

GAG#1

Gregor Franz

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> GAG#1		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Gregor Franz	August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	GAG#1	1
1.1	GAG #1 - `Neuronensturm`	1
1.2	Einführung	2
1.3	Rechtliches	3
1.4	Alles nur ein GAG ?	3
1.5	GAGs verfassen ?	4
1.6	Credits	4
1.7	Autor	4
1.8	START	4
1.9	START	5
1.10	Traum ?	6
1.11	SPIELSTAND	7
1.12	SPIELSTAND	8
1.13	SPIELSTAND	9
1.14	SPIELSTAND	10
1.15	SPIELSTAND	12
1.16	SPIELSTAND	13
1.17	Wand	14
1.18	Schlafzimmer	15
1.19	Schlafzimmer	15
1.20	Inventar	16
1.21	Schlafzimmer	16
1.22	Schlafzimmer	16
1.23	Inventar	17
1.24	Erledigt...	17
1.25	Bedürfnis	17
1.26	Bad	18
1.27	wohnzimmer	18
1.28	Wohnzimmer	18
1.29	Inventar	19

1.30 Benutze...	19
1.31 Benutze...	20
1.32 Benutze...	20
1.33 Untersuche...	20
1.34 Untersuche...	20
1.35 Untersuche...	21
1.36 Untersuche...	21
1.37 Korridor	21
1.38 Küche	21
1.39 Korridor	22
1.40 Korridor	22
1.41 Es kann losgehen...	23
1.42 Tür	23
1.43 Inventar	23
1.44 Untersuche...	23
1.45 Untersuche Kommode...	24
1.46 Untersuche Jacke...	24
1.47 Nehme...	24
1.48 Nehme...	24
1.49 Benutze...	24
1.50 Benutze...	25
1.51 Benutze...	25
1.52 Erledigt...	25
1.53 Korridor	25
1.54 Korridor	26
1.55 Inventar	26
1.56 Untersuche...	27
1.57 Untersuche Kommode...	27
1.58 Benutze...	27
1.59 Benutze...	27
1.60 Tür	28
1.61 Beginn - AAA	28
1.62 Inventar	29
1.63 Nehme	29
1.64 Benutze	29
1.65 Benutze..."	29
1.66 Benutze Taschenmesser...	30
1.67 Benutze Portemonnaie...	30
1.68 Benutze Ausweis...	30

1.69	Benutze Schlüssel...	30
1.70	Kämpfe	31
1.71	Untersuche	31
1.72	Scanne	31
1.73	Gebe	31
1.74	Inventar	31
1.75	Untersuche Taschenmesser...	32
1.76	Untersuche Portemonnaie...	32
1.77	Untersuche Ausweis...	32
1.78	Untersuche Wohnungsschlüssel...	32
1.79	Fliehe	32
1.80	Sage	32
1.81	Hynotisiere	32
1.82	Überblick	33
1.83	Umherlaufen	33
1.84	Überblick	33
1.85	Beginn	33
1.86	Inventar	34
1.87	Umherlaufen...	35
1.88	Scanne	35
1.89	Hypnotisiere	35
1.90	Sage	35
1.91	Sage	35
1.92	Finito	36
1.93	Fahrt	36
1.94	Bus	36
1.95	Inventar	37
1.96	Gebe...	37
1.97	Gebe...	38
1.98	Sage...	38
1.99	Sage...	38
1.100	Sage...	38
1.101	Gebe...	39
1.102	Fahrt	39
1.103	Vor dem Institut	39
1.104	Vor dem Institut - AAL	40
1.105	Inventar	40
1.106	Benutze...	41
1.107	Benutze...	41

1.108Umherlaufen...	41
1.109Untersuche	42
1.110Untersuche Zaun	42
1.111Vor	42
1.112Vor Eingang	42
1.113Vor Gebäude-Eingang - PAW	43
1.114Inventar	43
1.115Untersuche	44
1.116Untersuche Eingang	44
1.117Scanne	44
1.118Eingang	45
1.119Südseite	45
1.120Südseite - PAX	45
1.121Inventar	46
1.122Südseite	46
1.123Südseite - PAY	46
1.124Inventar	47
1.125Untersuche	48
1.126Benutze...	48
1.127Benutze...	48
1.128Untersuche	48
1.129Vor Gebäude	48
1.130Südseite	49
1.131Südseite - PAV	49
1.132Inventar	49
1.133Südseite	50
1.134Südseite - PAU	50
1.135Inventar	51
1.136Benutze...	51
1.137Untersuche	52
1.138Untersuche	52
1.139Südseite	52
1.140Südseite/Westseite - PA3	52
1.141Inventar	53
1.142Mauer	54
1.143fensterg	54
1.144Südseite	54
1.145Südseite/Ostseite - PYB	54
1.146Inventar	55

1.147Ostseite	55
1.148Ostseite - PYC	55
1.149Inventar	56
1.150Ostseite	57
1.151Ostseite - PAT	57
1.152Inventar	58
1.153Benutze...	58
1.154Untersuche	58
1.155Untersuche	59
1.156Ostseite	59
1.157Ostseite - PAO	59
1.158Inventar	60
1.159Ostseite	60
1.160Ostseite - PAJ	60
1.161Inventar	61
1.162Benutze...	62
1.163Untersuche	62
1.164Untersuche	62
1.165Ostseite	62
1.166Ostseite - PAE	62
1.167Inventar	63
1.168Ostseite	64
1.169Ostseite/Nordseite - PA1	64
1.170Inventar	65
1.171Nordseite	65
1.172Nordseite - PEC	65
1.173Inventar	66
1.174Benutze...	67
1.175Untersuche	67
1.176Untersuche	67
1.177Nordseite	67
1.178Nordseite - PAD	67
1.179Inventar	68
1.180Nordseite	69
1.181Nordseite - PAC	69
1.182Inventar	70
1.183Benutze...	70
1.184Untersuche	70
1.185Untersuche	71

1.186Nordseite	71
1.187Nordseite - PAB	71
1.188Inventar	72
1.189Nordseite	72
1.190Nordseite - PAA	72
1.191Inventar	73
1.192Nordseite	74
1.193Nordseite/Westseite - PAM	74
1.194Inventar	75
1.195Westseite	75
1.196Westseite - PAS	75
1.197Inventar	76
1.198Westseite	77
1.199Westseite - PAF	77
1.200Inventar	77
1.201Benutze...	78
1.202Untersuche	78
1.203Untersuche	78
1.204Westseite	79
1.205Westseite - PAK	79
1.206Inventar	79
1.207Westseite	80
1.208Westseite - PAP	80
1.209Inventar	81
1.210Benutze...	81
1.211Untersuche	82
1.212Untersuche	82
1.213Westseite	82
1.214Westseite - PAL	82
1.215Inventar	83
1.216DUMMY - XXX	84
1.217SPIELSTAND	84

Chapter 1

GAG#1

1.1 GAG #1 - `Neuronensturm`

"Neuronensturm"

Das
welterste
GuideAdventureGame

von
Gregor Franz.

Einführung
Was ist denn das???

Rechtliches
Wenig, aber wichtig.

Nur ein GAG?
Motivation und mehr.

Zukunftsträume
GAG's selbst verfassen?

Credits
Besten Dank!

Autor
Bitte melde Dich...

START
Das Abenteuer beginnt.

SPIELSTAND
Ohne Reue weitermachen.

(C) by Gregor Franz 1997.

1.2 Einführung

Eine ziemlich verrückte Idee, ein Textadventure im 'Hypertext'-Verfahren (AmigaGuide) zu verfassen!?!)

Dazu siehe:

Alles nur ein GAG?

Womit ich auch schon den richtigen Einstieg gefunden habe. Es \leftrightarrow handelt

sich hierbei um ein kleines Spiel, das mit jedem AmigaGuide-Anzeiger, wie z.B. Multiview gespielt werden kann.

Das Genre ist Science Fiction - und wie man sich denken kann, wird das Spiel über Textbuttons per Maus gesteuert. Das meiste ist selbsterklärend, aber ein wichtiger Punkt muß beachtet werden:

Wenn nach einem Text ein

Weiter

oder

Zurück

-Knopf angeboten

wird, so nutzen sie ihn! Wenn nicht, so benutzen sie die Zurückgehen-Funktion nur einmal!

Leider ließ sich dies nicht immer umgehen, der Aufwand war schon so immens genug.

Zur Spielstandseingabe:

Während des Spielens muß man sich die Kombination im Fenstertitel merken.

Sie kann später bei

SPIELSTAND

eingegeben werden.

Zur Fortbewegung des Protagonisten:

Bei den Örtlichkeiten handelt es sich um ein starres System. Die Links, Rechts, Vor- und Zurück-Funktionen stellen also die Himmelsrichtungen anderer Textadventures dar.

In der Natur der Dinge liegt auch, daß ich den Guide nicht vor neugierigen Augen schützen konnte, daher würde ich raten, sich nicht selbst vor dem Spielende um die Spannung zu bringen.

Gregor Franz.

P.S.: Dieses Spiel ist übrigens
eMail-Ware.

1.3 Rechtliches

Der GAG ist eMail-Ware! Jeder der ihn sich anschaut und beim ↔
Spielen
ein bißchen Spaß hat, möge
mir
bitte eine eMail senden.

Ich denke, das dies für alle mit eMail-Adresse doch nur eine geringe Mühe darstellt, im Gegensatz zum Erstellen dieses GAG's.

Veränderungen bzw. Modifikationen sind nicht gestattet.
[Tips zum evtl. Selberverfassen (verrückt ;) eigener GAG's
hier
.]

Einer Aufnahme in gängige PD-Archive steht nichts entgegen.

Das war der trockene Teil... (jetzt kommt der Feuchte ;)

ACHTUNG! Dies ist eine Gamma-Version!!! Nicht vollständig!!!

1.4 Alles nur ein GAG ?

Wie kommt man nur auf die verrückte Idee, ein Spiel im 'Hypertext'-Verfahren (AmigaGuide) zu verfassen?

1. Schreib ich ganz gern Geschichten,
2. konnte ich mich nie aufraffen auf dem Amiga zu programmieren bzw. mich darin hineinzuknien und
3. ist es auch eine ziemliche Herausforderung so etwas zu versuchen.

Sicherlich ist man gewissen Beschränkungen und einem ziemlich hohen Aufwand unterworfen, aber ich denke, daß dieser 'GAG' zumindest zeigt, daß es möglich ist.

Sogar mit Spielstands-Eingabe! :)

1.5 GAGs verfassen ?

Dummy...

1.6 Credits

Story, GAG-Konzept & Programmierung
von

Gregor Franz.
Moralische Unterstützung durch meine
Freunde von aMPIRe! ("So`n Blödzinn..."):

Danke an:

Dietmar Eilert für GoldED.

DSh für DailyBackup.
(immer einen gesicherten 'Source-Code' ;)

Alle AMIGA-Entwickler & Supporter.

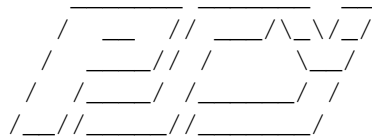
1.7 Autor

Der Autor:

Gregor Franz.

eMAIL-Adresse siehe unten.

P S Y B O R G



Only Fantasy Can Blow Up Your Horizon !
G.FRANZ@gmx.de / Editor-In-Chief of AmZeiger

"Der AmZeiger": Deutschsprachige Online-Zeitschrift für den Amiga.
<http://AmZeiger.home.pages.de/> oder im Aminet unter "docs/mags"

1.8 START

Dieses Spiel ist eMail-Ware!

Wenn es Ihnen gefällt und/oder Sie die Idee originell finden, so senden

Sie
mir
bitte eine eMail.

Wenn Sie sich eine stilsichere Übersetzung ins Englische zutrauen,
nehmen Sie bitte auch
Kontakt
mit mir auf!

Danke!

ACHTUNG! Dies ist eine Gamma-Version!!! Nicht vollständig!!!

Weiter

1.9 START

"Neuronensturm"

Unablässig näherte sie sich immer mehr der Bahnsteigkante. Das ratternde Geräusch des sich nähernden Zuges wurde bereits lauter. Einige der vor ihr stehenden Wartenden begannen sich verwundert umzudrehen, als sie fortfuhr sich wortlos nach vorn zu drängen.

Der Druck in ihrem Kopf wurde immer stärker. Die Kontrolle über ihren Körper begann immer mehr zu schwinden. Es war, als würde sie sich selbst wie eine unbeteiligte Zuschauerin beobachten. Wenn sie versuchte, sich dagegen aufzulehnen, wurde der Druck in ihrem Kopf unerträglich.

Leise begann sie vor Anstrengung zu keuchen, der Zug würde jeden Moment im Bahnhof einfahren und sie trennte nur noch ein Fußbreit vor dem Sturz auf das Gleisbett. Ihr Körper schwankte an der Kante, nahe am Nachvornefallen, während der Druck im Hirn den letzten Kick befahl.

Einige der anderen Wartenden begannen jetzt die Gefahr zu erkennen und stürzten vor, um sie zurückzuhalten. Aber ihre helfenden Hände kamen zu spät, um sie noch rechtzeitig zu erreichen. Der Zug brauste in den nächtlichen Bahnhof hinein und die Lok an ihnen vorbei.

Im letzten Moment hatte sie all ihre Widerstandskraft zusammengenommen und war gerade noch zurückgezuckt und so ganz knapp nicht vom Zug erfaßt worden. Einen Moment stand sie regungslos und erschöpft da. Erst langsam drang der Gedanke in ihr Bewußtsein, wie knapp sie dem Tod gerade entronnen war.

Die Leute um sie herum starrten auch etwas fassungslos und einige machten bedeutungsvolle Zeichen ihren Geisteszustand betreffend, ehe sie in den Zug einstiegen oder ihre Verwandten begrüßten.

Ein einzelner Mann hatte das Geschehen regungslos aus einiger Entfernung beobachtet. 'Ja!', dachte er, 'Das ist die erste, die den Test bestanden hat.'

Admiral Parcazar hatte sich schon schon seit einigen Tagen in der Stadt herumgetrieben, auf der Suche nach paranormalen Personen, die er mittels seiner eigenen Fähigkeiten in lebensbedrohliche Situationen brachte, um zu testen, ob ihre Widerstandskraft genügte, um zu überleben. Die wenigen, die er bis jetzt ausfindig machen konnte, hatten den Test allerdings nicht überstanden.

'Das ist die Richtige. Sie wird die erste meiner Todesagenten werden! ', freute er sich. Langsam trat er auf sie zu. Für die Umstehenden hatte diese Szene nichts Außergewöhnliches an sich. Ein hagerer, dunkelhaariger Mann, dessen Haltung militärische Zackigkeit vermittelte, trat an eine junge, hübsche Frau heran, um sie nach dem Weg zu fragen.

"Würden sie mir bitte in mein Institut folgen", sprach er sie leise einschmeichelnd an. Noch etwas außer Atem sah sie auf. Bereits bevor sie antwortete fiel ihr sein eindringlicher Blick auf und sie begann erneut diesen unnachgiebigen Druck im Kopf zu spüren.

"Ja", antwortete sie nur. Dann verließen beide zusammen den Bahnsteig.

Weiter

1.10 Traum ?

Ich wälzte mich in meinem Bett hin und her und wachte schließlich schweißüberströmt auf. Die gesamten Ereignisse hatte ich so miterlebt, als wäre ich selbst dabeigewesen.

Meine eigenen paranormalen Fähigkeiten begannen offenbar in eine neue Entwicklungsstufe einzutreten, in der ich sie selbst im Schlaf nicht mehr unterdrücken konnte.

Schon als Kind hatte ich latente Fähigkeiten entwickelt, war aber bemüht, sie nie zu zeigen oder zu nutzen. Aber je älter ich und je stärker die Fähigkeiten wurden, um so weniger konnte ich die selbsterrichtete Barriere aufrecht erhalten und gab gelegentlich der Versuchung nach.

Aber etwas ähnliches, wie in der vergangenen Nacht hatte ich nun wirklich noch nie zuvor erlebt. Das Schlimmste war, daß ich wußte, daß es tatsächlich gerade eben passiert war und das es meine Bestimmung sein würde, die Machenschaften dieses Parcazar zu durchkreuzen.

Im 'Traum' konnte ich auch noch den Standort dieses Instituts in seinen Gedanken lesen. Es war das, erst im letzten Jahr eingeweihte Forschungsgebäude, das sich am Rande der Stadt befand und angeblich landwirtschaftliche Untersuchungen durchführte. Kaum jemand hatte weiter Notiz davon genommen. Auch ich nicht. Aber das würde sich ändern.

Beginn

1.11 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Zurück
zum Hauptmenü.

1.12 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!

1.13 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!

1.14 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!

1.15 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!

1.16 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!

1.17 Wand

Hier geht es nicht hinaus.

1.18 Schlafzimmer

Ich habe mich aufgesetzt und lasse die Beine über die Bettkante ↔
baumeln.

Mein Schlafzimmer macht auf mich einen genauso einschläfernden Eindruck wie immer, aber ich wehre mich erfolgreich dagegen. Ich fahre mir über mein schweißnasses Gesicht und stehe auf.

An der Wand hängt das vollbestückte Bücherregal, das ich nach dem Einzug selbst angebracht habe. Ansonsten befinden sich hier nur noch ein paar Kleiderschränke und ein Nachttischchen.

Rechts von mir führt eine Tür ins Bad und geradezu geht es ins Wohnzimmer.

Weiter

1.19 Schlafzimmer

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.20 Inventar

Bis jetzt habe ich noch nichts bei mir.

Weiter

1.21 Schlafzimmer

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.22 Schlafzimmer

Mein Schlafzimmer macht auf mich einen genauso einschläfernden ↔
Eindruck,
wie immer, aber ich wehre mich erfolgreich dagegen.

An der Wand hängt das vollbestückte Bücherregal, das ich nach dem Einzug selbst angebracht habe. Ansonsten befinden sich hier nur noch ein paar Kleiderschränke und ein Nachttischchen.

Rechts von mir führt eine Tür ins Bad und geradezu geht es ins Wohnzimmer.

Weiter

1.23 Inventar

Bis jetzt habe ich mein

-

Taschenmesser
und mein

-

Portemonnaie
bei mir.

Weiter

1.24 Erledigt...

Ich war schon im Bad und habe mich fertiggemacht.

Weiter

1.25 Bedürfnis

Ich muß einmal und außerdem sollte ich mich erst im Bad waschen und anziehen.

Weiter

1.26 Bad

Das Bad ist recht klein, beinahe komplett hellblau ausgefließt und ↔
mit
Toilette, Badewanne und Waschmaschine ausgestattet. Über dem Waschbecken
hängen zwei Spiegelschränke.

Nachdem ich austreten war, trete ich an die Spiegel und schneide kurz
Grimassen mit dem Gesicht. Dann wasche ich mich gründlich und ziehe mir
die für den Tag vorbereiteten Sachen an, die ich auf die Waschmaschine
gelegt habe.

In der Hosentasche der Jeans ertaste ich mein Taschenmesser und das
Portemonnaie.

Weiter

1.27 wohnzimmer

Das Wohnzimmer ist recht großzügig ausgelegt für eine Person.

Ich habe es mir hier ausgesprochen gemütlich eingerichtet. Eine große
Couch gruppiert sich zusammen mit zwei Sesseln um einen runden Tisch.

Die eine Seite wird komplett von einer geschlossenen Schrankwand
eingenommen, die mit Fernseher, Stereoanlage und einem integrierten
Schreibtisch ausgestattet ist.

Vor mir liegt die Tür zum Korridor und hinter das Schlafzimmer.

Weiter

1.28 Wohnzimmer

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne

SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.29 Inventar

Bis jetzt habe ich mein

-

Taschenmesser
und mein

-

Portemonnaie
bei mir.

Weiter

1.30 Benutze...

Benutze:

Fernseher

Stereoanlage

Weiter

1.31 Benutze...

Ich schalte den Fernseher ein und schalte ungeduldig die Kanäle ↔
durch.

Aber außer ein paar Frühstückssendungen mit nervend fröhlichen
Moderatoren ist nichts drinn.

Frustriert schalte ich wieder ab.

Weiter

1.32 Benutze...

Ich habe kein Lust eine CD einzulegen und schalte daher das Radio ↔
ein.

Ich höre nur kurz auf die Musik und mir fällt ein, das ich heute
wichtigeres zu erledigen habe. Klick...

Weiter

1.33 Untersuche...

Untersuche:

Fernseher

Stereoanlage

Schreibtisch

Weiter

1.34 Untersuche...

Den Fernseher habe ich mir erst kürzlich angeschafft. Ein Modell
mittlerer Größe von guter Qualität, für mich völlig ausreichend.
Obwohl von einer NoName-Firma, hat es eine Garantiezeit von
zwei Jahren.

Weiter

1.35 Untersuche...

Die Stereoplananlage habe ich auf einer Festivität gewonnen. Eine kleine, aber feine Mini-Anlage mit CD, Radio und Kassette.

Weiter

1.36 Untersuche...

Der Schreibtisch ist recht praktisch in die Schrankwand integriert ↔

Ich betätige die kleine Leuchtstoffröhre über ihm und werfe einen kurzen Blick auf den auf ihm verstreuten Kleinkram. Aber die Papiere, Rechnungen und alten Fotos können heute meine Aufmerksamkeit kaum fesseln. Ich schalte die Lampe wieder aus.

Weiter

1.37 Korridor

Der Korridor ist lang und schmal und düster, da er keine Fenster hat. ↔

Links befindet sich die wuchtige Wohnungstür, die zum Treppenhaus führt. Neben ihr steht eine große Kommode, die teilweise die Funktion eines Schuhschranks übernimmt. Über ihr befinden sich einige Kleiderhaken an denen einige meiner Jacken hängen.

Hinter mir liegt das Wohnzimmer und rechts geht es zur Küche.

Weiter

1.38 Küche

Mir brummt schon der Magen, so daß ich die mir ohnehin hinlänglich bekannte Einrichtung des Korridors kaum mit einem Blick streife und direkten Kurs auf die Küche nehme.

Durch einen Spalt in der Wolkendecke fällt Sonnenlicht durch die breiten Doppelfenster auf den Küchentisch und ich beeile mich ein paar Scheiben Brot zu toasten und Kaffee aufzusetzen, um noch ein paar Strahlen gemütlich am Tisch frühstückend geniessen zu können.

Nachdem ich mich gestärkt habe, fühle ich mich für den Tag gewappnet und allem, was da kommen möge.

Ich verlasse wieder die Küche.

Weiter

1.39 Korridor

Der Korridor ist lang und schmal und düster, da er keine Fenster hat. ←

Links befindet sich die wuchtige Wohnungstür, die zum Treppenhaus führt. Neben ihr steht eine große Kommode, die teilweise die Funktion eines Schuhschranks übernimmt. Über ihr befinden sich einige Kleiderhaken, an denen meine Jacke hängt.

Hinter mir liegt das Wohnzimmer und rechts geht es zur Küche.

Weiter

1.40 Korridor

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.41 Es kann losgehen...

Von dort habe ich alles, was ich brauche. Jetzt kann es beinahe losgehen.

1.42 Tür

Irgendetwas wichtiges habe ich noch vergessen.

1.43 Inventar

Bis jetzt habe ich mein

-

Taschenmesser
und mein

-

Portemonnaie
bei mir.

Weiter

1.44 Untersuche...

Untersuche:

Kommode

Jacke

Weiter

1.45 Untersuche Kommode...

Im Schubfach finde ich nur ein paar benutzte Zettel und eine kaputte Glühbirne. Unten sind meine Schuhe einsortiert.

Immer wenn ich außer Haus gehe, nehme ich mir ein Paar.

Weiter

1.46 Untersuche Jacke...

Die Jacke ist aus beigefarbenem Leder – robust, warm, wenn auch ↔
nicht
allwetterfest.

Ich taste ihre Taschen ab und erfühle in einer ihrer Außentaschen den Wohnungsschlüssel und in der Innentasche meinen Ausweis.

Weiter

1.47 Nehme...

Nehme:

Jacke

Weiter

1.48 Nehme...

Ich ziehe die Jacke über. Paßt wie angegossen.

Weiter

1.49 Benutze...

Benutze:

Kommode

Jacke

Weiter

1.50 Benutze...

Das geht aber nicht.

Weiter

1.51 Benutze...

Womit sollte ich die Jacke benutzen?

Weiter

1.52 Erledigt...

Ich habe bereits gefrühstückt... und abgewaschen habe ich schon gestern.

1.53 Korridor

Der Korridor ist lang und schmal und düster, da er keine Fenster hat. ↔

Links befindet sich die wuchtige Wohnungstür, die zum Treppenhaus führt. Neben ihr steht eine große Kommode, die teilweise die Funktion eines Schuhschranks übernimmt. Über ihr befinden sich einige Kleiderhaken.

Hinter mir liegt das Wohnzimmer und rechts geht es zur Küche.

Weiter

1.54 Korridor

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.55 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis

und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.56 Untersuche...

Untersuche:

Kommode

Weiter

1.57 Untersuche Kommode...

Im Schubfach finde ich nur ein paar benutzte Zettel und eine kaputte Glühbirne. Unten sind meine Schuhe einsortiert.

Immer wenn ich außer Haus gehe, nehme ich mir ein Paar.

Weiter

1.58 Benutze...

Benutze:

Kommode

Weiter

1.59 Benutze...

Das geht aber nicht.

Weiter

1.60 Tür

Flott schlüpfte ich aus meinen Hausschuhen und ziehe mir meine ↔
guten

Straßenschuhe an. Ich überprüfe noch einmal, ob der Schlüssel auch
wirklich in der Tasche ist, trete dann auf das Treppenhaus hinaus,
mache die Wohnungstür hinter mir zu und schließe sorgfältig ab.

Zügig laufe ich die Treppe hinunter.

Weiter

1.61 Beginn - AAA

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.62 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.63 Nehme

Es ist nichts in der Nähe, was man aufnehmen könnte.

1.64 Benutze

Es gibt nichts, woran ich etwas benutzen könnte.

1.65 Benutze..."

Benutze:

Taschenmesser

Portemonnaie

Ausweis

Wohnungsschlüssel

Weiter

1.66 Benutze Taschenmesser...

Es gibt nichts, womit ich mein Taschenmesser sinnvoll einsetzen könnte. ↔

Weiter

1.67 Benutze Portemonnaie...

Es gibt nichts, womit ich mein Portemonnaie sinnvoll einsetzen könnte. ↔

Weiter

1.68 Benutze Ausweis...

Es gibt nichts, womit ich meinen Ausweis sinnvoll einsetzen könnte ↔

Weiter

1.69 Benutze Schlüssel...

Es gibt nichts, womit ich meinen Wohnungsschlüssel sinnvoll einsetzen könnte.

Weiter

1.70 Kämpfe

Es ist niemand zu sehen, mit dem ich kämpfen könnte.

1.71 Untersuche

Nichts besonders Untersuchenswertes hier.

1.72 Scanne

Keine scannbare Person in meinem Sichtbereich zu sehen.

1.73 Gebe

Irgendwie verbindet mich auch eine gewisse Nostalgie mit meiner Grundausrüstung ...und außerdem habe ich da so ein Gefühl, daß ich sie noch brauchen werde.

1.74 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie
,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.75 Untersuchte Taschenmesser...

Es handelt sich um ein ganz normales handelsübliches Taschenmesser von einem Billig-Versand stammend. Es ist zwar etwas abgeschabt, aber die Klinge ist ziemlich robust und noch halbwegs scharf.

1.76 Untersuchte Portemonnaie...

Das ist ein kleines schwarzes Lederportemonnaie, mit einem verborgenen Metallstreifen, den man zum Öffnen zusammendrücken muß.

Eigentlich ist es nur für Kleingeld gedacht, aber außer ein paar Münzen habe ich auch einen 20-Mark-Schein reingefaltet.

1.77 Untersuchte Ausweis...

Mein Ausweis ist sozusagen das Standardmodell. Eine einfache Plastikkarte mit einem Paßbild und ein paar Angaben zu meiner Person, die ich natürlich auswendig kenne.

Das Bild geht einigermaßen in Ordnung. Nur das ich bei der Unterschrift so gezittert habe, ärgert mich immer wieder, wenn ich raufschaue.

1.78 Untersuchte Wohnungsschlüssel...

Ein Sicherheitsschlüssel, wie man sie heutzutage sehr oft verwendet - für meinen Geschmack zu oft. Vielleicht lasse ich das Schloß eines Tages austauschen, aber das sage ich mir schon seit Ewigkeiten.

1.79 Fliehe

Obwohl ich nicht unbedingt der geborene Kämpfertyp bin und mich seltsame unangenehme Ahnungen beschleichen, so habe ich doch meinen eingeschlagenen Weg weiterzufolgen.

1.80 Sage

Die leblosen Dinge in meiner Umgebung reagieren nur mit empörender Ignoranz auf meine Kontaktversuche.

1.81 Hynotisiere

Hier ist niemand, den ich hypnotisieren könnte.

1.82 Überblick

Ich befinde mich vor dem Mietshaus, in dem ich meine kleine ↔
Wohnung
bewohne. Zufälligerweise steht gleich hier am Straßenrand ein
Haltestellen-Häuschen, welches von mehreren Buslinien bedient wird.

Hier mitten in der Stadt, braust der Verkehr sehr stark an mir vorbei.
In der Rush-Hour wird es eher noch schlimmer werden.

Weiter

1.83 Umherlaufen

Während ich auf den Bus warte, der zum Institut fährt, vertrete
ich mir ein wenig in der Nähe die Beine, bleibe aber in Sichtweite
der Haltestelle.

Zurück

1.84 Überblick

Tatsächlich hat jetzt ein Bus an der Haltestelle gehalten. Ich ↔
stehe
etwas unschlüssig vor dem Eingang, noch dazu ganz alleine an der
Haltestelle.

Zischend schiebt sich die Tür zur Seite.

"Möchten Sie mitfahren?", fragt der Fahrer, die Hand dabei schon
auf dem Schließknopf.

Weiter

1.85 Beginn

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.86 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.87 Umherlaufen...

Ich bleibe ruhig stehen und denke nach.

1.88 Scanne

Ich werde mit meinen mentalen Fähigkeiten haushalten müssen.

Obwohl mich manchmal dieses prickelnde Gefühl überkommt und die Neugier packt, halte ich mich zurück.

Nur wenn es absolut notwendig ist, mache ich Gebrauch von derlei Dingen.

1.89 Hypnotisiere

Ich werde mit meinen mentalen Fähigkeiten haushalten müssen.

Obwohl mich manchmal dieses prickelnde Gefühl überkommt und die Neugier packt, halte ich mich zurück.

Nur wenn es absolut notwendig ist, mache ich Gebrauch von derlei Dingen.

1.90 Sage

Der Fahrer blickt mich erwartungsvoll, aber auch ein wenig ←
ungeduldig an.

Ich antworte ihm:

`Fahren Sie zum Institut am Stadtrand ?`

`Klaro - wohin immer sie fahren !`

`Kein Bedarf. Ich beobachte nur die Gezeiten des Straßenverkehrs.`

1.91 Sage

"Ja, das ist die vorletzte Haltestelle", antwortet er.

Ich brauche nicht lange, um mich zu entscheiden:

`Okay, ich fahr mit!`

`Nein danke, ich stehe hier lieber einfach rum.`

1.92 Finito

Eine Weile stehe ich noch frustriert am Straßenrand, während ich ←
vom
Lärm und den Abgasen kaum etwas bemerke.

Die ganze Angespanntheit, die ich aufgebaut hatte, legt sich nun auf
meine Glieder, so daß ich mich wie zerschlagen fühle, als ich bedrückt
zum Hauseingang schleiche und nach dem Schlüsselbund fingere.

"Warum nur bin ich so feige?", flüstere ich und atme tief durch...

Weiter

1.93 Fahrt

Ich steige in den Bus.

"Macht zwei-vierzig!", sagt der Fahrer und fummelt an der Kasse.

Weiter

1.94 Bus

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.95 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.96 Gebe...

Gebe:

Geld

Portemonnaie
an Fahrer.

Zurück

1.97 Gebe...

Ich zahle den Fahrpreis und setze mich dann in den Bus.

Weiter

1.98 Sage...

Ich warte kurz, bis mich der Fahrer schließlich direkt anschaut.

`Ganz schön happig, der Preis!`
,sage ich.

`Wie lange wird die Fahrt ungefähr dauern?`
,frage ich.

1.99 Sage...

"Kann ich nicht ändern", antwortet er und wird zusehends ↔
ungeduldig.

Weiter

1.100 Sage...

"Etwa zwanzig Minuten", antwortet er ohne zu zögern.

Weiter

1.101 Gebe...

Das wären wohl ein paar Mark zuviel an Trinkgeld. Etwas brauche
ich
auch noch für mich. ←

Weiter

1.102 Fahrt

Nach einer etwa 20-minütigen Fahrt im nur zeitweise leidlich
vollen
Bus, steige ich am Institut aus. Dem Fahrer nicke ich noch freundlich
zu, als ich vorne aussteige. Er tippt sich grüßend an die Dienstmütze,
drückt auf den Türschlie ßknopf und braust dann davon. ←

Ich sehe dem Bus hinterher. Eine ganze Menge Laub wird hinter ihm
hochgewirbelt, bis er am Ende der Straße um die Ecke biegt und nicht
mehr zu sehen ist.

Weiter

1.103 Vor dem Institut

Hier am Stadtrand ist sichtlich nichts los.

Weit und breit ist kein Fußgänger zu sehen und wahrscheinlich kommt
nur alle zehn Minuten mal ein Auto vorbeigefahren. Wenn man es nicht
besser wü ßte, würde man denken, man wäre in irgendeinem Kuhdorf und
nicht in einer Großstadt.

Ich stehe direkt vor dem Institut, nur ein Zaun trennt mich von dem
modernen zweistöckigem Bau.

Etwas links von mir, muß erst kürzlich, während der letzten, sehr
stürmischen Herbstnacht ein Baum auf den Zaun gestürzt sein. Nicht
stark genug, um ihn einzurei ßen, aber es genügte doch, um die unter
Strom stehenden Drähte und auch den Stacheldraht zu beschädigen.

Zweifellos die günstigste Stelle, um ihn zu überwinden.

Weiter

1.104 Vor dem Institut - AAL

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.105 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausstattung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis

und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.106 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Zaun.

Weiter

1.107 Benutze...

Ich könnte natürlich auch Jahre damit zubringen, zu versuchen mit ↔
der
Messerschneide ein genügend großes Loch für mich durch die Maschen
zu `sägen`.

Es wäre sicherlich einfacher über den Zaun zu steigen.

Weiter

1.108 Umherlaufen...

Der um das gesamte Objekt herumführende Zaun ist, wenn überhaupt,
dann hier überwindbar.

...und ich spüre, daß ich es hier und jetzt versuchen muß!

Weiter

1.109 Untersuche

Zaun

1.110 Untersuche Zaun

Es ist ein ganz normaler, aber ziemlich stabil wirkender Zaun, dessen Maschendraht grün eingefärbt ist. ←

Oben ist er ursprünglich durch elektrische Drähte, sowie Stacheldraht vor Übersteigen geschützt. An einer Stelle hat aber vor kurzem ein umgeknickter Baum diese Sicherung beschädigt.

Wahrscheinlich wird das bald in Ordnung gebracht.

Weiter

1.111 Vor

Nachdem ich mich noch einmal nach den Seiten absichernd, vergewissere, daß ich auch wirklich nicht beobachtet werde, beginne ich auf den Baum zu klettern. ←

Tatsächlich gelange ich ohne Probleme über den Zaun und springe auf der anderen Seite auf den Boden.

Glücklicherweise habe ich mir nichts verknackst. Das hätte mir jetzt noch gefehlt!

Weiter

1.112 Vor Eingang

Jetzt befinde ich mich also jenseits des Zaunes. Wenn hier jemand entlangkommen sollte, habe ich kaum die Möglichkeit mich zu verstecken.

Scheinbar wird diese Strecke zwischen Zaun und Gebäude auch gelegentlich für Patrouillengänge genutzt. Die Spuren deuten auch auf mitgeführte Wachhunde hin. Nicht gerade rosige Aussichten um unbemerkt zu bleiben.

Nicht mehr als einen Meter rechts neben mir, befindet sich das verglaste Eingangsportal des Gebäudes.

Weiter

1.113 Vor Gebäude-Eingang - PAW

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.114 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausstattung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein
-
Ausweis
und der
-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.115 Untersuchung

Eingang

1.116 Untersuchung Eingang

Wenn ich mich vorbeuge, um den Eingang näher zu untersuchen, so ↔
werde
ich mit hoher Wahrscheinlichkeit von der Wache entdeckt. Also lasse
ich es lieber.

Weiter

1.117 Scanne

Ich bin zu entfernt, um meine Fähigkeiten genau fokussieren zu ↔
können.
Aber trotzdem kann ich diffus jemanden hinter dem Eingang spüren.

Weiter

1.118 Eingang

Da sollte ich nicht so unvorbereitet hineinplatzen!

1.119 Südseite

Hier befinde ich mich an der Südseite des Gebäudes.

An diesem Abschnitt ist es fensterlos und somit für mich total uninteressant.

Weiter

1.120 Südseite - PAX

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne

SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere

SPEZIAL

Vor

Gehe:

Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.121 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.122 Südseite

Hier befinde ich mich an der Südseite des Gebäudes.

An diesem Abschnitt befinden sich zwei Fenster und ich achte darauf
nicht versehentlich in den evtl. Sichtbereich von jemandem zu treten.

Weiter

1.123 Südseite - PAY

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.124 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein
-
Portemonnaie
,
mein
-
Ausweis
und der
-
Wohnungsschlüssel
.
Weiter

1.125 Untersuchung

Fenster

1.126 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.127 Benutze...

Ich klappe mein Taschenmesser aus und schabe erst vorsichtig und dann etwas heftiger an den Metallstangen des Gitters herum.

Das Einzige, was zurückbleibt, sind ein paar Kratzer. Auch das Mauerwerk, in das sie eingelassen sind, ist fest.

1.128 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.129 Vor Gebäude

Der Zaun hindert mich am weiteren Vorankommen.

Hier ist er völlig intakt.

1.130 Südseite

Hier befinde ich mich an der Südseite des Gebäudes.

An diesem Abschnitt ist es fensterlos und somit für mich total uninteressant.

Weiter

1.131 Südseite - PAV

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.132 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausstattung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.133 Südseite

Hier befinde ich mich an der Südseite des Gebäudes.

An diesem Abschnitt befinden sich zwei Fenster und ich achte darauf nicht versehentlich in den evtl. Sichtbereich von jemandem zu treten.

Weiter

1.134 Südseite - PAU

Nehme
Benutze
Kämpfe
Untersuche
Scanne
SPEZIAL
Gebe
Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.135 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie
,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.136 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.137 Untersuchung

Fenster

1.138 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg an den Gittern. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.139 Südseite

Hier endet der Pfad und wird durch den Zaun abgegrenzt.

Entweder ich gehe jetzt den nördlichen Bereich ab, oder wende mich wieder dem Südlichen zu.

Weiter

1.140 Südseite/Westseite - PA3

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.141 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.142 Mauer

Durch diese Mauer gibt es kein Durchkommen. Außer mit einer Abrißbirne. Aber das wäre wohl etwas zu auffällig.

1.143 fensterg

Die Fenster sind geschlossen und nicht zuletzt auch durch zwar, dünne, aber für mich kaum überwindbare Gitterstäbe gesichert.

1.144 Südseite

Hier endet der Pfad und wird durch den Zaun abgegrenzt.

Entweder ich gehe jetzt den nördlichen Bereich ab, oder wende mich wieder dem Südlichen zu.

Weiter

1.145 Südseite/Ostseite - PYB

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:

Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.146 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie

,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.147 Ostseite

Der Ostseite des Instituts gilt meine Aufmerksamkeit.

Dieser Abschnitt ist fensterlos.

Weiter

1.148 Ostseite - PYC

Nehme
Benutze
Kämpfe
Untersuche
Scanne
SPEZIAL
Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.149 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein

-
Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.150 Ostseite

An diesem Abschnitt der Ostseite befinden sich Fenster.

Weiter

1.151 Ostseite - PAT

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.152 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie
,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.153 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.154 Untersuche

Fenster

1.155 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.156 Ostseite

Der Ostseite des Instituts gilt meine Aufmerksamkeit.

Dieser Abschnitt ist fensterlos.

Weiter

1.157 Ostseite - PAO

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.158 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie
,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.159 Ostseite

An diesem Abschnitt der Ostseite befinden sich Fenster.

Weiter

1.160 Ostseite - PAJ

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.161 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.162 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.163 Untersuchung

Fenster

1.164 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.165 Ostseite

Der Ostseite des Instituts gilt meine Aufmerksamkeit.

Dieser Abschnitt ist fensterlos.

Weiter

1.166 Ostseite - PAE

Nehme
Benutze
Kämpfe
Untersuche
Scanne
SPEZIAL
Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.167 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein

-
Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.168 Ostseite

Hier endet der Pfad und wird durch den Zaun abgegrenzt.

Entweder wende ich mich der Nordseite zu oder der Ostseite.

Weiter

1.169 Ostseite/Nordseite - PA1

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.170 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

- Taschenmesser
auch mein

- Portemonnaie
,

mein

- Ausweis
und der

- Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.171 Nordseite

Die Nordseite unterscheidet sich kaum von den anderen Seiten.
Dieser Abschnitt hat Fenster.

Weiter

1.172 Nordseite - PEC

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.173 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausstattung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.174 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.175 Untersuche

Fenster

1.176 Untersuche

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.177 Nordseite

Die Nordseite scheint frisch verputzt worden zu sein.

Dieser Abschnitt hat keine Fenster.

Weiter

1.178 Nordseite - PAD

Nehme
Benutze
Kämpfe
Untersuche
Scanne
SPEZIAL
Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.179 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein

-
Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel

.

Weiter

1.180 Nordseite

Die Nordseite unterscheidet sich kaum von den anderen Seiten.

Dieser Abschnitt hat Fenster.

Weiter

1.181 Nordseite - PAC

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.182 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-

Taschenmesser
auch mein

-

Portemonnaie
,

mein

-

Ausweis
und der

-

Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.183 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.184 Untersuche

Fenster

1.185 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.186 Nordseite

Die Nordseite scheint frisch verputzt worden zu sein.

Dieser Abschnitt hat keine Fenster.

Weiter

1.187 Nordseite - PAB

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.188 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

- Taschenmesser
auch mein

- Portemonnaie
,

mein

- Ausweis
und der

- Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.189 Nordseite

Die Nordseite unterscheidet sich kaum von den anderen Seiten.
Dieser Abschnitt hat keine Fenster.

Weiter

1.190 Nordseite - PAA

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.191 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.192 Nordseite

Hier endet der Pfad und wird durch den Zaun abgegrenzt.

Entweder wende ich mich der Nordseite zu oder der Westseite.

Weiter

1.193 Nordseite/Westseite - PAM

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.194 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.195 Westseite

Hier auf der Westseite wirkt das Gebäude ebenso normal, wie von ↔
den
anderen Seiten aus. Hinter dem Zaun bietet sich ein unschöner Blick
auf ein paar Ruinen des Nachbargrundstückes.

Weiter

1.196 Westseite - PAS

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.197 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.198 Westseite

Der Trampelpfad auf dieser Seite des Gebäudes erscheint mir \leftrightarrow
besonders
ausgetreten zu sein. Dieser Abschnitt des Gebäudes besitzt Fenster.

Weiter

1.199 Westseite - PAF

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.200 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausstattung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

- Taschenmesser
auch mein
- Portemonnaie
,
- mein
- Ausweis
und der
- Wohnungsschlüssel
.

- Weiter

1.201 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.202 Untersuche

Fenster

1.203 Untersuche

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.204 Westseite

Hier auf der Westseite wirkt das Gebäude ebenso normal, wie von \leftrightarrow den anderen Seiten aus. Hinter dem Zaun bietet sich ein unschöner Blick auf ein paar Ruinen des Nachbargrundstückes.

Weiter

1.205 Westseite - PAK

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.206 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen. Dazu gehört neben meinem

- Taschenmesser
auch mein
 - Portemonnaie
,
 - mein
 - Ausweis
und der
 - Wohnungsschlüssel
.
- Weiter

1.207 Westseite

Der Trampelpfad auf dieser Seite des Gebäudes erscheint mir ↔
besonders
ausgetreten zu sein. Dieser Abschnitt des Gebäudes besitzt Fenster.

Weiter

1.208 Westseite - PAP

Nehme
Benutze
Kämpfe
Untersuche
Scanne
SPEZIAL
Gebe
Inventar
Fliehe

Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links

Überblick

Rechts

Zurück

1.209 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,
mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.210 Benutze...

Benutze:

Taschenmesser
an Fenster.

Weiter

1.211 Untersuchung

Fenster

1.212 Untersuchung

Vorsichtig krauche ich unter die Fenster und rüttel jeweils ohne Erfolg am Gitter. Es ist tatsächlich ohne Werkzeug, viel Zeit und Lärm nicht zu zersägen.

Weiter

1.213 Westseite

Hier auf der Westseite wirkt das Gebäude ebenso normal, wie von \leftrightarrow den anderen Seiten aus. Hinter dem Zaun bietet sich ein unschöner Blick auf ein paar Ruinen des Nachbargrundstückes.

Weiter

1.214 Westseite - PAL

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe
Inventar
Fliehe
Sage
Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts
Zurück

1.215 Inventar

Bis jetzt kann ich nur auf meine Grundausrüstung zurückgreifen.
Dazu gehört neben meinem

-
Taschenmesser
auch mein

-
Portemonnaie
,

mein

-
Ausweis
und der

-
Wohnungsschlüssel
.

Weiter

1.216 DUMMY - XXX

Nehme

Benutze

Kämpfe

Untersuche

Scanne
SPEZIAL

Gebe

Inventar

Fliehe

Sage

Hypnotisiere
SPEZIAL

Vor
Gehe:
Links
Überblick
Rechts

Zurück

1.217 SPIELSTAND

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

3

4

5

6

Bitte geben sie den Spielstand-Code ein !

Wenn verwählt, bitte
NEU-EINGABE
!