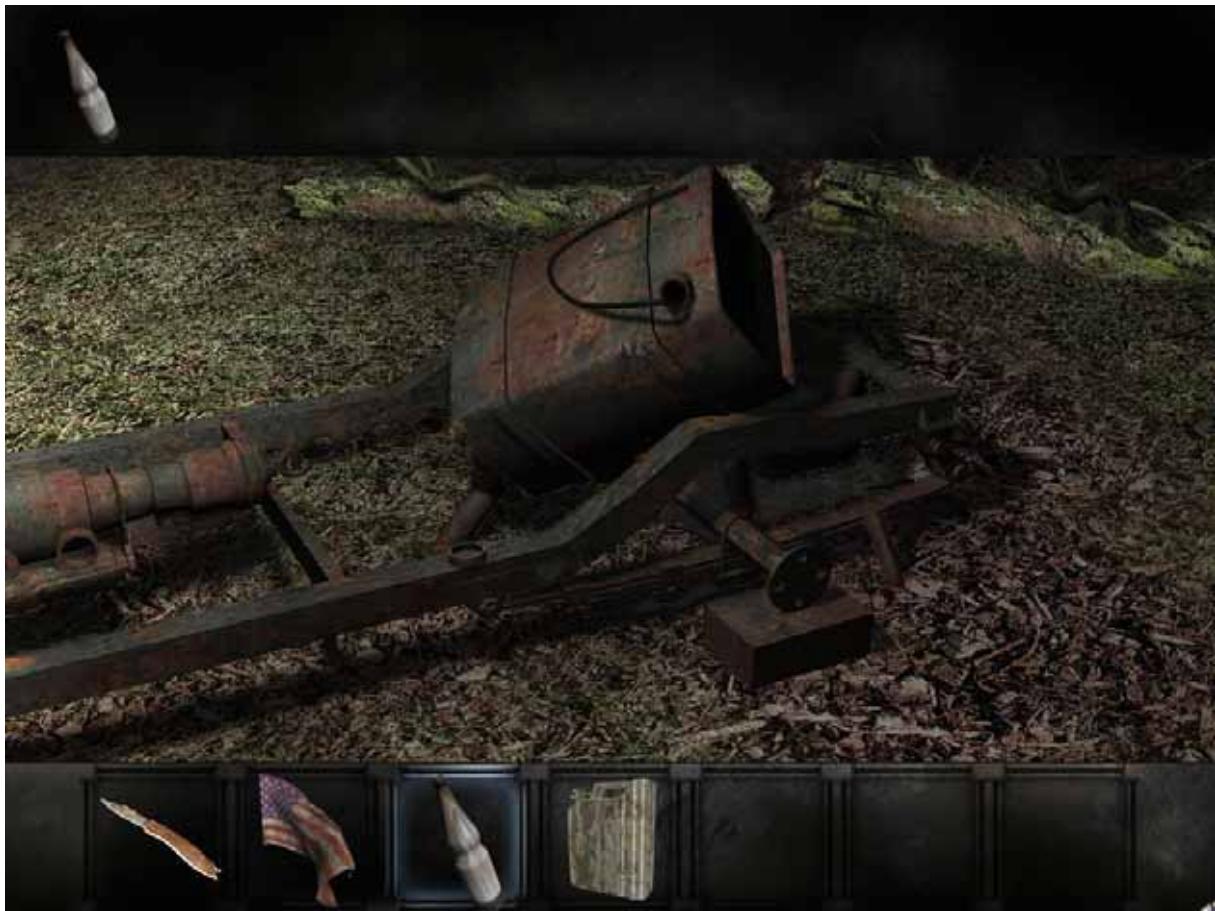
Links steht eine Kfz- Ruine die wir untersuchen.



Wir schrauben den Tank auf, stellen fest dass er noch etwas Treibstoff enthält u. machen uns auf die Suche nach einem Schlauch.



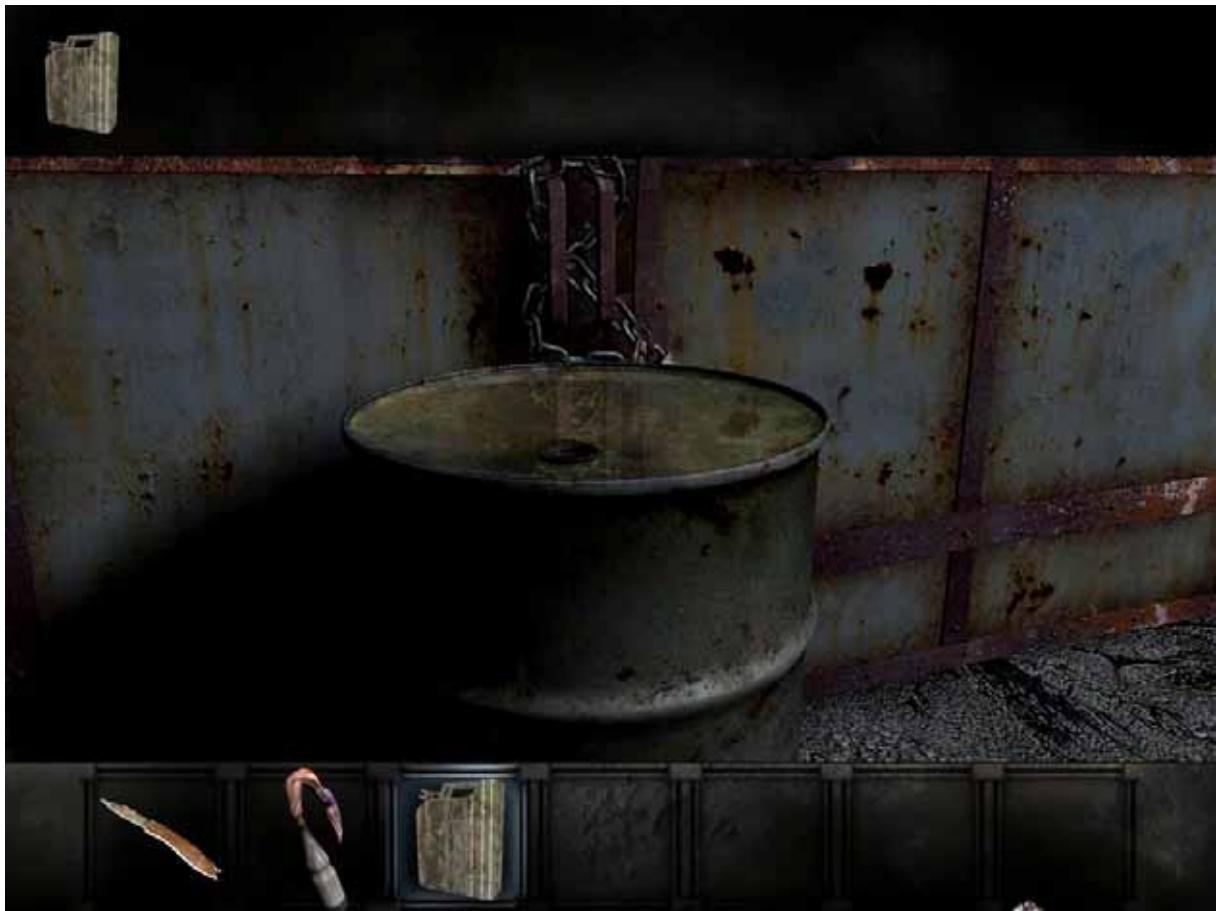
Wir finden einen alten Feuerlöscher, schneiden den **Schlauch** ab u.  
gehen zurück.



Den Schlauch stecken wir in den Tank, füllen die Flasche mit Treibstoff auf u. stecken die Fahne hinein.  
Nun haben wir einen **Molotowcocktail**.



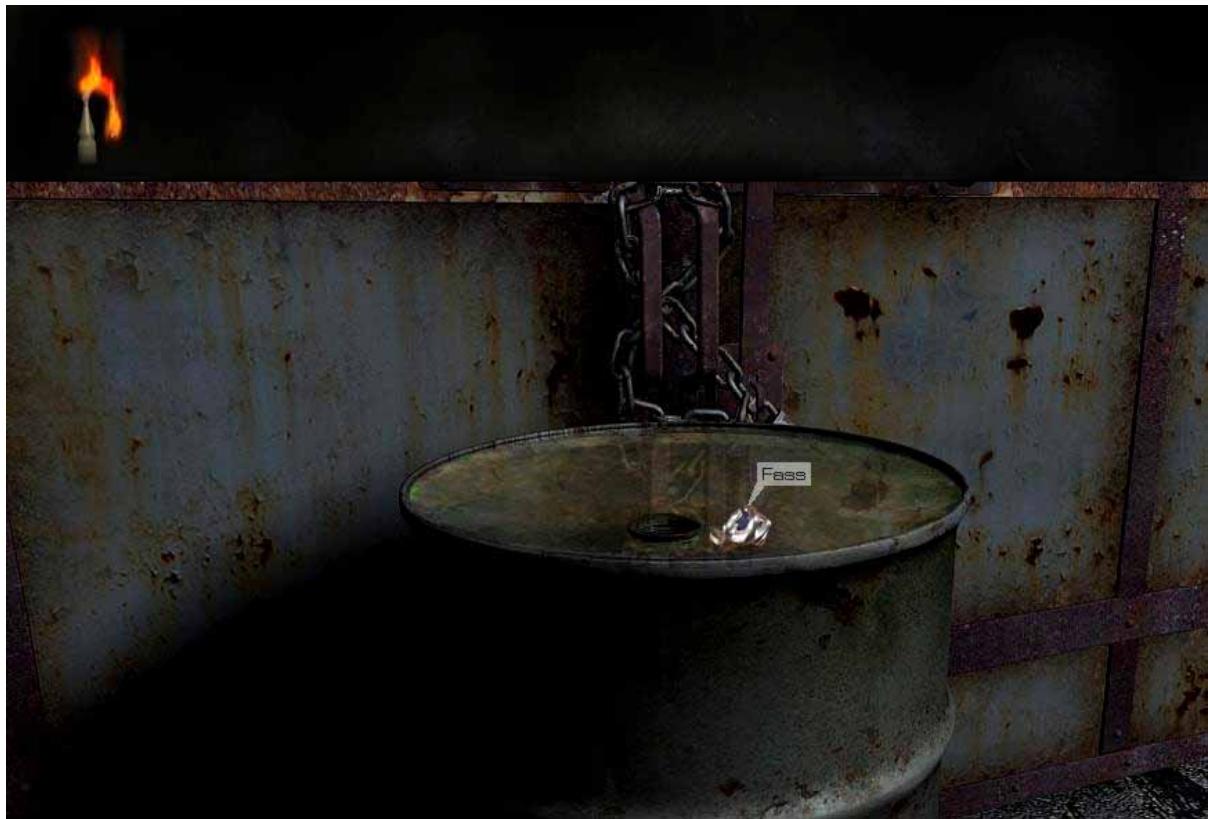
Nun füllen wir noch etwas **Treibstoff** in den Kanister u. gehen zum Haupttor.



Wir kippen den Treibstoff auf das Fass u. gehen zurück ins Treibstofflager.



Hier entzünden wir den Molotowcocktail u. gehen zurück zum Haupttor.



Nun wenden wir den Molotowcocktail auf das Fass an.



Unsere Aktion wird aufgezeichnet u. wir gehen etwas zurück u.  
werfen den Molotowcocktail auf das Fass.



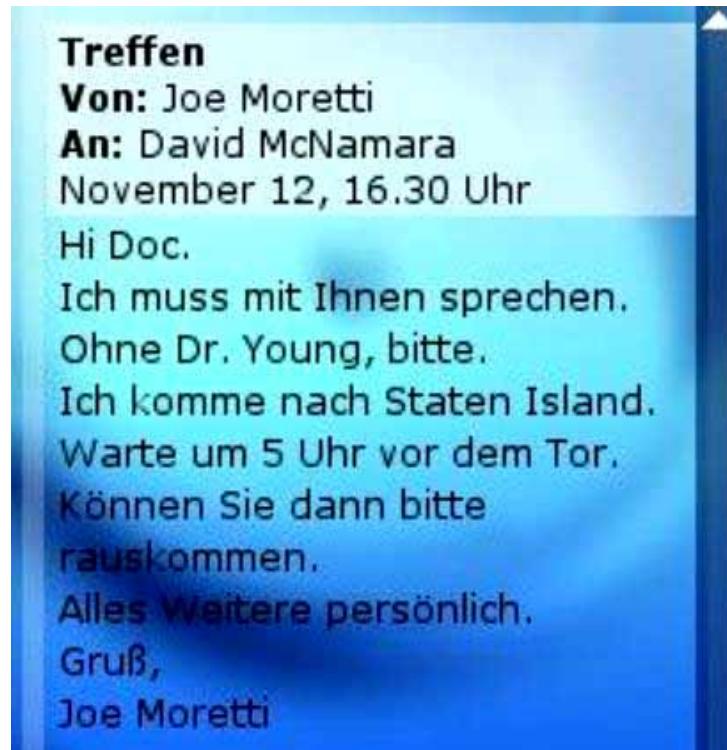
Es klappt u. wir können fliehen.



Wir versprechen unserem Patienten jemanden zu schicken der ihn von seinen Handschellen befreit u. verlassen die Zelle.  
Nun meldet sich wieder unser PDA zu Wort u. wir verlassen das Hospital.



Hier rufen wir unsere Nachricht ab, lesen sie u. gehen ins „Cockpit“!



Hier unterhalten wir uns kurz mit Dr. YOUNG.



Wir bitten ihn unseren Patienten von seinen Fesseln zu befreien,  
verabschieden uns u. verlassen das Cockpit.



Wieder meldet sich unser PDA zu Wort u. erzählt uns dass Detektiv  
MORETTI vor der Tür auf uns wartet!



Wir unterhalten uns ausgiebig mit Detektiv MORETTI u. erfahren  
dass bei allen unseren Patienten ein Übermaß an Testosteron  
festgestellt wurde!

Nach diesem Gespräch gehen wir wieder in das Hospital.



Wir sehen eine uns bekannte Person durch einen Seitenausgang verschwinden, unterhalten wir uns kurz mir Dr. YOUNG u gehen ins Stationszimmer.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

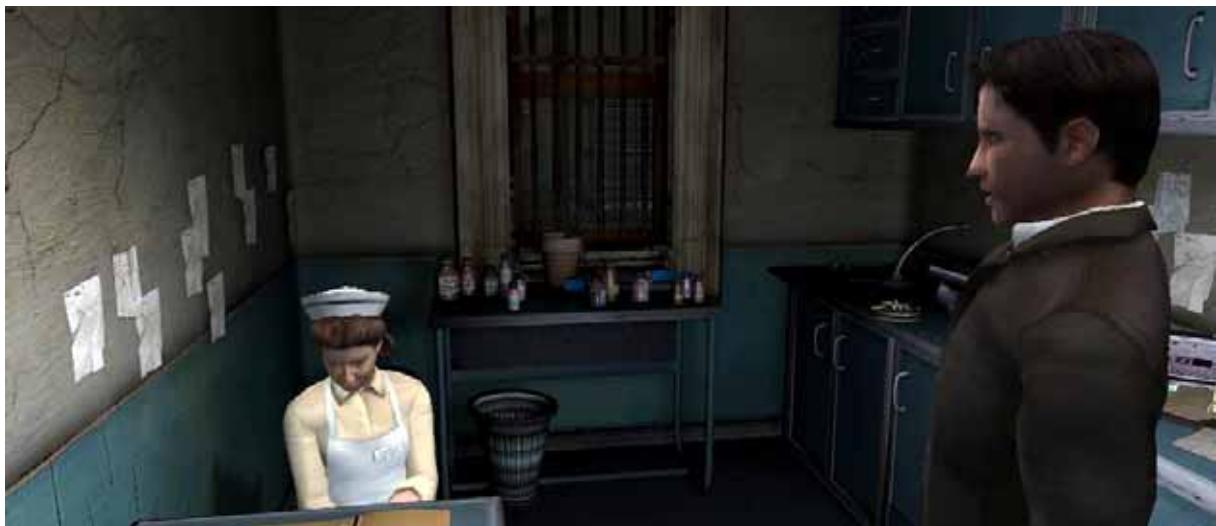
<http://www.gamepad.de/>



Hier bemerken wir eine **Taschenlampe**, die wir uns schnappen wenn TAMARA in ihren Akten kramt!



Nun schalten wir, wenn TAMARA mal wegsieht, das Licht von **Zelle 3** aus u. unterhalten uns mit ihr.



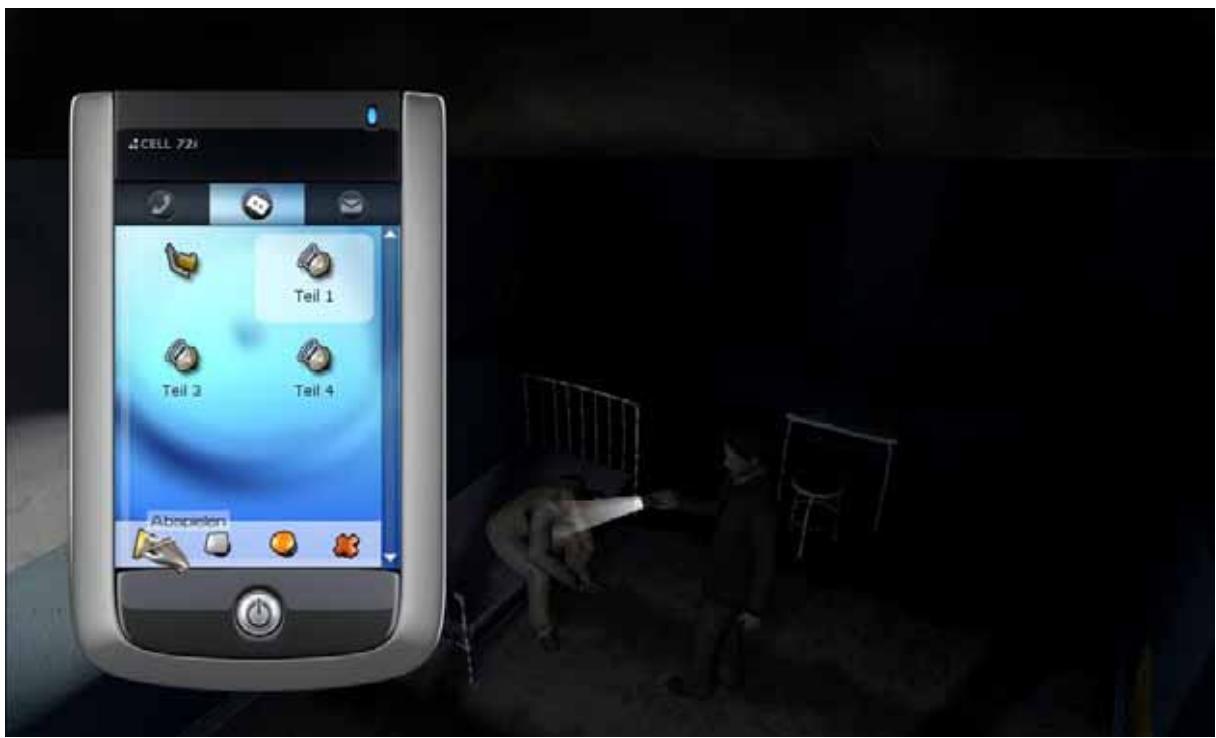
Nach diesem Gespräch begeben wir uns in den Zellentrakt u. hier in **Zelle 3!**



Hier ist, da wir ja das Zellenlicht ausgeschaltet haben, alles duster u. wir benutzen unsere Taschenlampe.



Aber vielleicht hilft es wenn ich ihm Dinge näher bringe, an die andere sich erinnert haben.



Wir nehmen unser PDA zur Hand u. spielen ihm die Erinnerungen des Jungen aus Zelle 5 vor.



# Erinnerungen (Patient Zelle 3)

## Samstagnachmittag, 10 November 2007

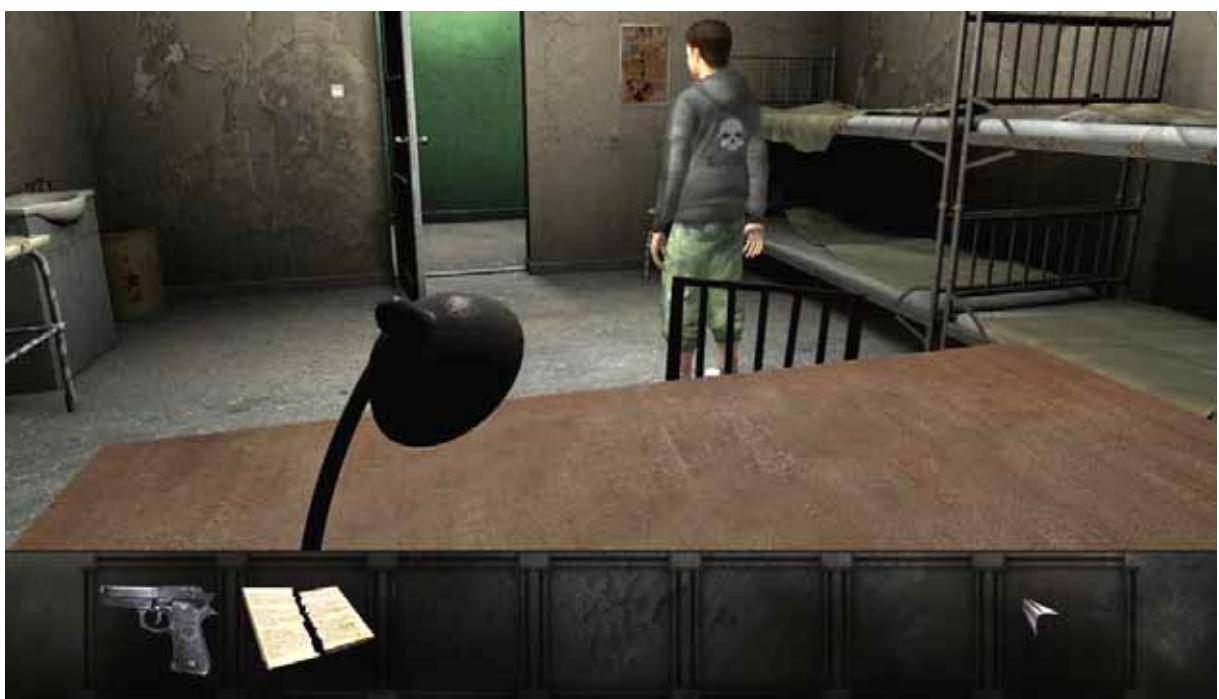
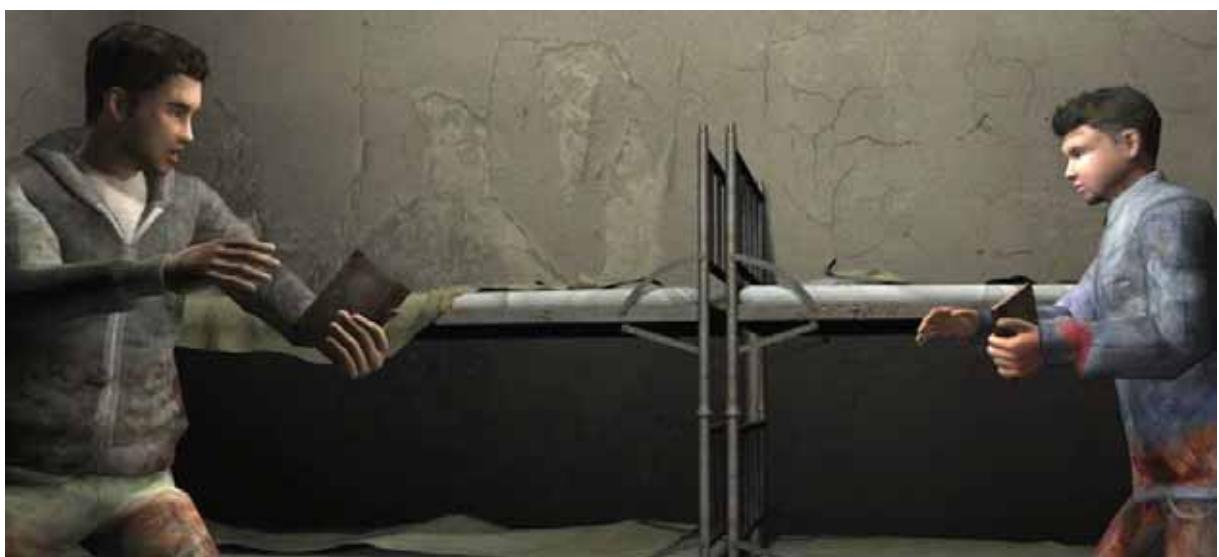


Eine junge Frau bittet, dass wir uns um JONATHAN, einem Leidensgenossen von uns, kümmern sollen u. gibt uns sein **Tagebuch**.

Wir machen uns auf den Weg u. besuchen ihn.



Wir sprechen ihn auf sein Tagebuch an, er enteßt, bis auf **einige Seiten**, es uns u. läuft aus dem Zimmer.



Nun verlassen wir wieder das Zimmer, treffen CLIFF u. gehen in sein Zimmer.



Er ist ziemlich ungehalten über unseren Besuch u. wirft uns raus.  
Aber irgendetwas wollten wir doch von ihm.  
Wenn wir uns doch daran erinnern könnten!



Jetzt horchen wir **2x** an seiner Zimmertür u. hören Cliff in seinem  
Zimmer auf u. ab zu laufen.



Wir treten ein, wenn sich die Schritte entfernen, u. klauen einen, neben der Tür hängenden, **Notizzettel**.



Nun verlassen wir den Raum um unsere Taschenlampe zu holen.



Ende der Erinnerungen des Patienten von Zelle 3.  
Nun verlassen wir die Zelle, gehen ins Stationszimmer, schalten das  
Zellenlicht wieder ein u. begeben uns in **Zelle 1**.



Wir unterhalten uns mit JONATHAN u. spielen ihm die  
Audiosequenz, **Zelle 3 Nachmittag**, vor.



Erinnerungen (Patient Zelle 1)  
Samstagnachmittag, 10 November 2007



Zelle 1  
Erinnerung an  
Samstag, 10. November 2007  
Nachmittag

Wir sehen ein Mädchen in unserem Zimmer.  
Sie will uns trösten u. Mut zusprechen.  
Davon wollen wir nichts hören u. werfen unser Tagebuch nach ihr.



Sie dreht sich um, hebt das **Tagebuch** auf, schaut hinein u. geht wieder fort.



**Ende der Erinnerungen von JONATHAN.**  
Nun werden wir einmal das Mädchen in Zelle 2 besuchen!





Hier nehmen wir wieder unser PDA zur Hilfe u. spielen ihr den Audiomitschnitt, der eben gemachten Aufnahme, vor.



## Erinnerungen (Patientin Zelle 2) Samstagnacht, 10 November 2007



Wir befinden uns auf einem Wachtturm am Meer u. schauen uns gründlich um.



Mit Hilfe des Messers öffnen wir den Schrank, finden eine Kiste mit einer Rettungsinsel u. schieben sie ans Geländer.





Nun binden wir, das an der Kiste hängende, Seil am Geländer fest u.  
werfen die Kiste über Bord.



Wir hören wie sich die Rettungsinsel aufbläst u. springen hinterher!



**Ende der Erinnerungen.**



Da die junge Frau sehr unter ihren Erinnerungen gelitten hat,  
verlassen wir sie u. gehen zu **CLIFF in Zelle 5**.



Wir spielen ihm den Audiomitschnitt, von **Zelle 3 Nachmittag**, vor.

## Erinnerungen (Patient Zelle 5) Samstagnachmittag, 10 November 2007



Wir heften unseren Notizzettel an die Wand.  
In diesem Moment klopft es an die Tür!



Nachdem wir in Cliffs Erinnerungen gekramt haben, gehen wir zu RAY in Zelle 3.



Wir spielen ihm die, eben bei Cliff gemachte, Audiosequenz vor.

## Erinnerungen (Patient Zelle 3) Freitagnacht, 09. November 2007



Zelle 3  
Erinnerung an  
Freitag, 9. November 2007  
Nacht



Wir befinden uns mit Cliff in der Küche.  
Er betrinkt sich wieder u. spielt mit einer Waffe herum.  
Jetzt hören wir die Schreie einer Frau u. gehen auf den Hauptplatz.



Die Schreie kommen aus dem Gefängnis.



Wir gehen zum Zellenfenster u. reden mit den Mädels.  
Nun gehen wir zurück u. in Cliffs Zimmer.



Hier klauen wir ihm die Weinflasche u. gehen in die Küche um mit ihm zu reden.

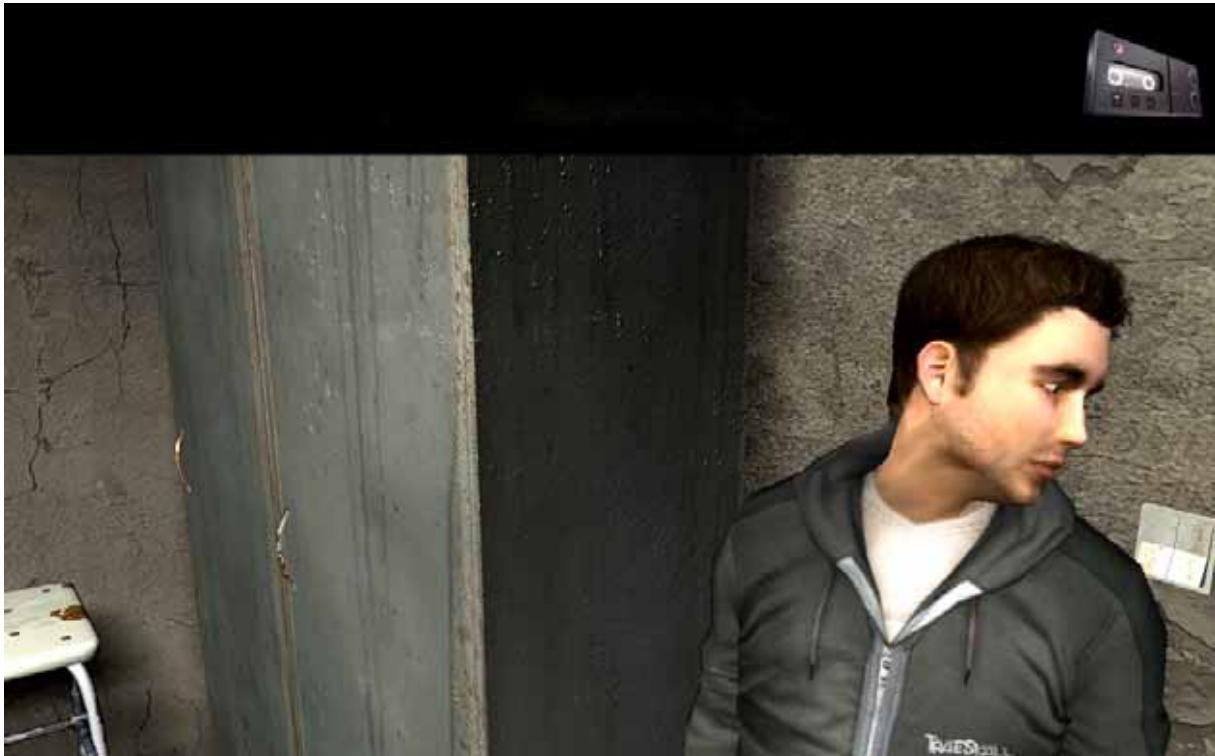
**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Leider rückt er die Zellenschlüssel nicht heraus u. wir greifen zu einem Trick.

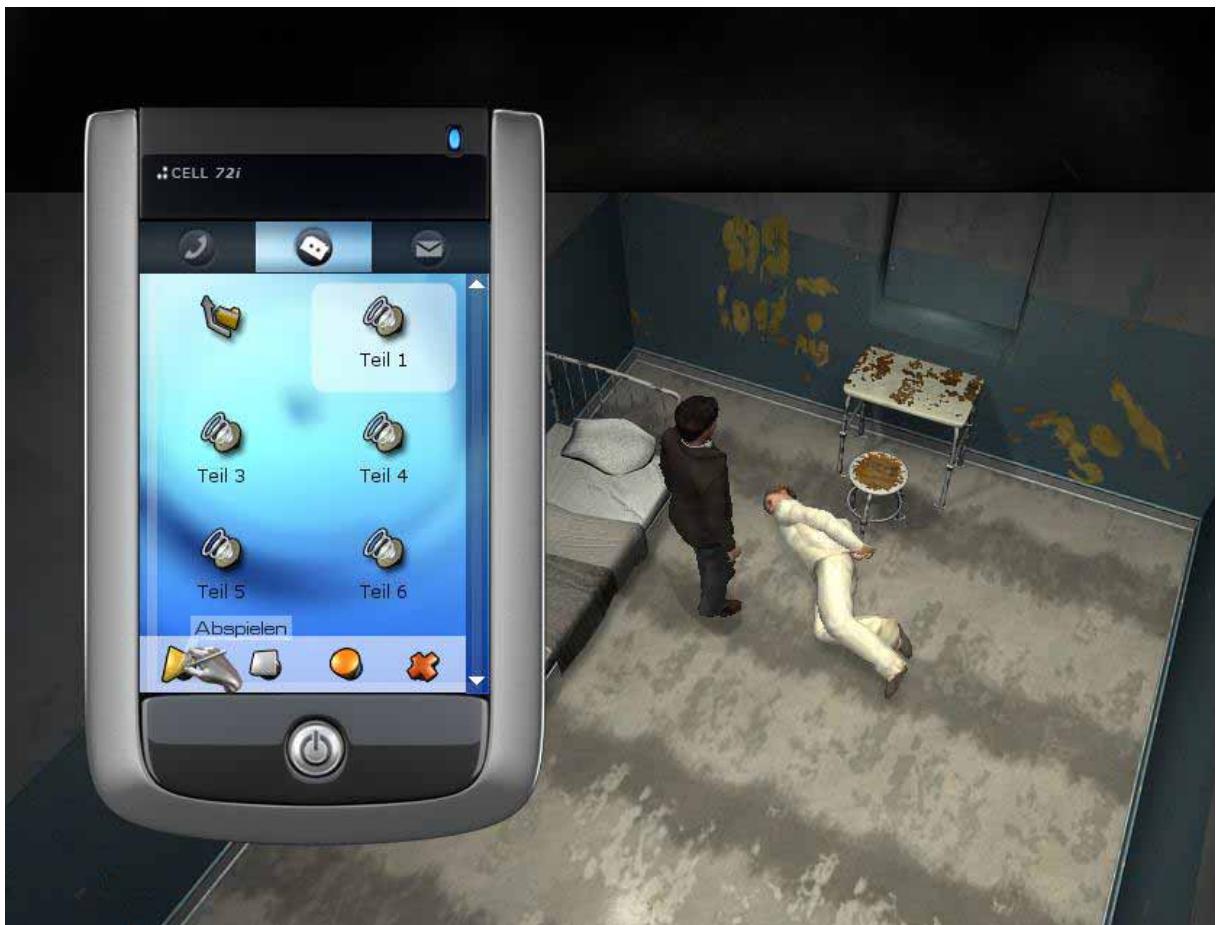
Wir tauschen, **in einem unbeobachteten Augenblick**, die Weinflaschen aus, gehen in Cliffs Zimmer u. stellen uns hinter die Tür.



Ende von RAYS Erinnerungen.



Mit Ray kommen wir nicht mehr weiter, also gehen wir zu Cliff u.  
spielen ihm Rays Erinnerungen vor.



Erinnerungen (Patient Zelle 5)  
Freitagnacht, 09. November 2007



Nachdem uns Ray in unserem Zimmer überrascht u. in eine Zelle gesperrt hat, wachen wir mit einem Brummschädel auf.  
Wütend schnappen wir uns den Stuhl u. zerlegen ihn!



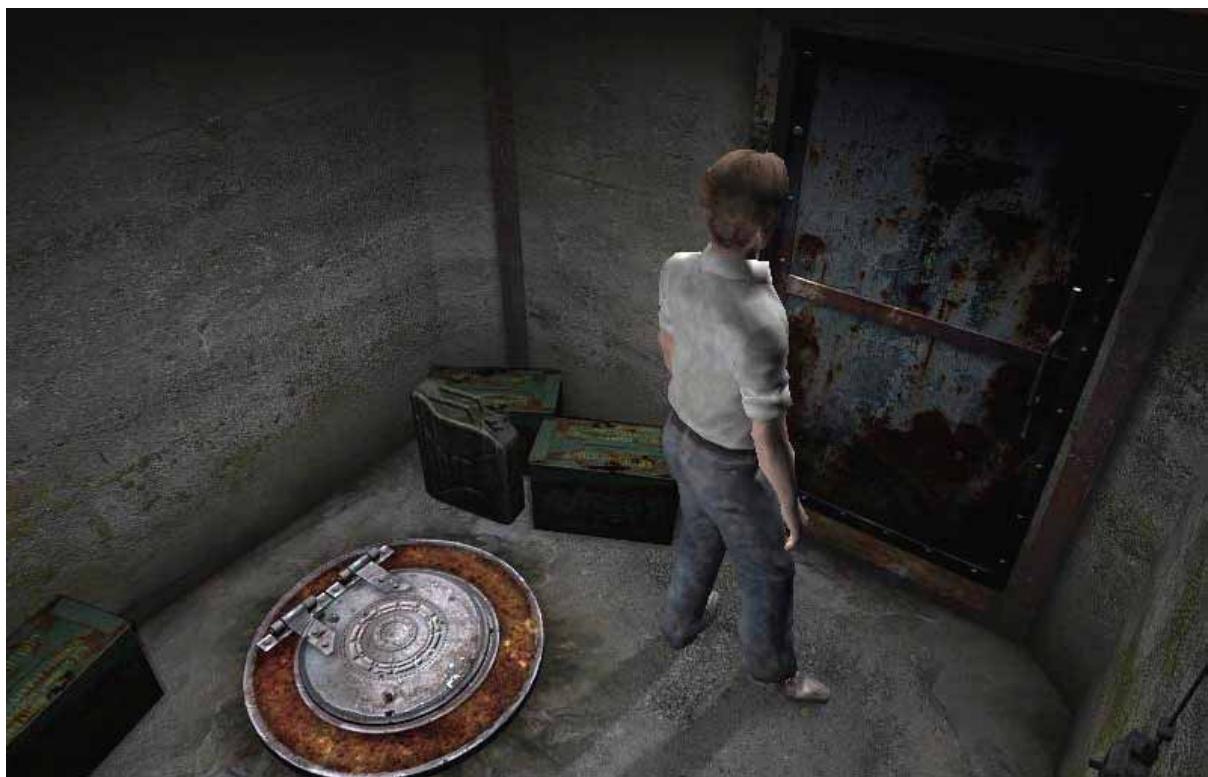
Nun schnappen wir uns eine **Stuhlstrebe** u. gehen zum Lüftungsgitter.



Mit Hilfe der Stuhlstrebe angeln wir uns das **Messer**, schrauben damit das Lüftungsgitter ab u. stellen es an die Seite.



Nun kriechen wir in das Rohr u. da wir den Weg kennen auch wieder heraus!



**Wir öffnen die Schiebetür.  
Ende von Cliffs Erinnerungen.**



**Wir lassen Cliff ein wenig ruhen u. gehen in die **Zelle 2**.  
Hier spielen wir LAURA den Audiomitschnitt von  
**Zelle 3, u. der Nacht vom 09. 11. 2007**, vor.**



# Erinnerungen (Patient Zelle 2)

## Freitagnacht, 09. November 2007



Wir erinnern uns, mit einem anderen Mädchen zusammen, in eine Zelle eingesperrt worden zu sein u. dass diese „Andere“ unser Messer gestohlen hat.

### **Ende der Erinnerungen.**

Wir lassen die junge Frau etwas ruhen in gehen in die **Zelle 4**.



Hier spielen wir VICTORIA den Audiomitschnitt Zelle 3, vom Abend des 09. 11. 2007, vor.



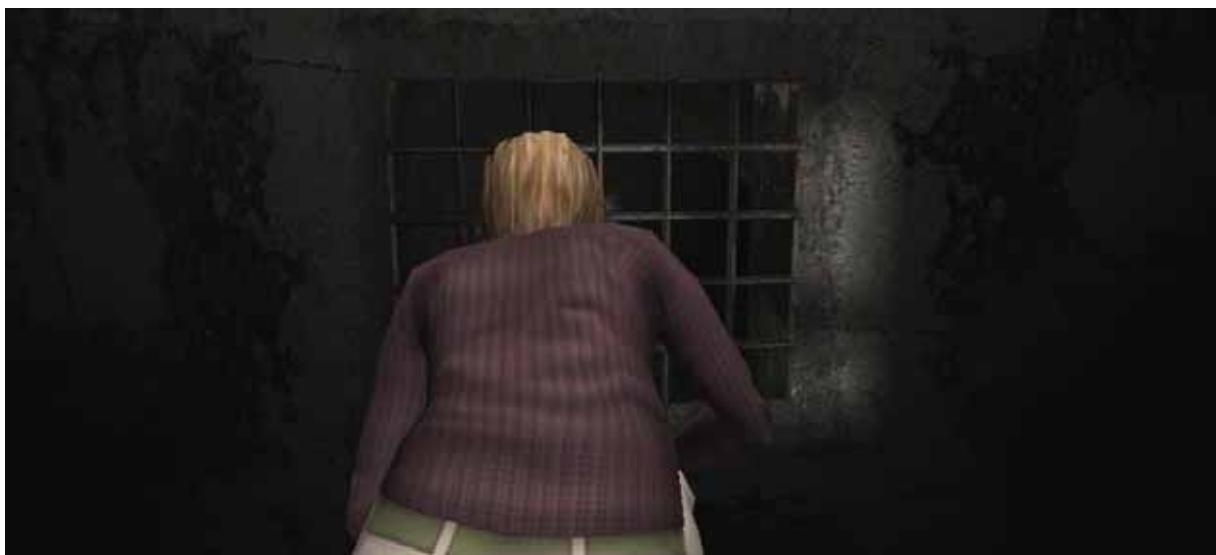
Nun kehren ihre Erinnerungen wieder zurück.



Erinnerungen (Patientin Zelle 3)  
Freitagnacht, 09. November 2007



Wir schicken LAURA weg u. versuchen das Lüftungsgitter mit dem Messer zu öffnen.



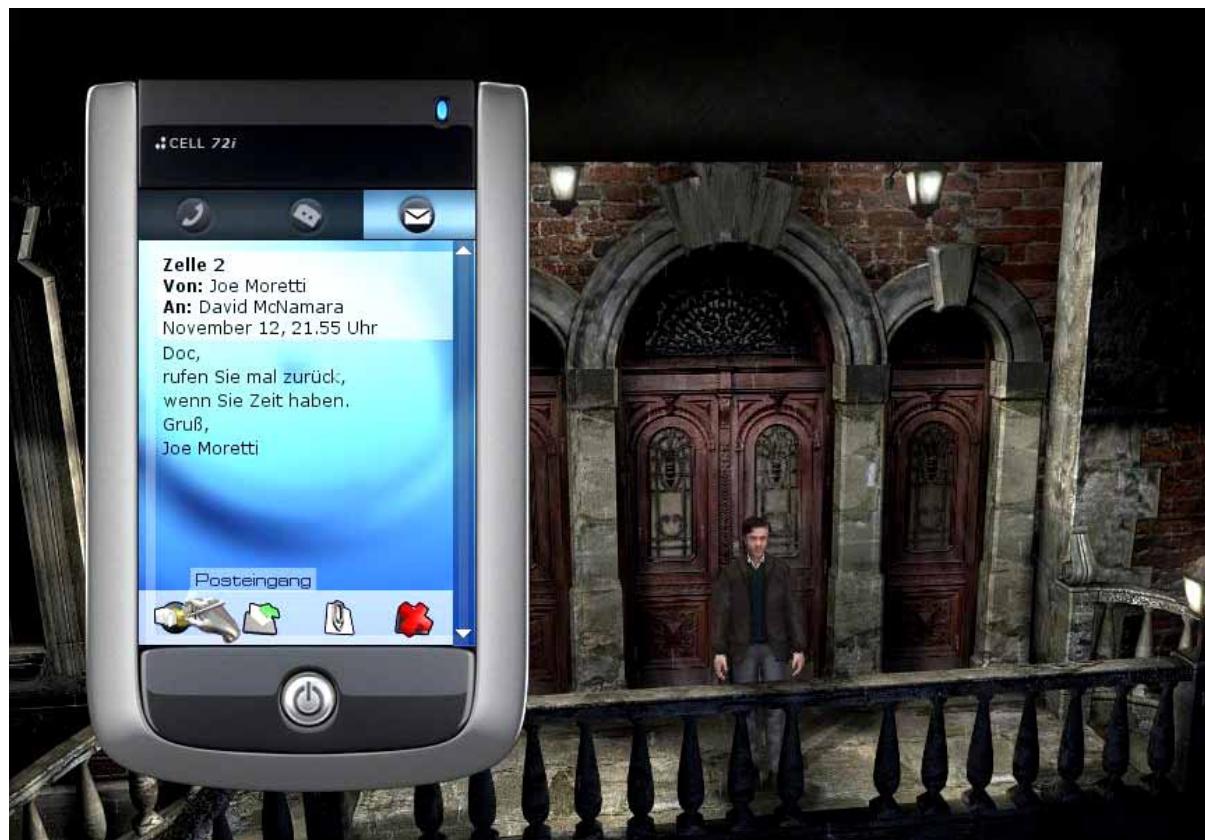
Leider stellen wir uns dabei etwas ungeschickt an u. das Messer fällt, unerreichbar für uns, hinter das Lüftungsgitter.



**Ende der Erinnerung.**



Unser PDA meldet sich zu Wort, wir verlassen Victoria u. das Hospital.



Hier lesen wir die Mail von Moretti u. rufen ihn an.  
Er erzählt uns dass man in **Lauras** Kleidung einen Papierfetzen gefunden u. wieder lesbar gemacht hat. Darauf ist zu sehen, wie eine junge Frau, eine Andere mit einem Messer umbringt!

Wir gehen zurück u. in Zelle 2 um mit **Laura** über dieses Bild zu reden.



## Erinnerungen (Patientin Zelle 2)

### Freitagabend, 09. November 2007



Wir steigen auf den Wachturm u. die Leiter bricht hinter uns ab.  
Am Horizont sehen wir eine Fähre, versuchen uns bemerkbar zu  
machen u. gehen an den Schaltpult.



Hier betätigen wir den grünen Knopf u. der Scheinwerfer erwacht!



Nun versuchen wir den Scheinwerfer zu drehen was uns aber, nicht gelingt.



Wir schalten den Scheinwerfer wieder aus, lösen die Flügelschrauben u. öffnen die Konsole.



Nun entfernen wir die nasse **Konsolenplatte** u. hängen sie an den Scheinwerfer.

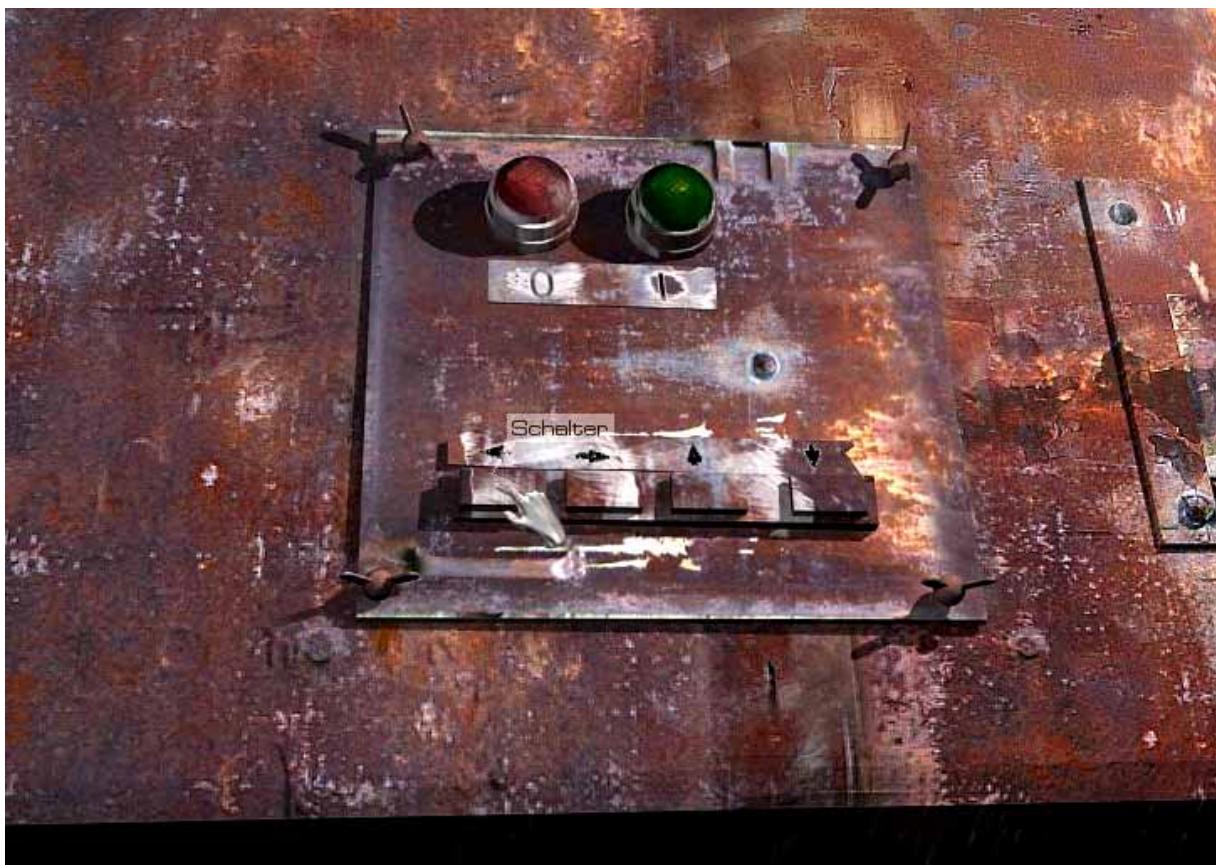


**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Jetzt nehmen wir das **rote Kabel** u. befestigen es auf der **2. Klemme**.  
Der Scheinwerfer geht an, trocknet die feuchte Konsolenplatte u. wir  
lösen wieder das Kabel u. befestigen es auf der **1. Klemme**.  
Der Scheinwerfer erlischt, wir nehmen die **Konsolenplatte** u. bauen  
sie wieder ein.



Nun schalten wir den Scheinwerfer wieder an u. versuchen ihn, mit  
Hilfe der Schalter, zu drehen.  
Es gelingt uns auch, aber unsere Freude ist nur von kurzer Dauer  
denn ein Schuss ertönt u. der Scheinwerfer ist im Eimer!



### **Ende von Lauras Erinnerungen.**



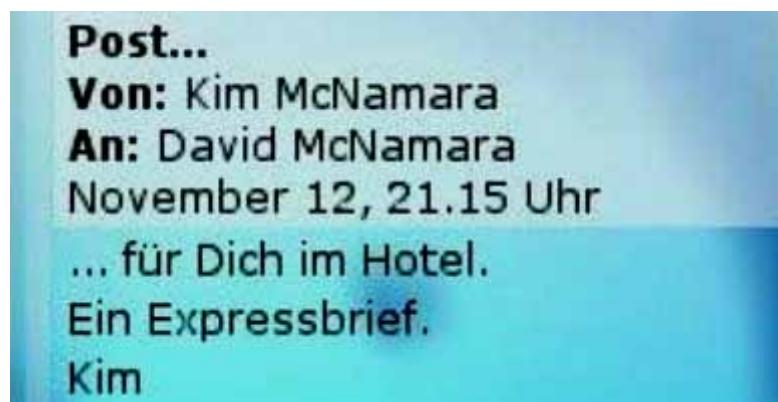
Laura ist müde u. da es schon spät ist, verabschieden wir uns u. verlassen das Hospital.



Am Tor steht Dr. Young, wir unterhalten uns noch etwas u. verlassen das Gelände.



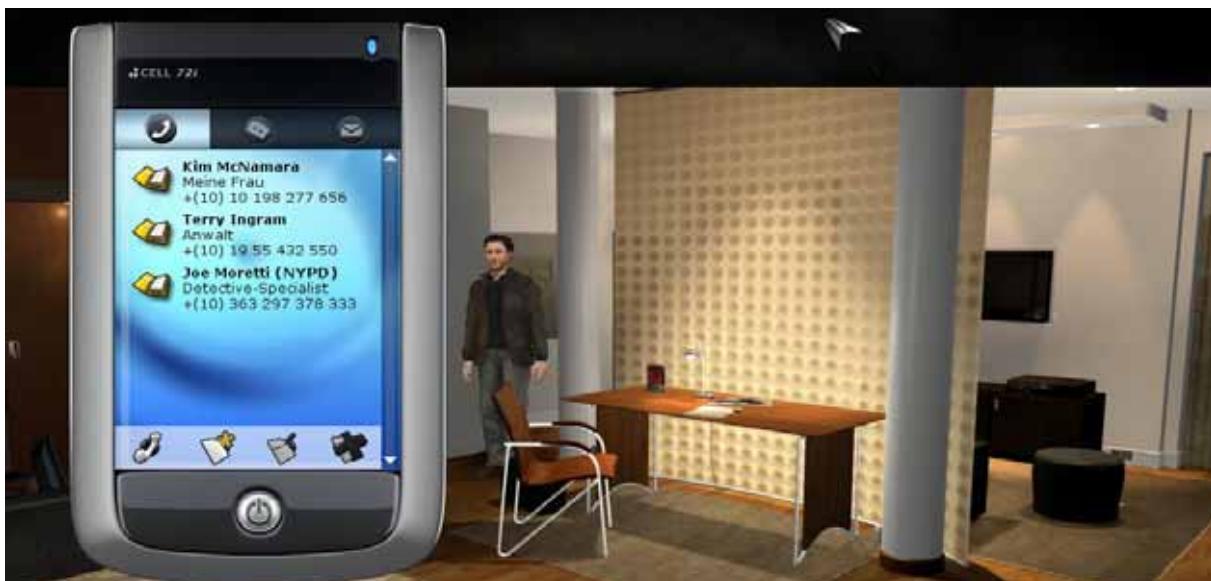
Nun meldet sich unser PDA u. wir können eine Mail, von Kim, lesen.



Jetzt fahren wir ins Hotel u. gehen zu Flynn.



Er übergibt uns einen **Expressbrief** den wir nun lesen u. auf unser Zimmer gehen.



Hier rufen wir Kim u. sprechen eine Nachricht auf ihre Mailbox!



Nun rufen wir Terry an, unterhalten uns eindringlich mit ihm u. gehen in die Kneipe.



Hier werden wir wieder von RYKER angemisstet, trinken etwas u. reden mit dem Barkeeper über unsere Probleme!



Nun haben wir noch eine kleine Auseinandersetzung mit RYKER, dem wir nun zeigen was Sache ist u. gehen zurück ins Hotel u. auf unser Zimmer.



Hier sprechen wir unseren Tagesbericht auf das PDA, gehen ins Bett  
u. hoffen dass wir diese Nacht von unseren Albträumen verschont  
werden.

**Leider ist es nicht der Fall!**

