



15. November 2007

Donnerstagvormittag



Wir rufen Terry an u. unterhalten uns über alles.
Leider verläuft das Gespräch nicht so, wie wir es uns gewünscht hätten.
Enttäuscht verlassen wir das Zimmer u. gehen zum Fähranleger.



Hier wartet schon Moretti auf uns u. erzählt uns von seinen Erfolgen bei den Ermittlungen in unserem Fall.
Wir verabreden uns, er geht u. wir gehen auf die Mole, klauen ein **Seil** u. einen **Rettungsring**.



Jetzt gehen wir weiter u. an den Rand der Mole.
Hier sehen wir ein, im Wasser treibendes, Schlauchboot.



Wir basteln, im Inventar, das Seil an den Rettungsring, werfen das Ganze ins Schlauchboot, ziehen es an Land u. machen es fest.





Wir schauen in das Boot u. finden eine **Waffe**, die nun automatisch in unser Eigentum übergeht.

Nun machen wir uns auf den Weg zu unserer Arbeitsstelle.



Hier treffen wir Dr. Young, der sichtlich erstaunt über unser Erscheinen ist!!

Er teilt uns mit, dass er ein Fax vom Gesundheitsamt erhalten habe u. wir vom Dienst suspendiert sind.

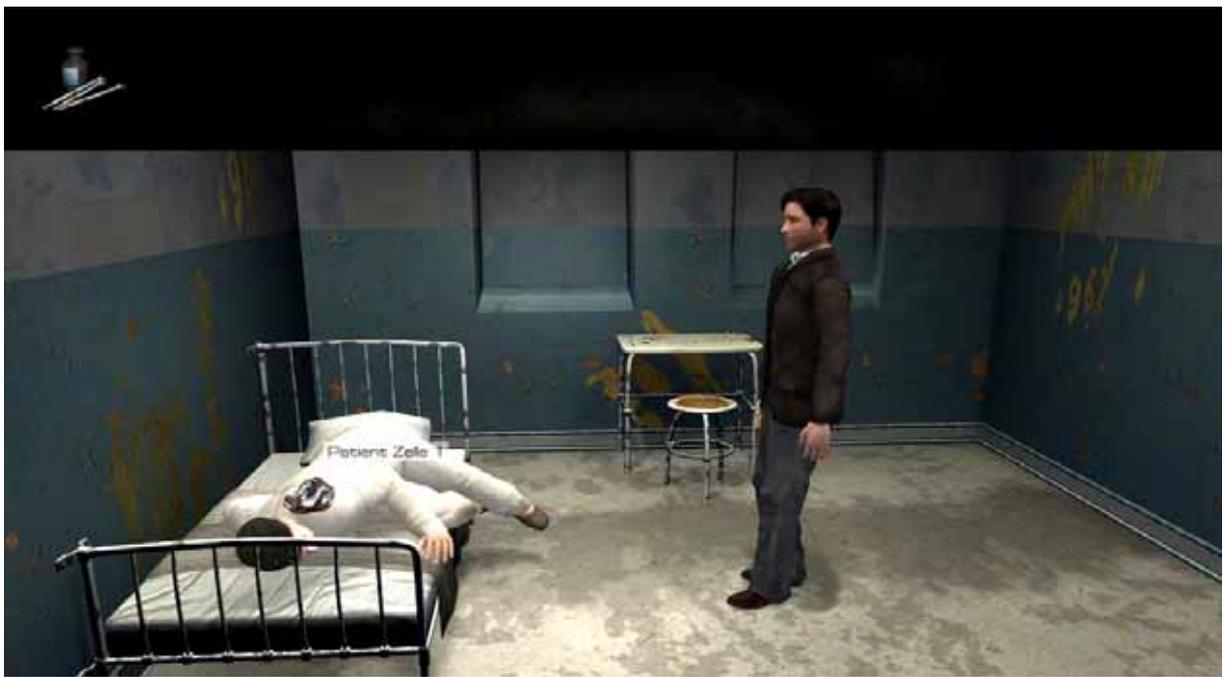
Wir nehmen ihm diese Lüge nicht ab u. gehen los, um uns um die Patienten zu kümmern.



Wir betreten Jonathans Zelle u. sehen dass er, wie auch alle Anderen, mittels eines starken **SEDATIVUMS** betäubt wurde.
Wir stecken die Flasche ein u. müssen nun versuchen ein geeignetes Gegenmittel zu finden u. es allen spritzen.
Jetzt gehen wir ins Cockpit u. hier zum Medizinschrank.



Hier suchen wir das geeignete **Gegenmittel** heraus u. gehen in den Zellentrakt, um allen unseren Patienten das Gegenmittel zu spritzen.



Wir fangen bei Jonathan an u. beenden unsere Aktion bei Cliff.
Nun verlassen wir wieder seine Zelle u. warten etwas.



Es ist Nachmittag u. wir betreten Jonathans Zelle.



Er ist wieder munter u. wir bitten ihn, sich nochmals zu konzentrieren.



Plötzlich passiert etwas!



Aber was?
Ende von Jonathans Erinnerungen

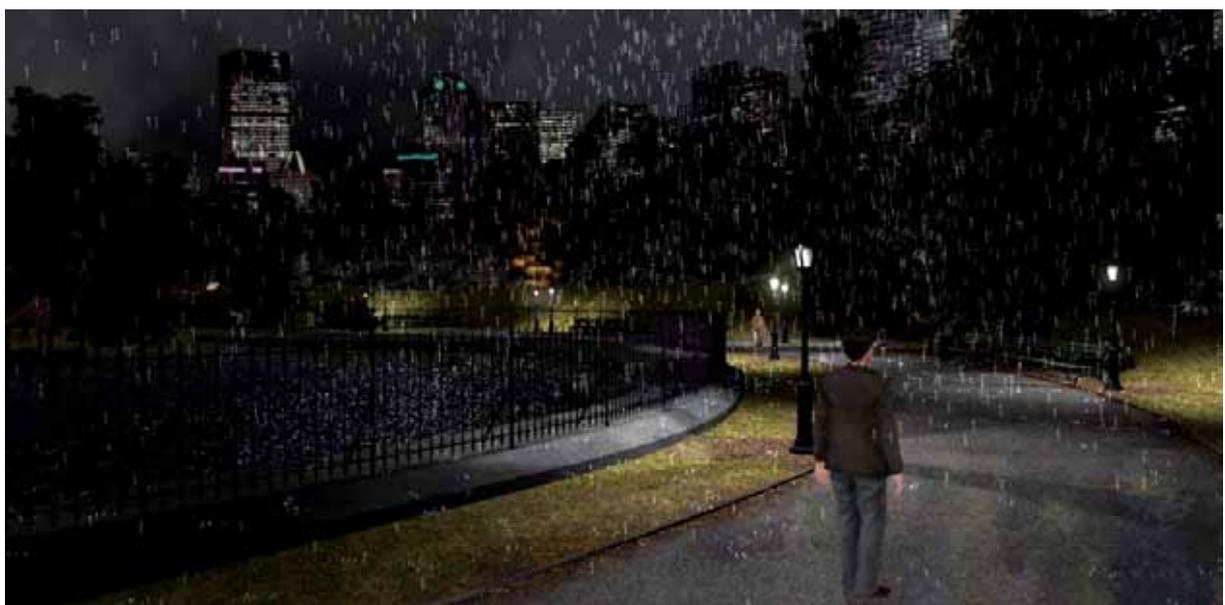
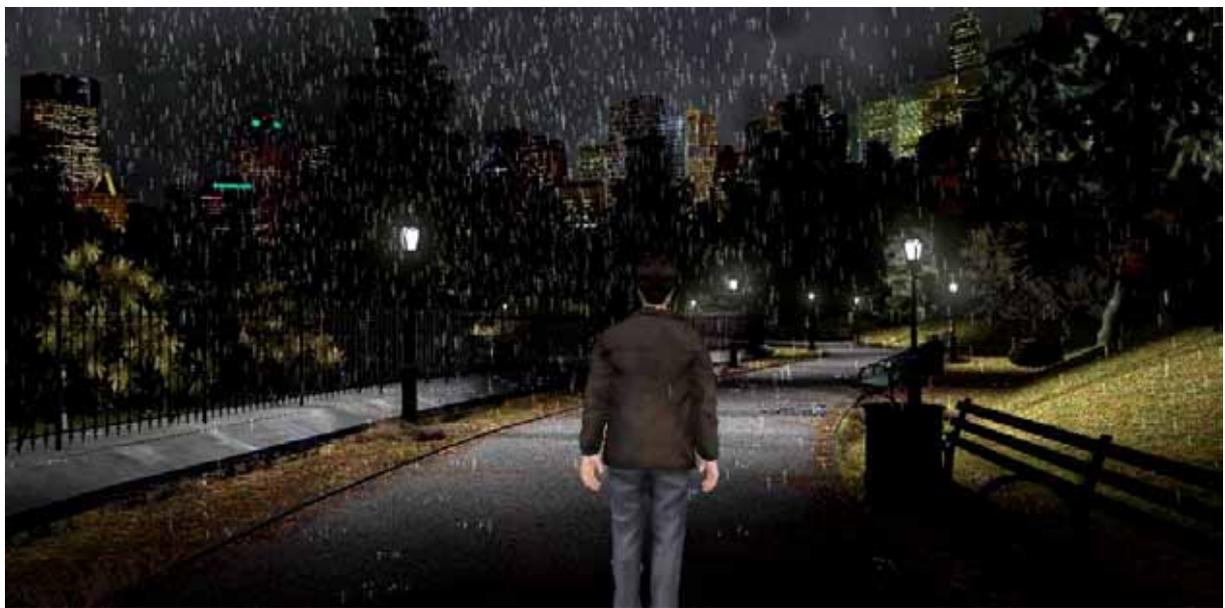


Nun unterhalten wir uns mit Jonathan u. werden jäh unterbrochen.



Unser PDA meldet sich zu Wort u. teilt uns mit, dass Kim im Park auf uns wartet.

Wir verlassen das Hospital, fahren zurück u. gehen in den **CENTRALPARK.**



Nach einer kurzen Wegstrecke entdecken wir Kim unter einer Laterne.



Unsere Begegnung u. Aussprache mit Kim hatten wir uns anders vorgestellt.
Aber so wissen wir wenigstens was hier läuft!



Wir gehen zurück zum Hotel u. müssen feststellen dass wir vor die Tür gesetzt worden sind.



Jetzt nehmen wir unsere **Koffer**, stecken sie in die „Jackentasche“ u. gehen in die Kneipe.



Wir reden mit RANDAL, deponieren unsere Koffer bei ihm, gehen zum Fähranleger, suchen Moretti u. finden ihn nicht.



Nun rufen wir ihn an, er geht nicht ans Telefon, aber wir hören sein Handy im Müllcontainer klingeln!



Wir öffnen den Müllcontainer u. finden Morettis Leichnam.



Nun sind wir allein auf uns selbst gestellt u. machen uns auf den Weg ins Hospital.



Vorsichtshalber betreten wir das Hospital mit gezogener Waffe.



Hier überreden wir Dr. Young u. Tamara im Cockpit Platz zu nehmen.



Nun schicken wir beide schlafen u. gehen in den Zellentrakt.



Hier führen wir noch eine letzte Sitzung mit Jonathan durch.



Ein Mann erzählt uns, dass wir auserwählt worden sind, um hier in **Fort Hill** eine Computersoftware, mit dem Namen **GOLIATH**, zu testen!

Ende von Jonathans Erinnerungen.



Nun unterhalten wir uns ein letztes Mal mit Jonathan u. verlassen mit ihm die Zelle.



Langsam kommen auch unsere anderen Patienten, wir instruieren sie u. fahren zurück zum Fähranleger.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier besteigen wir unser Gummiboot u. rudern gen Fort Hill.



Unterwegs kippen wir um, ertrinken fast u. können uns wieder ins Boot ziehen.



Zum Glück geht alles gut u. wir landen vor Fort Hill.
Allerdings sind alle unsere Habseeligkeiten in den Fluten versunken!



Wir schauen uns um u. alles kommt uns bekannt vor.
Wie aber kommen wir auf das Gelände?



Wir gehen zurück zum Boot u. heben einen **Stein** auf.



Diesen schlagen wir auf den anderen Stein u. erhalten einige **scharfkantige Stücke**, schneiden damit einen **Gummistreifen** aus dem Schlauchboot u. werfen ihn über den Zaun.



Nun klettern wir über den Zaun, steigen in einen Schacht, klettern über die Steigeisen nach unten u. finden eine **Brechstange**.



Wir gehen durch die Röhre u. kriechen zwischen den Ventilatorflügeln durch.



Mit Hilfe der Brechstange angeln wir uns nun die Pistole.
Allerdings ist deren Magazin leer.
Wir gehen weiter u. öffnen die Gittertür.





Nun öffnen wir die Schiebetür u. befinden uns im Treibstoffdepot.



Von hier aus gehen wir auf den Hauptplatz u. ins Waffenlager.



Hier nehmen wir uns ein **Magazin** u. uns ist merklich wohler.
Nun erkunden wir das Gelände weiter u. gehen zum Wachturm.



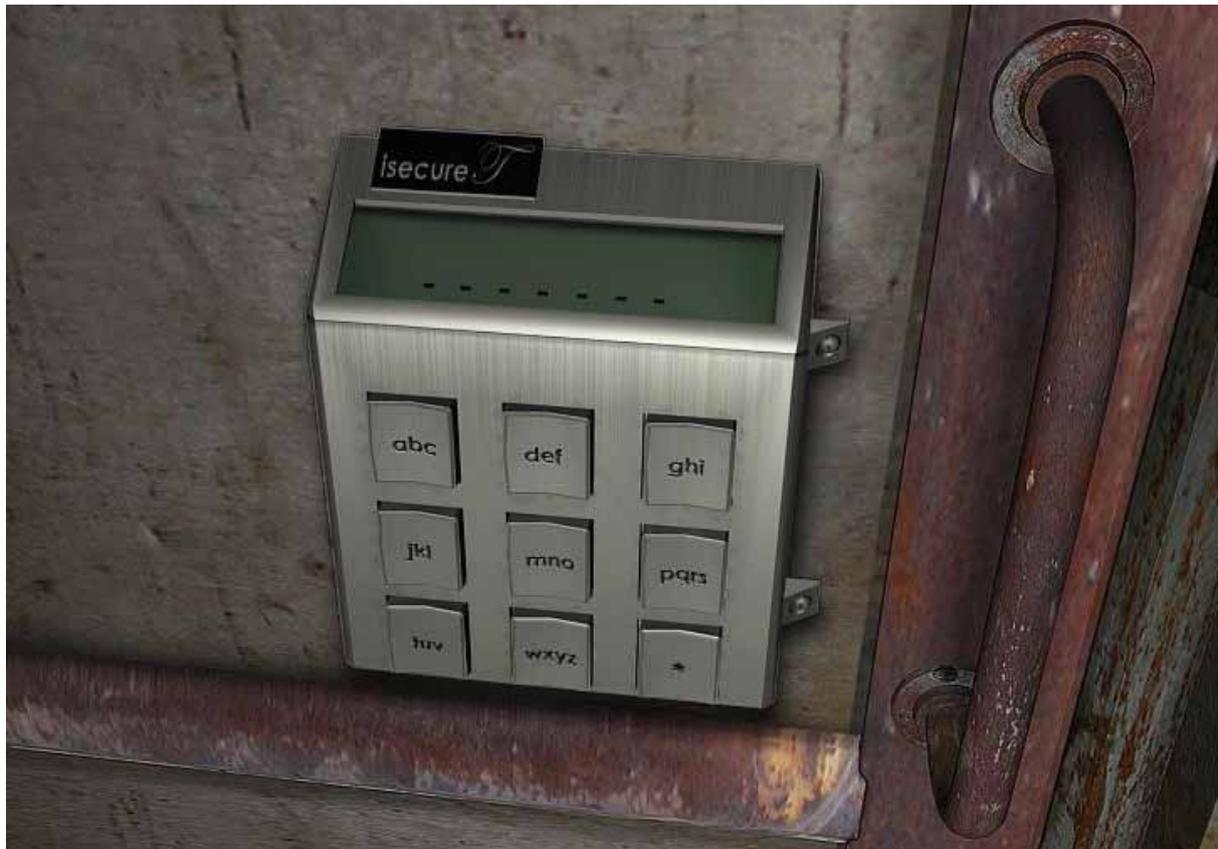


Wir benutzen das Seil, um nach oben zu gelangen u. sehen uns um.



Hier liegt ein **Messer**, wir stecken es ein, gehen zurück zum Treibstofflager u. durch die Schiebetür u. Luke wieder nach unten.





Hier stehen wir vor einer Tür, die mit einem modernen Codeschloss gesichert ist!

Aber wie lautet der Code?

Wir erinnern uns, dass JONATHAN, bei seiner Einweisung in der Küche, das Wort **GOLIATH** gehört hatte!

Dieses versuchen wir nun einzugeben.

Es klappt, wir können die Tür öffnen u. stehen in einem Überwachungsraum!



Er ist mit modernen Geräten ausgestattet, aber wozu diente er?



Wir sehen einen hochmodernen Netzwerkservers.
Daneben ist ein Lüftungsschacht, den wir mit dem Messer öffnen u.
das Gitter an die Seite stellen.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir klettern den Lüftungsschacht nach oben u. befinden uns im
LAN-Raum.

Hier sehen wir uns um u. nehmen vom Kartonstapel eine
Rolle Klebeband mit.

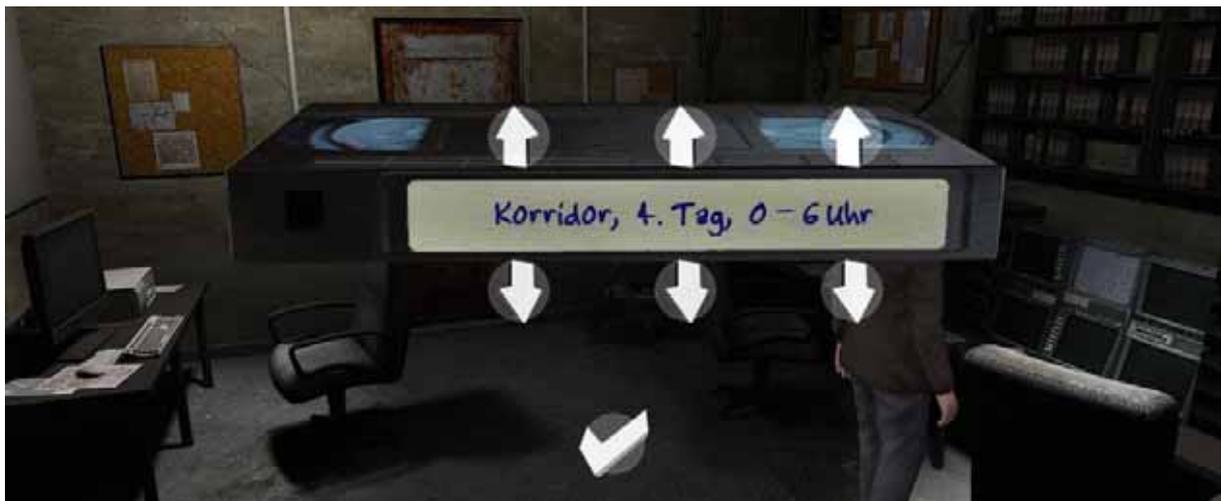


Den Rechner erleichtern wir um seine **Wechselfestplatte.**



Nun kriechen wir wieder in den Kontrollraum u. gehen zum Videoregal.

Hier überlegen wir, welche Informationen uns noch fehlen u. wählen danach die **1. Kassette** aus.



Wir bestätigen die Auswahl u. können uns die Aufzeichnung ansehen.
Danach wählen wir die **2. Kassette** aus.





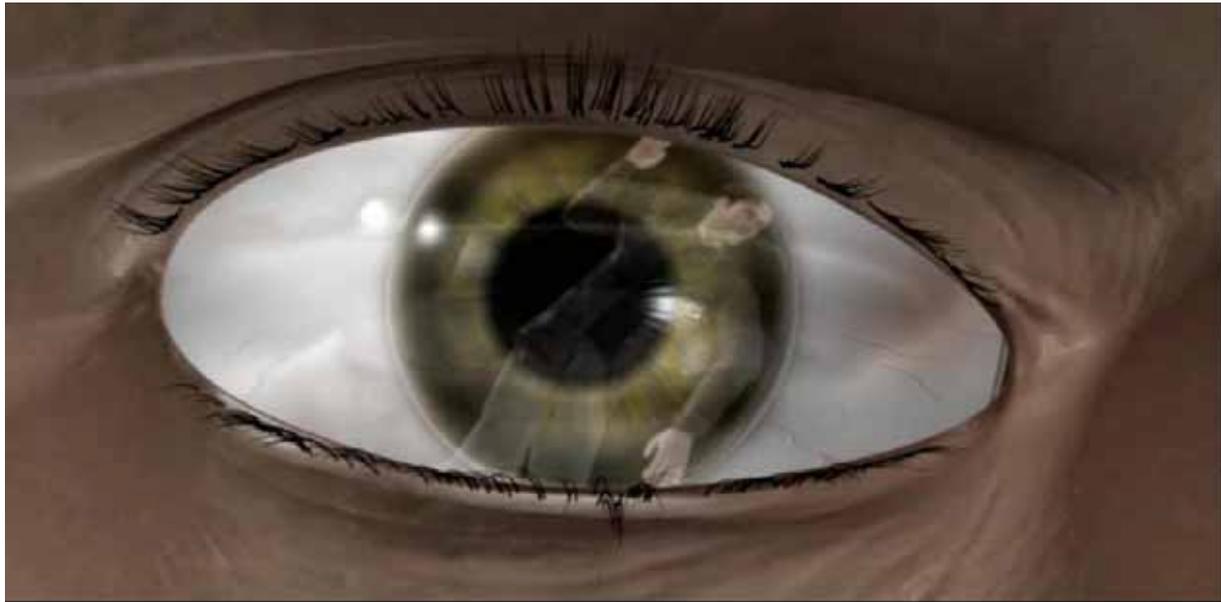


Wir sehen, dass alle an einem Kriegssimulator gespielt u. dabei ihre Psyche zerstört haben!
Jetzt kommen in uns Erinnerungen hoch u. wir versuchen den Server zu zerstören.



Wir nehmen das Klebeband, kleben die Lüftung zu u. drehen uns um.

Was nun folgt verrate ich nicht, schaut selbst!



Ende by Locke

**Wir danken Locke herzlichst für seinen reich
bebilderten Lösungsweg!**

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).