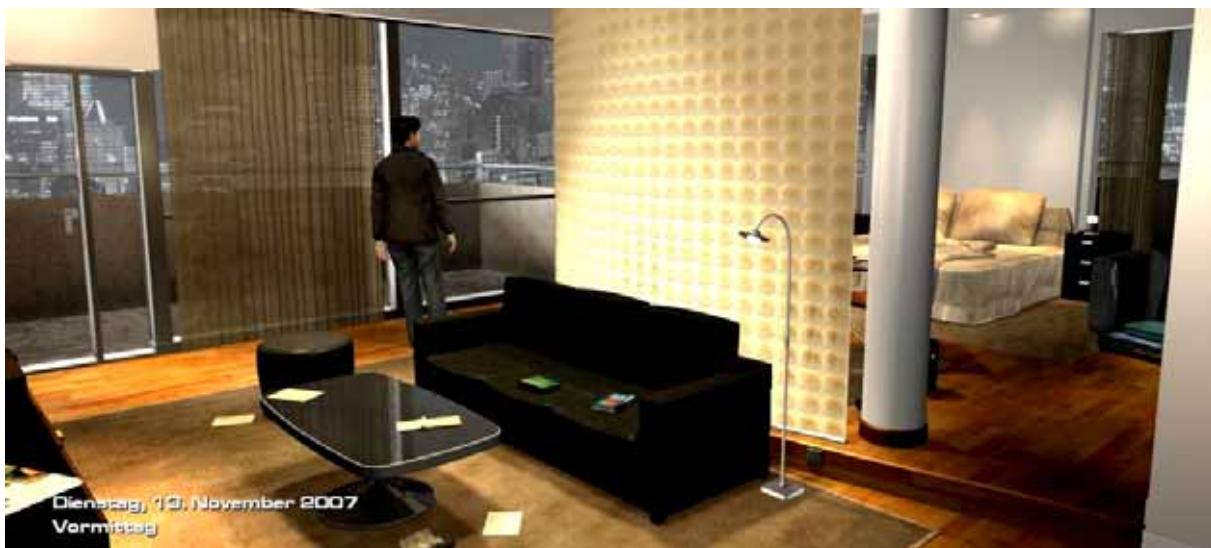




V1.1

13. November 2007 Dienstagvormittag



Wir stehen auf, schauen aus dem Fenster u. verlassen unser Zimmer.



In der Lobby werden wir schon von FLYNN erwartet.
Er teilt uns mit dass wir die ganze Nacht geschrien haben u. einige
Gäste sich beschwert hätten.
Außerdem bittet er um eine Abschlagszahlung unserer Hotelrechnung.



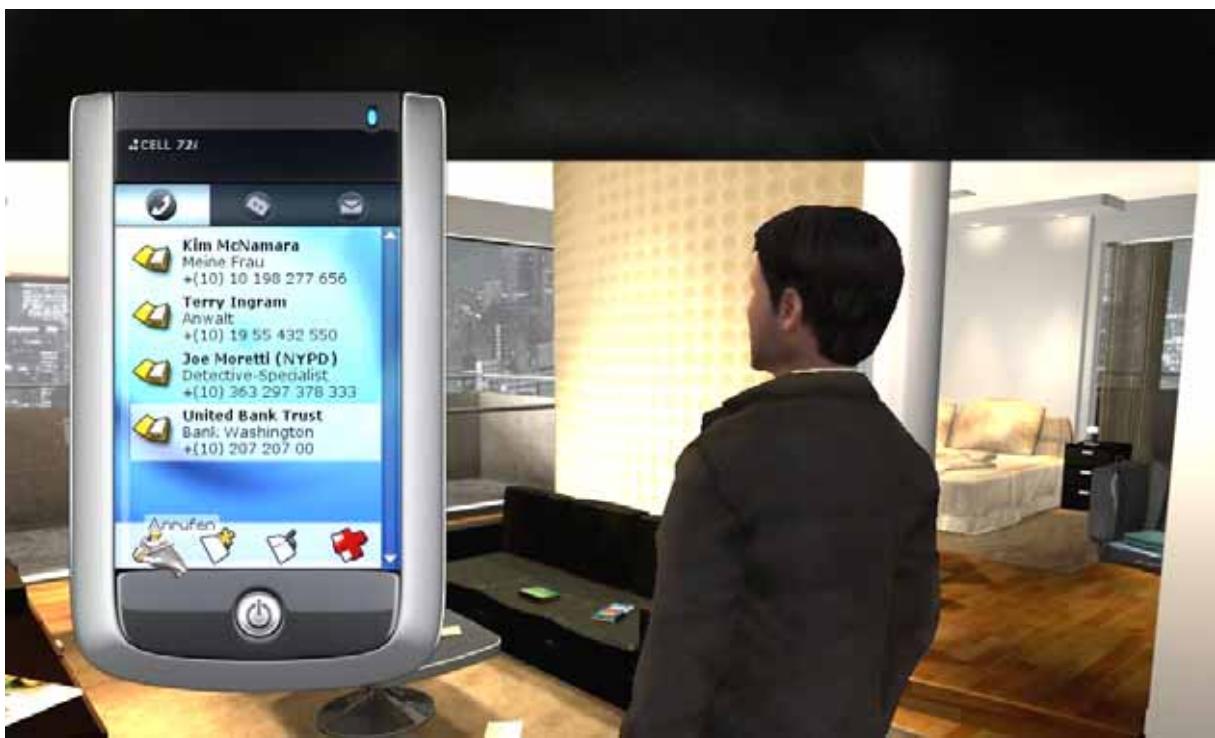
Wir geben FLYNN unsere Kreditkarte, er zieht sie durch den
Kartenleser u. stellt fest dass sie gesperrt ist.
Jetzt gehen wir wieder auf unser Zimmer u. reden mit Kim.



Sie erklärt uns dass sie mit der Sperrung der Karte nichts zu tun hat.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun schauen wir auf die Kreditkarte, finden eine Notfallnummer u.
rufen sie an.

Ein freundlicher Kundenberater erklärt uns dass die Karte gesperrt sei
u. wir doch bitte persönlich vorsprechen sollten!
Wütend verlassen wir unser Zimmer u. gehen zum Fähranleger.



Hier reden wir mit einem „Staatsdiener“ u. setzen anschließend über.



Vor dem Hospital wartet schon Moretti u. erzählt uns einige unerfreuliche Neuigkeiten.

Soviel Unbill an einem Tag, das sollte doch nun wohl reichen, denken wir u. besuchen **VICTORIA** in Zelle 4.



Hier spielen wir ihr die Audiosequenz vom **09. 11. 2007, nachts in der Zelle 2**, vor.

Victorias Erinnerungen
an Freitagabend d. 09. November 2007



Vor Lauras Zimmertür sehen wir eine riesige Blutlache u. machen uns auf die Suche nach Wischzeug!



In der Küche finden wir einen **Wischmob** u. einen **Eimer**, den wir an der Spüle mit Wasser füllen.



Nun gehen wir wieder auf den Flur u. wischen, in einer selbst ablaufenden Sequenz, den Fußboden auf.



Ist das geschafft, gehen wir auf den Hof, kippen das blutige Wasser in den Brunnen u. gehen in Lauras Zimmer.





Laura ist nicht da u. wir schauen uns um.
Auf dem Tisch liegen Zeichnungen auf denen wir, in einer Blutlache
liegend, abgebildet sind.
Wir nehmen das **Messer**, verlassen das Gebäude u. hören Hilfeschreie
die vom Strand zu kommen scheinen.



Wir folgen den Schreien u. kommen an einen Wachtturm.
Oben steht Laura u. schreit lauthals um Hilfe.



Wir unterhalten uns mit ihr u. schießen!

Ende von Victorias Erinnerungen.



Nun besuchen wir **Cliff**, in Zelle 5 u. spielen ihm, die Audiosequenz aus Zelle 4 vom **Abend des 09. November 2007**, vor





Zelle 5
Erinnerung an
Freitag, 9. November 2007
Abend

CD ROM & Software service



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

Cliffs Erinnerungen an Freitagabend d. 09. November 2007



Wir hören Schüsse u. laufen zum Strand,
Hier sehen wir wie Victoria auf Laura ballert, nehmen ihr die Waffe
weg u. weisen sie an Laura vom Wachtturm zu helfen.
Sie tut es u. wir sperren beide in eine Zelle.



Ende von Cliffs Erinnerungen.



Wir unterhalten uns noch etwas mit Cliff u. gehen dann in die Zelle 1.



Wir spielen **Jonathan** die Audiosequenz vom
09. November 2007 abends in Zelle 5, vor.

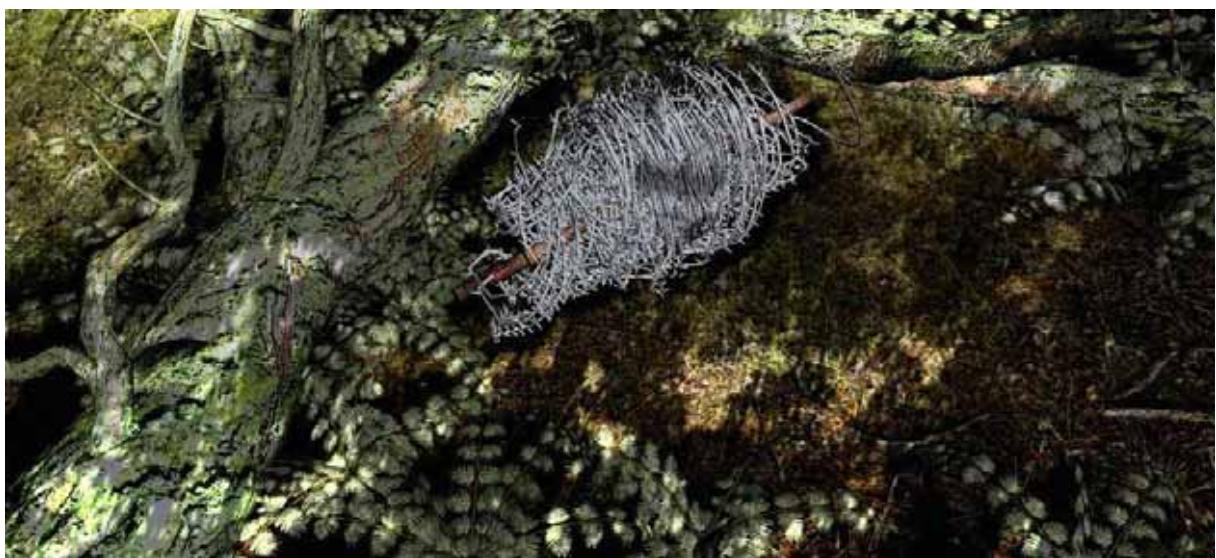
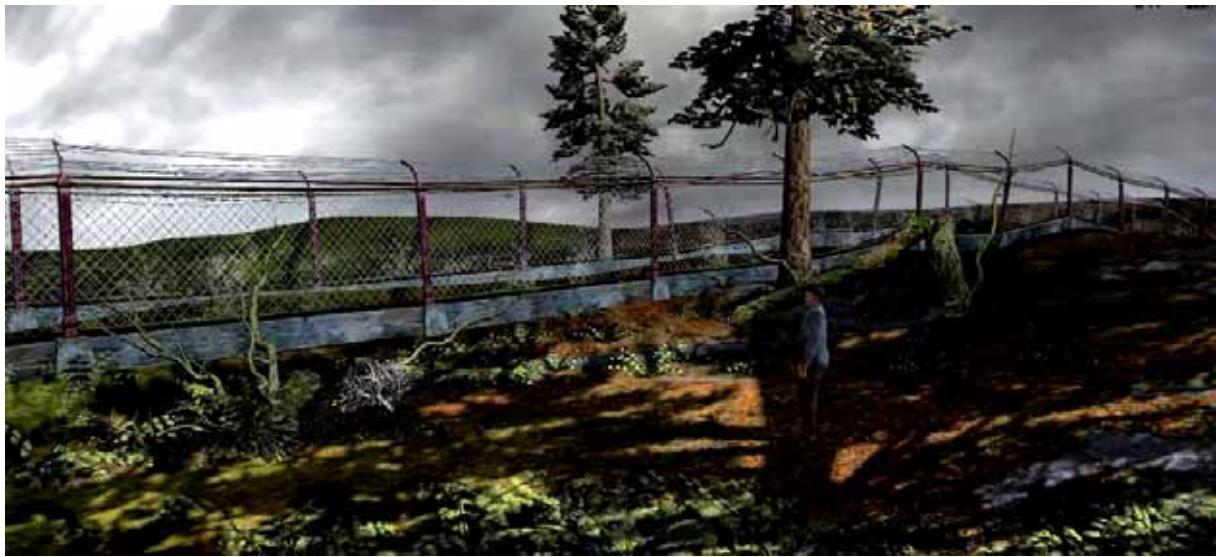


Jonathans Erinnerungen an Freitagabend d. 09. November 2007

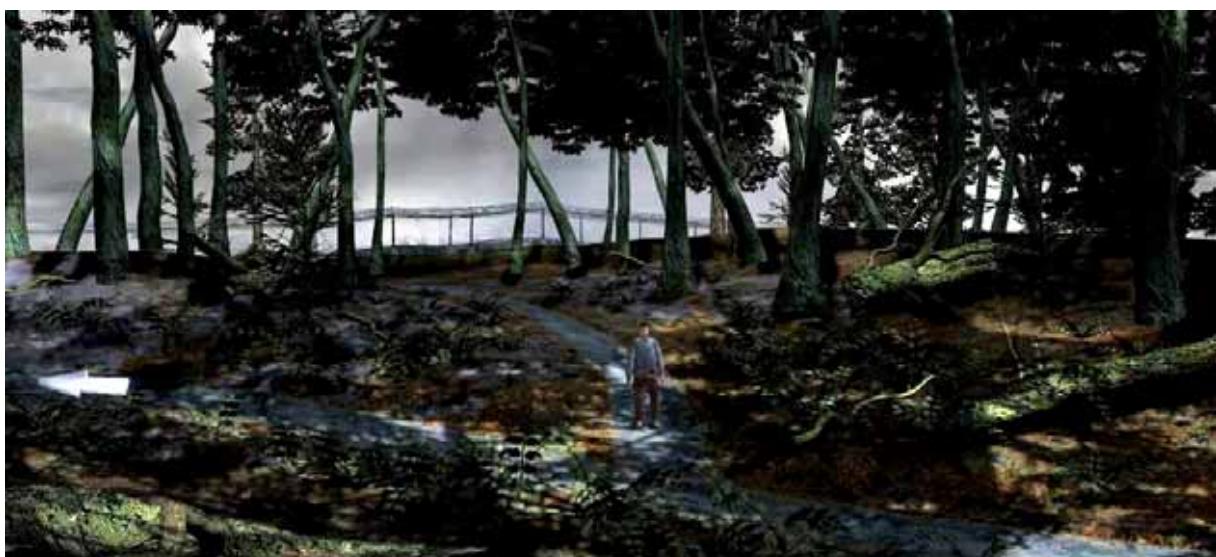


Wir befinden uns in einem Wald, sehen uns um u. finden ein
paar **Handschuhe** u. gehen weiter.





Hier finden wir eine Rolle Stacheldraht, ziehen uns die Handschuhe an, entfernen damit die **Holzstange** u. gehen zurück zur Abzweigung.



Jetzt gehen wir nach rechts u. kommen zu einem, durch eine Felsplatte, versperrten Eingang.



Hier hören wir ein klagendes Geräusch, sehen uns um u. gehen zum Stacheldrahtzaun zurück.



Wir sehen dass sich ein Reh hoffnungslos im Stacheldraht verfangen hat u. müssen es, so leit wie es uns tut, erschießen!



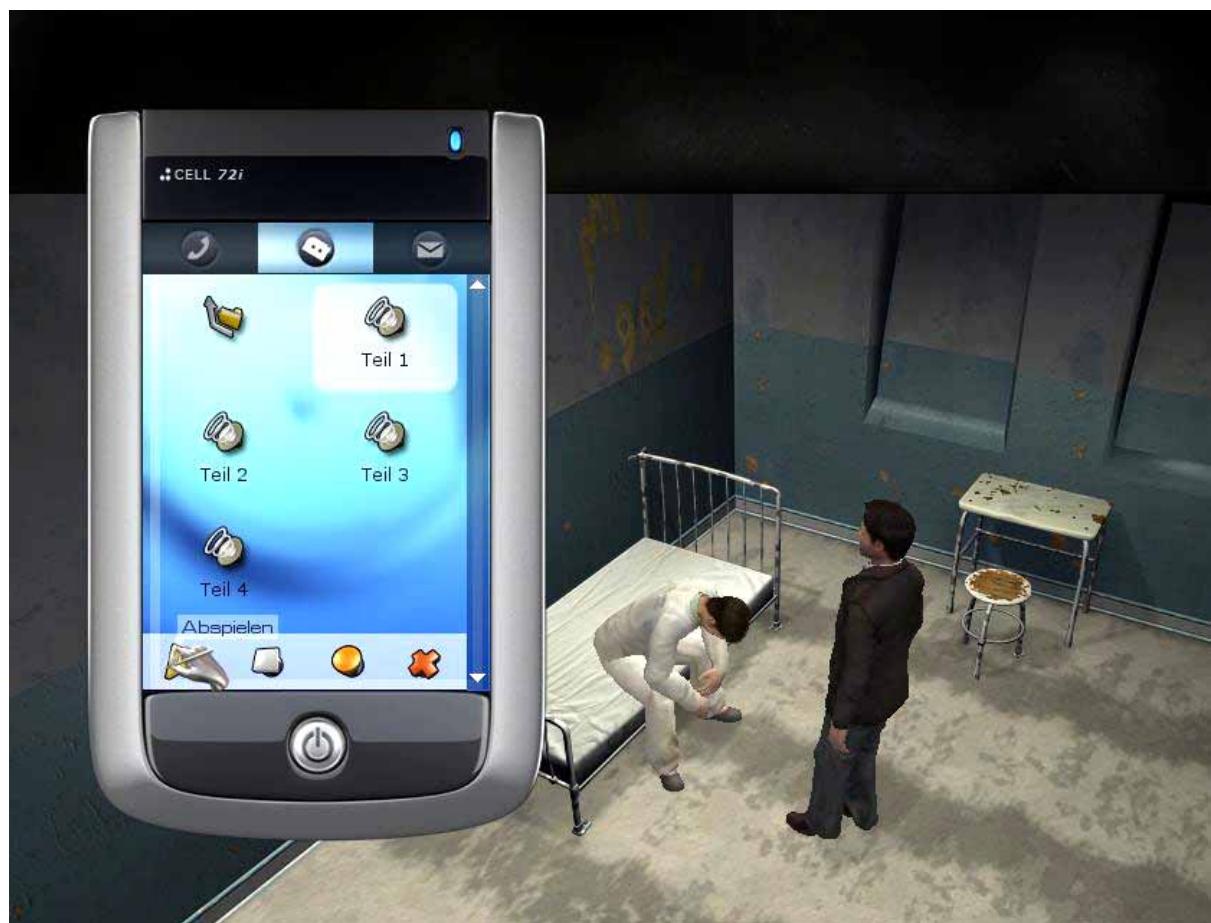
Nun laufen wir wieder zurück zum blockierten Eingang u. bemerken eine Gestalt.

Ende von Jonathans Erinnerungen.



Jonathan ist müde, wir verlassen ihn u. stattet **Ray**, in Zelle 3, einen Besuch ab.

Hier spielen wir die Audiosequenz vom
09. November 2007, abends Zelle 1, ab.



Rays Erinnerungen
an Freitagabend d. 09. November 2007



Wir befinden uns in einem Keller u. hören das Rauschen von Wasser.



Links neben der Kellertür befindet sich ein Codeschloss, dass wir versuchen zu öffnen.

Zwei Zahlen, nämlich die **1** u. **5**, sind uns, aus einem Audiomitschnitt bekannt, u. die Anderen?

Wir kommen nicht darauf, schnappen uns den Feuerlöscher u. schlagen damit auf das Drehkreuz ein.





Trotz unseres Feuerlöschereinsatzes müssen wir den Code knacken.
Also schalten wir das Licht ein u. schauen auf das Codeschloss.



Hier bemerken wir dass die 1, 3, 5 u. 7 stark abgegriffen sind.
Nun dürfte es kein Problem sein, den richtigen Code zu finden!
Wir machen das **Licht wieder aus**, stellen **1537** ein u. Bingo!



Nun betätigen wir das Drehkreuz, treten ein u. befinden uns in einem Funkraum.



Ende von Rays Erinnerungen.



Nun lassen wir Ray etwas Ruhe, verlassen das Hospital rufen Moretti an u. bitten ihn einige Funkverbindungen zu überprüfen.





Nach diesem Anruf gehen wir wieder ins Hospital u. erhalten eine Mitteilung auf unser PDA.



Es ist ein **Mp3 – Funkspruch** den Jason für uns aufgegabelt hat.
Nun gehen wir wieder in die **Zelle 3**.

CD ROM & Softwareservice
kratz

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



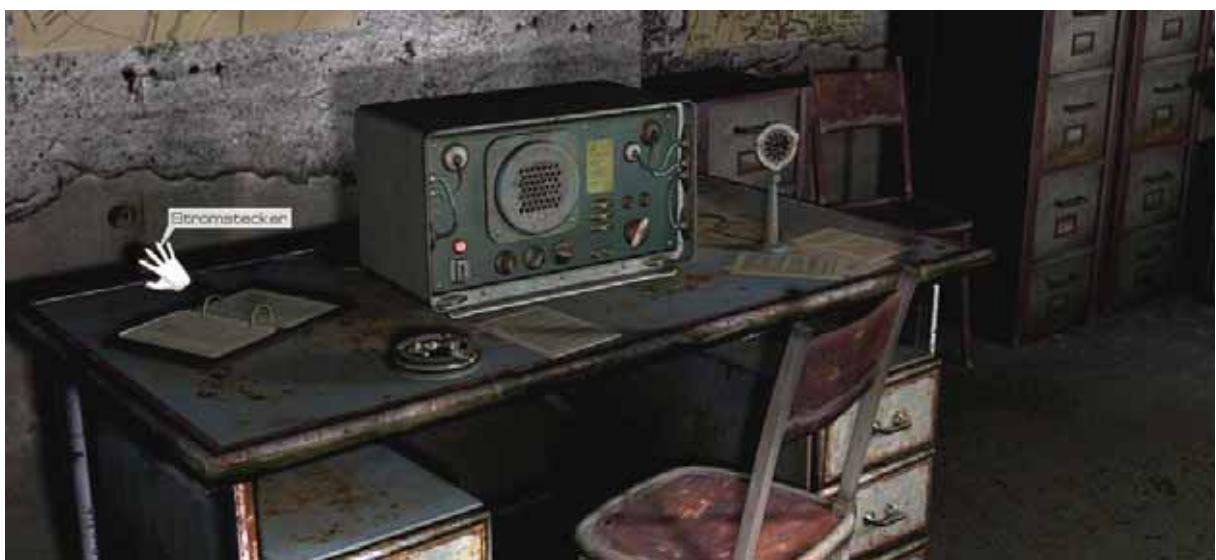
Hier spielen wir Ray den Funkspruch vor.



Rays Erinnerungen an Freitagabend d. 09. November 2007



Wir befinden uns in einem alten Funkraum u. sehen uns um.



Nun stecken wir den Stecker in die Steckdose u. schalten das Funkgerät ein.



Das Funkgerät fängt an zu qualmen, aber sonst tut sich nichts!



Wir nehmen den **Lappen** u. sehen dass einige Kontakte defekt sind.
Da die Lampe, über dem Funkgerät, defekt ist können wir auch nicht
viel erkennen.

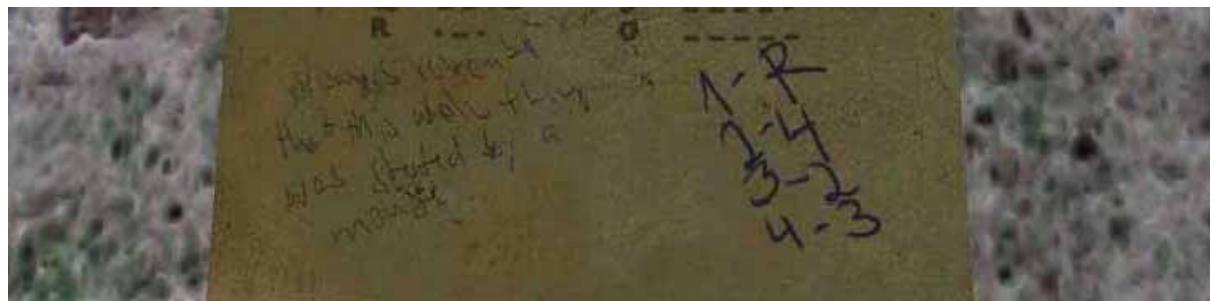


Nun schalten wir das Licht aus u. entfernen die **Glühbirne**, der
Deckenlampe, mit Hilfe des Lappens.





Jetzt schrauben wir die Glühbirne in die andere Lampe u. schalten das Licht wieder an.





Wir probieren es aus u. schalten das Funkgerät ein.



Nun setzen wir einen Funkspruch ab u. müssen in Deckung gehen da
jemand auf das Funkgerät ballert!

Ende von Rays Erinnerungen.



Wir lassen Ray in Ruhe u. begeben uns zu **Jonathan in Zelle 1**.
Hier reden wir mit ihm u. er kann sich an eine Zusammenkunft, aller
Probanten, erinnern.



Jonathans Erinnerungen an Freitagnachmittag d. 09. November 2007



Wir erinnern uns an eine Zusammenkunft in der Küche.
Hierbei wurde das weitere Vorgehen besprochen u. jedem eine
Aufgabe zugeteilt.
Schließlich wollen wir alle hier wieder weg!



Ende von Jonathans Erinnerungen.



Wir reden nochmals mit Jonathan u. gehen anschließend ins Cockpit.



Hier unterhalten wir uns eindringlich mit Dr. Young, verlassen anschließend das Hospital u. fahren ins Hotel.



Wir reden nochmals mit Flynn über unsere Hotelrechnung, erhalten einen Zahlungsaufschub u. gehen auf unser Zimmer.



Hier finden wir unsere Koffer u. einen Brief, den wir lesen u. wütend zerreißen.



Nun haben wir eine Vision in der wir Kim sehen u. ausrasten!



Wir verlassen das Hotel u. gehen in die Kneipe!



Hier entschuldigen wir uns, geben RYKER einen Wodka aus, trinken einen Whiskey u. gehen ins Hotel.



Wir rufen Kim an, unterhalten uns u. bitten sie morgen Abend in den CENTALPARK zu kommen u. uns einige Unterlagen mitzubringen.



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





CD ROM & Softwareservice

CratZ

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

Mittwochvormittag der 14. November 2007.



Wie versprochen rufen wir Terry an.
Wir erkundigen uns nach Kim u. bitten ihn uns 2000 Dollar zu leihen.
Er lehnt es ab u. nimmt uns eindringlich ins Gebet!
Nach dieser Standpauke verlassen wir das Hotel u. gehen zur Fähre.



Am Fähranleger treffen wir den Pharmavertreter u. Dr. Young.
Wir unterhalten uns, setzen über, verabschieden uns vor dem Hospital
u. besuchen Laura in Zelle 2.



So hätten wir uns das Wiedersehen natürlich nicht vorgestellt.
Wir benutzen den Notrufsender u. Dr. Young erscheint.



Er schaut sich Laura an, stellt fest dass sie sich die Pulsadern geöffnet hat u. gibt uns die Schuld an ihrem Tod.

Wir verlassen die Zelle u. unser PDA meldet sich zu Wort.



Es ist eine Mail von Kim in der sie uns mitteilt dass sie morgen früh um 8 Uhr in den CFNTRALPARK kommt u. dass auch einige Sachen im Hotel zu finden sind.

Jetzt gehen wir kurz an die frische Luft, reden mit Miller u. erhalten eine Warnung von ihm!



Wir glauben ihm nicht, gehen zurück u. rufen Moretti an.



Auch er gibt uns die Schuld an Lauras Tod, bittet uns um eine Unterredung u. ermahnt uns die Stadt nicht zu verlassen!
Nun statten wir **Jonathan**, in Zelle 1, einen Besuch ab u. reden.





Wir haben alle eine Waffe erhalten u. laden sie.
Dabei hätten wir fast Ray erschossen!



Nun stehen wir vor einem Brunnen u. sollen da runter.
Ende von Jonathans Erinnerungen.



An weitere Einzelheiten kann sich Jonathan nicht mehr erinnern, wir lassen ihn sich ausruhen, gehen zu **Ray** in **Zelle 3** u. reden mit ihm.



Zelle 3
Erinnerung an
Donnerstag, 8. November 2007
Nachmittag

Wir kommen aus dem Keller u. haben ein Seil bei uns.
Dieses wollen wir zum Jonathan bringen damit er in den Brunnen
steigt u. den Schlüssel wieder herausholt.
Auf dem Flur streiten wir uns noch mit Laura u. gehen weiter.



Ende von Rays Erinnerungen.



Nun lassen wir Ray sich etwas ausruhen u. gehen wieder zu Jonathan.

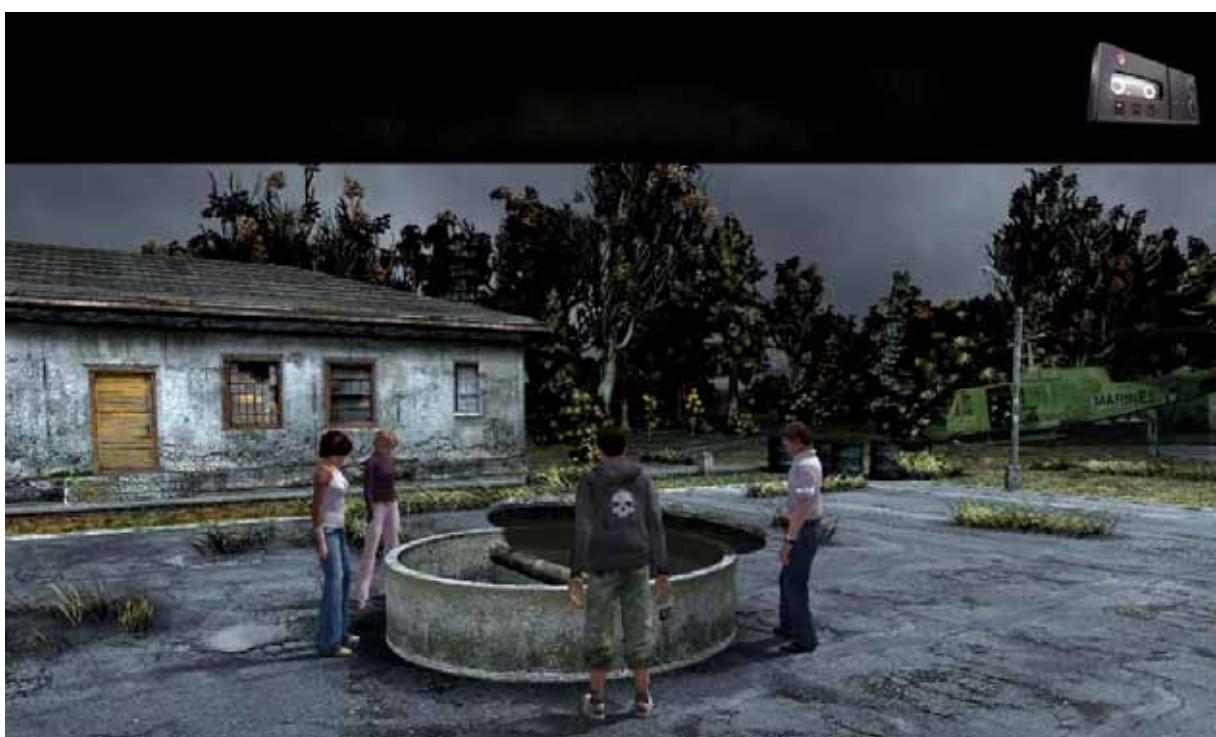
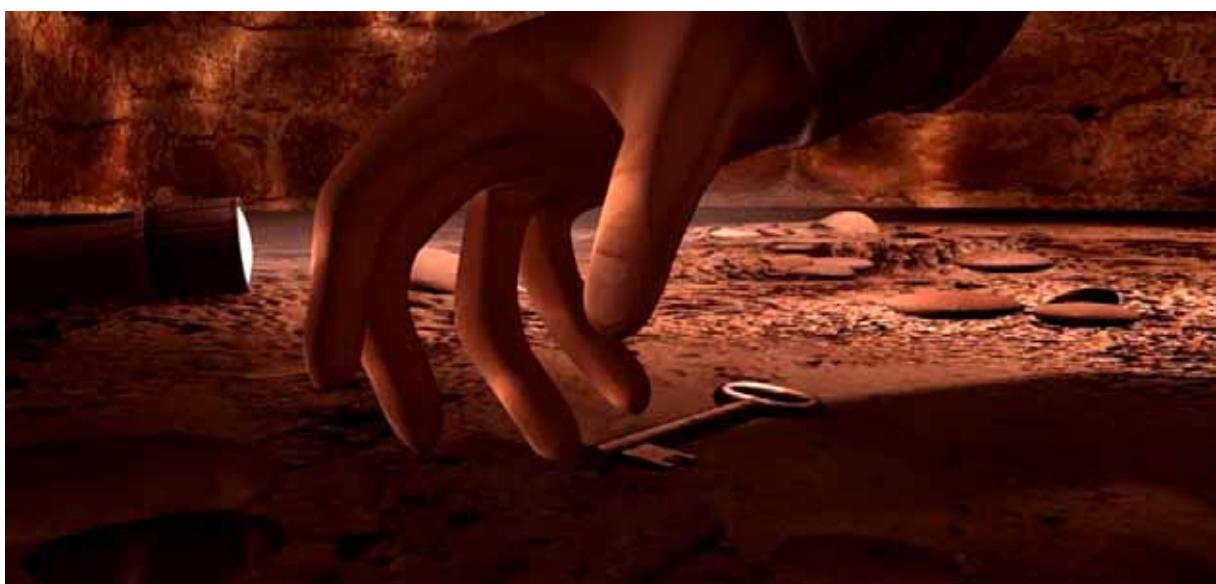
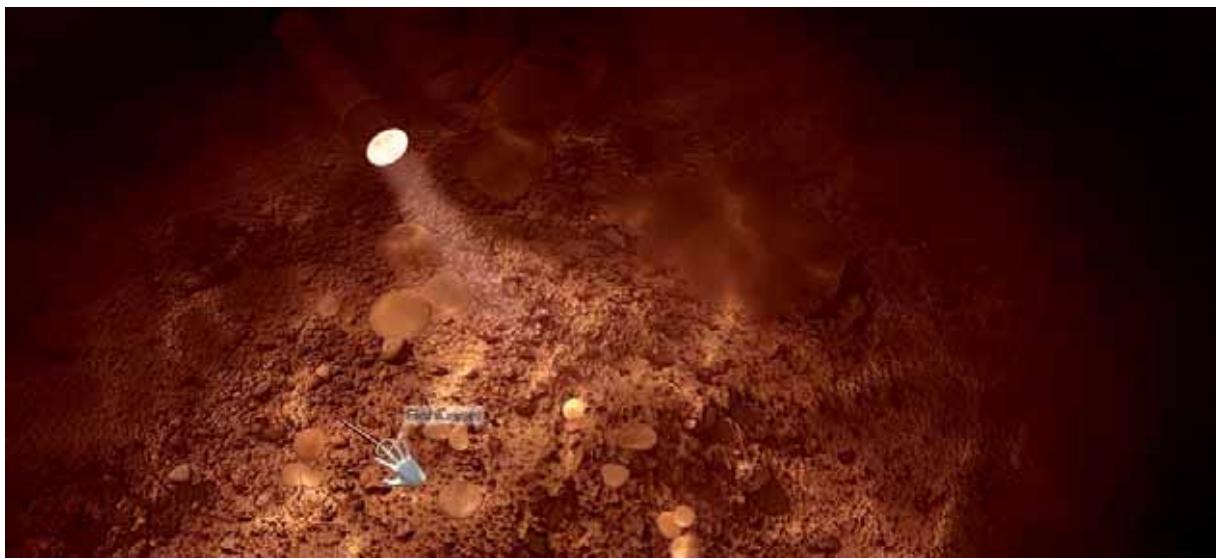
Ais kleine Erinnerungsstütze spielen wir ihm die Audiosequenz:

Zelle 3 vom Nachmittag des 08. November 2007, vor.



Wir wurden in den Brunnen hinab gelassen u. suchen den Schlüssel.





Ende von Jonathans Erinnerungen.



Jonathan hat es geschafft u. den Schlüssel aus dem Brunnen geborgen.

Aber wem hat er den Schlüssel gegeben?

Jetzt beschließen wir **Cliff**, in **Zelle 5**, einen Besuch abzustatten.



Wir unterhalten uns, erfahren von einem nächtlichen Streitgespräch zwischen Dr. Young u. einem anderen Mann.

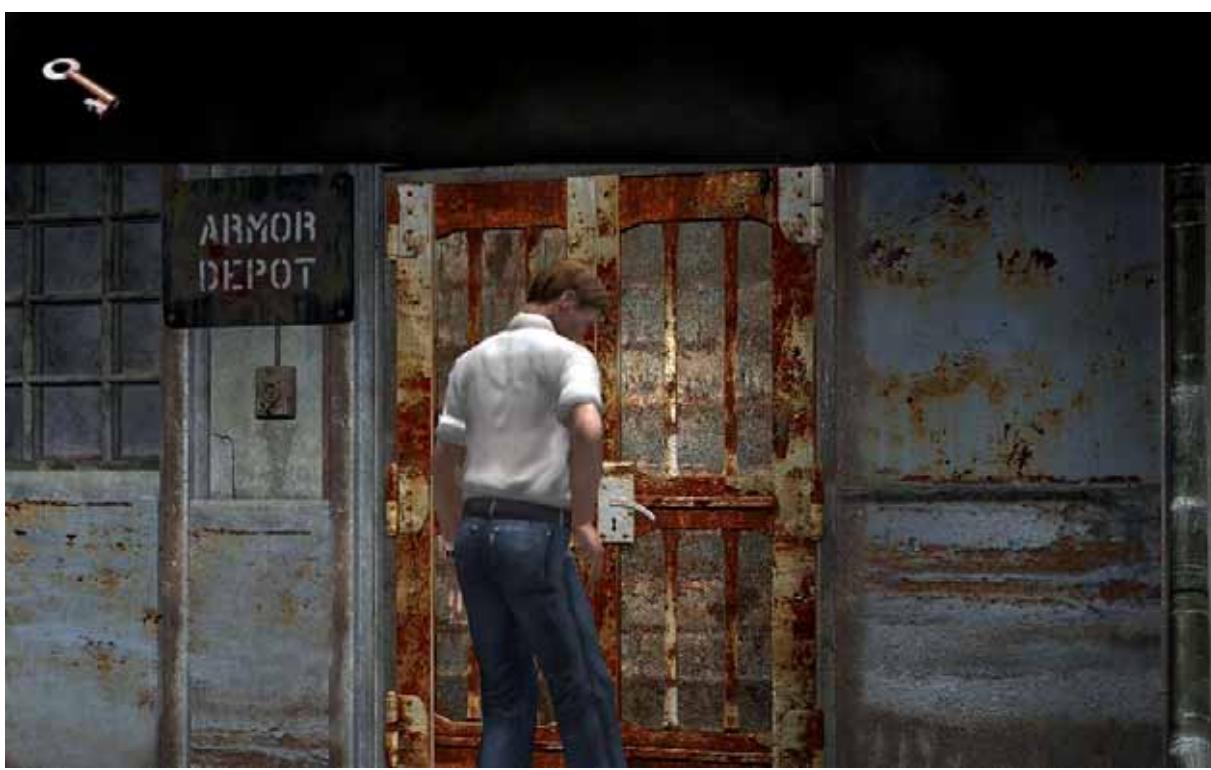
Nun spielen wir ihm die Audiosequenz von:

Zelle 1, vom **Nachmittag des 08. November 2007, Teil 2**, vor.





Wir haben von Jonathan einen **Schlüssel** erhalten, stehen vor dem Waffenlager u. versuchen es zu öffnen.



Es klappt u. wir treten ein.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir sehen einen Halleneingang, gehen hin u. öffnen ihn.



Hier sieht alles so aus wie wir es verlassen haben, denken wir u. gehen an die andere Hallenseite.



Wir öffnen das Schloss des Waffenschrankes u. können **5 Pistolen**
unser Eigen nennen!
Nun sehen wir uns nach Munition um.



Im Schrotthaufen liegt eine **Brechstange**, wir nehmen sie mit u.
suchen weiter nach der Munition.



Wir finden eine Munitionskiste, öffnen sie mit der Brechstange,
entnehmen ihr 5 **Magazine** u. verlassen das Gebäude.

Ende von Cliffs Erinnerungen.



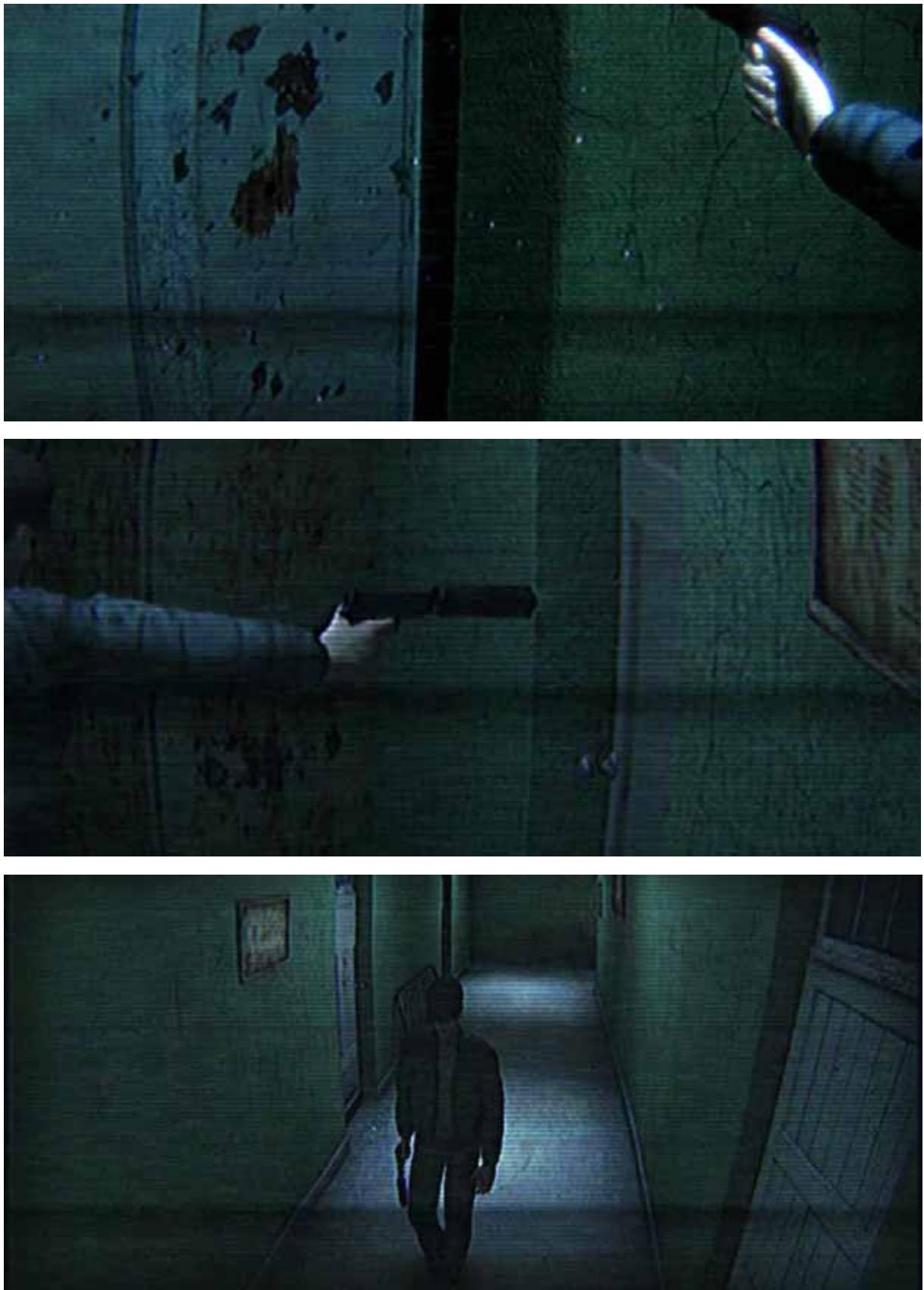
Wir fragen Cliff ob er mit den Waffen in die Küche gegangen ist, er kann sich daran nicht mehr erinnern u. bittet um etwas Pause.

Wir gewähren sie ihm u. gehen zu **Jonathan** zurück.



Als kleine Erinnerungsstütze spielen wir ihm die Audiosequenz:
Zelle 5 vom Nachmittag des 08. November 2007, Teil 4, vor.





Über eine Überwachungskamera sehen wir wie eine Person durch die Gänge geht u. in jede Tür schießt!



Zelle 1
Erinnerung an
Donnerstag, 8. November 2007
Vormittag



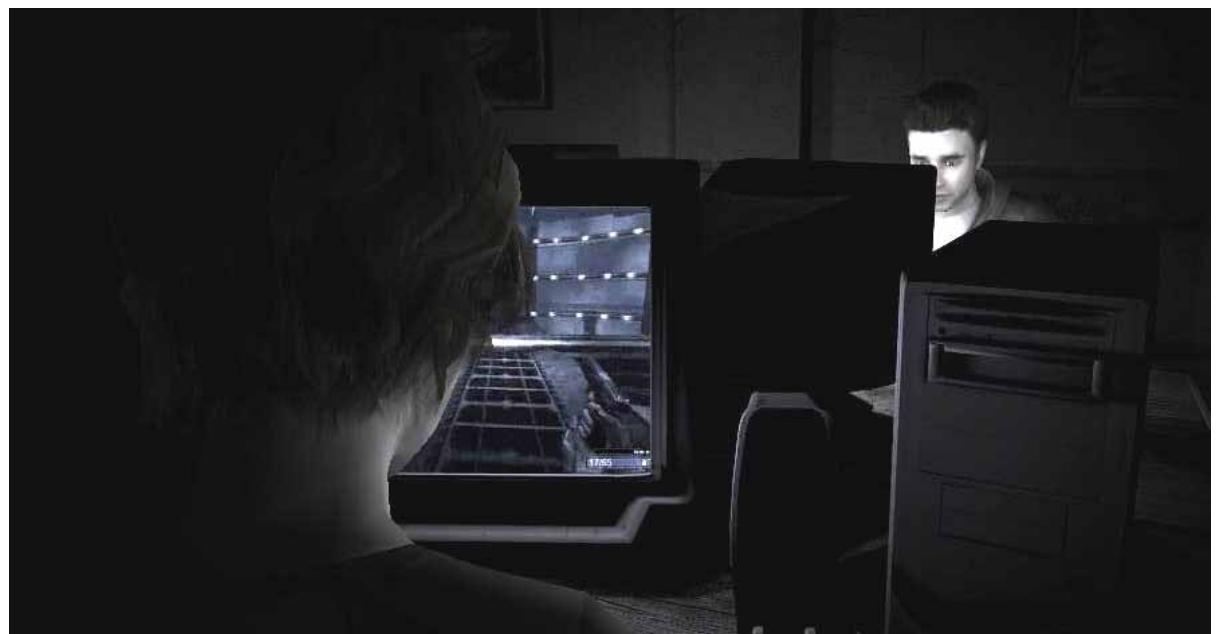
Alle sitzen in der Küche u. versuchen zu ergründen wer unsere Zimmertüren ruiniert hat.

Es wird beschlossen uns zu bewaffnen u. wir müssen in den Brunnen um den Schlüssel zu holen.

Ende von Jonathans Erinnerungen Teil 1.



Zelle 1
Erinnerung an
Mittwoch, 7. November 2007
Nacht



Ende von Jonathans Erinnerungen Teil 2.



Es ist schon spät u. Jonathan ist müde.
Wir verlassen ihn, reden auf dem Flur mit Dr. Young, der uns mal wieder belauscht hat u. verlassen die Klinik um uns mit Moretti zu treffen.



Wir schauen noch nach Miller, aber dieser ist verschwunden u. gehen zum Fähranleger.



Wir hören wir unseren Namen rufen u. gehen auf die Mole.
Hier werden uns Handschellen verpasst, erhalten eine moderne
Kopfbedeckung u. werden ins Meer geworfen.



Nun erhalten wir das volle Programm, denn die feinen Herren ballern
drauf los was dass Zeug hält.
Zum Glück halten sie uns für tot u. wir können uns auf einen Steg
retten!



Das wäre geschafft u. wir machen uns auf in die Kneipe!



Hier wartet schon Moretti u. befreit uns von unserem Armschmuck.



Wir setzen uns an dir Theke, trinken einen Whiskey u. erzählen.
Jetzt schickt Moretti, Randal weg u. unterhält sich, unter vier Augen
mit uns.

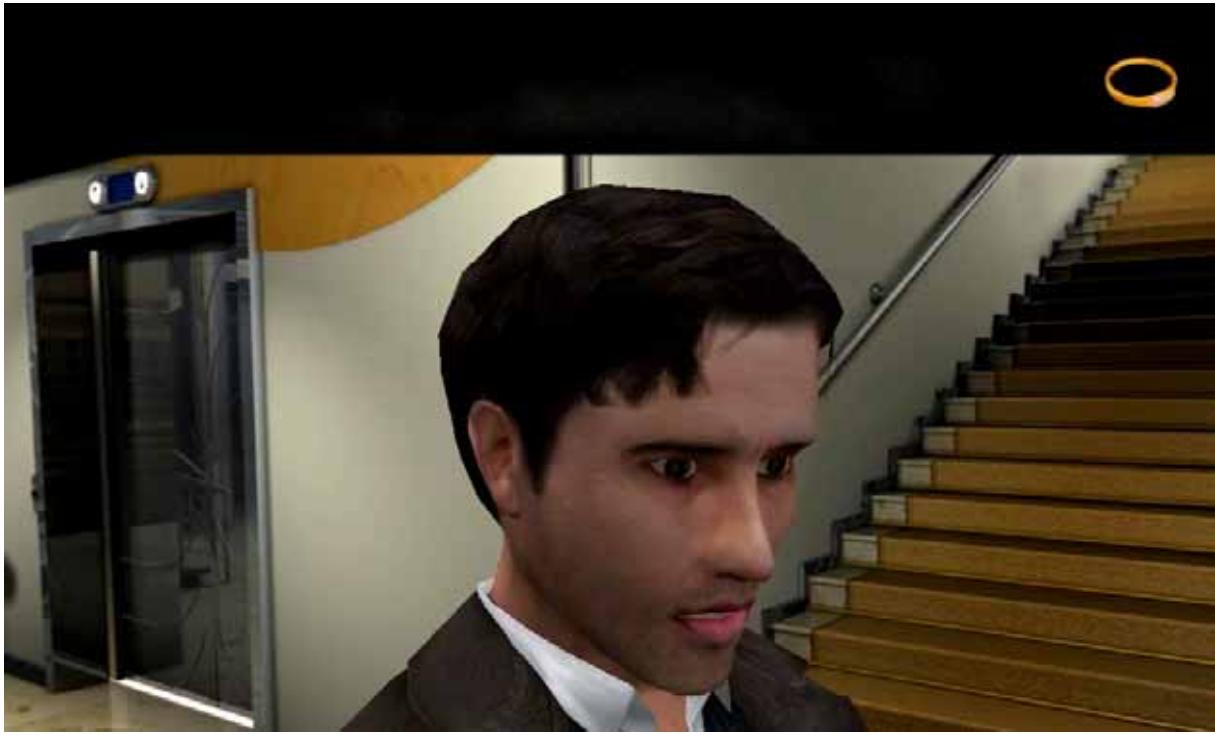


Während dieses Gesprächs bitten wir Moretti um Polizeischutz.
Diesen lehnt er, ebenso wie unsere Bitte nach einer Waffe, ab.
Er verspricht uns, den Überfall untersuchen zu lassen, verabschiedet
sich u. geht.



Nun gehen wir zu RYKER, kaufen ihm für 350 Dollar seine **Waffe** ab, lassen alles auf unsere Rechnung schreiben u. gehen ins Hotel.





Wir lassen uns von Flynn den Brief von Kim geben, öffnen ihn u.
finden ihren **Ehering** darin!



Jetzt reagieren wir unseren Ärger am armen Flynn ab, entschuldigen
uns dafür u. geben ihm Kims Ehering, für unsere Hotelrechnung, in
Zahlung.

Er legt ihn in den Hotelsafe, wir gehen auf unser Zimmer u. knallen
uns ins Bett.

Ende Kapitel 4.