

NOAH2: Storydokument 1.1

Dieses Dokument enthält die Schauplätze, die Charaktere und die grobe Handlung von NOAH2.

Es wurde versucht, möglichst alles zu bedenken, so dass mit diesen Angaben die einzelnen Gruppen einwandfrei arbeiten können.

Sollten Fragen bestehen, dann könnt ihr euch an die einzelnen Verantwortlichen wenden.

Flucht aus Noah: Florian Sander (fs026)

Dunkle Stille: Julia Marquart (jm038)

Der Weg ins Licht: Erik Schneider (es027)

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Schauplätze	9
Geheime Bunkeranlage innerhalb Noahs	10
Verantwortlicher	10
NTN-Bereich	10
Kurzbeschreibung.....	10
Musik	10
Sounds	10
Atmosphäre	10
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	10
Feste Items [zum Benutzen]	10
Deko [zum Angucken].....	10
Beschreibung	10
Flur	11
Kurzbeschreibung.....	11
Musik	11
Sounds	11
Atmosphäre	11
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	11
Feste Items [zum Benutzen]	11
Deko [zum Angucken].....	11
Beschreibung	12
Vorratslager I	12
Kurzbeschreibung.....	12
Musik	12
Sounds	12
Atmosphäre	12
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	12
Feste Items [zum Benutzen]	12
Deko [zum Angucken].....	13
Beschreibung	13
Zugang zum Fluchttunnel	13

Kurzbeschreibung.....	13
Musik	13
Sounds	13
Atmosphäre	13
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	13
Feste Items [zum Benutzen]	13
Deko [zum Angucken].....	14
Beschreibung	14
Damm	15
Polizeirevier	16
Geheimer Gang.....	17
Verantwortliche.....	17
Vorraum.....	17
Kurzbeschreibung.....	17
Musik	17
Sounds	17
Atmosphäre	18
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	18
Feste Items [zum Benutzen]	18
Deko [zum Angucken].....	18
Beschreibung	18
Tunnel	19
Kurzbeschreibung.....	19
Musik	19
Sounds	19
Atmosphäre	20
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	20
Feste Items [zum Benutzen]	20
Deko [zum Angucken].....	20
Beschreibung	20
Lagerraum	20
Kurzbeschreibung.....	20
Musik	20
Sounds	21
Atmosphäre	21
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	21
Feste Items [zum Benutzen]	21
Deko [zum Angucken].....	21
Beschreibung	22
Verschlossener Raum.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Kurzbeschreibung.....	22
Musik	22
Sounds	22
Atmosphäre	23
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	23
Feste Items [zum Benutzen]	23
Deko [zum Angucken].....	23
Beschreibung	23
Oben auf der Lawine (kleiner Vorsprung	23
Kurzbeschreibung.....	23
Musik	23

Sounds	24
Atmosphäre	24
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	24
Feste Items [zum Benutzen]	24
Deko [zum Angucken]	24
Beschreibung	25
ENS1	26
Verantwortlicher	26
Lager.....	27
Kurzbeschreibung.....	27
Musik	27
Sounds	27
Atmosphäre	28
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	28
Feste Items [zum Benutzen]	28
Deko [zum Angucken]	28
Beschreibung	29
Gefängniszelle	29
Kurzbeschreibung.....	29
Musik	29
Sounds	29
Atmosphäre	30
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	30
Feste Items [zum Benutzen]	30
Deko [zum Angucken]	30
Beschreibung	30
Labor	30
Kurzbeschreibung.....	30
Musik	31
Sounds	31
Atmosphäre	31
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	31
Feste Items [zum Benutzen]	31
Deko [zum Angucken]	31
Beschreibung	31
Büro des Kommandanten	32
Kurzbeschreibung.....	32
Musik	32
Sounds	32
Atmosphäre	32
Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]	32
Feste Items [zum Benutzen]	33
Deko [zum Angucken]	33
Beschreibung	33
Charaktere	35
Sophie	36
Verantwortlicher	36
Animationen	36
Titus.....	37
Verantwortlicher	37

Animationen	37
Max	38
Verantwortlicher	38
Name	38
Alter	38
Aussehen	38
Animationen	38
Stimme.....	39
Arbeit.....	39
Ort.....	39
Charakter.....	39
Hintergrundgeschichte.....	39
Agent 1	41
Verantwortlicher	41
Name	41
Alter	41
Aussehen	41
Animationen	41
Stimme.....	41
Arbeit.....	41
Ort.....	41
Charakter.....	41
Agent 2	42
Verantwortlicher	42
Aussehen	42
Leiche des Technikers	43
Verantwortliche.....	43
Name	43
Alter	43
Aussehen	43
Animationen	43
Stimme.....	43
Arbeit.....	43
Ort.....	43
Charakter.....	43
Tim der Kung-Fu-Pirat	45
Verantwortlicher	45
Name	45
Alter	45
Aussehen	45
Animationen	45
Stimme.....	45
Arbeit.....	46
Ort.....	46
Charakter.....	46
Rotrad	47
Verantwortlicher	47
Name	47
Alter	47
Aussehen	47

Animationen	47
Stimme.....	47
Arbeit.....	47
Ort.....	47
Charakter.....	48
Robert N. Ulbrecht.....	49
Verantwortlicher	49
Name	49
Alter	49
Aussehen.....	49
Animationen	49
Stimme.....	49
Arbeit.....	49
Ort.....	49
Charakter.....	49
Domitian.....	50
Verantwortlicher	50
Name	50
Alter	50
Aussehen.....	50
Animationen	50
Stimme.....	50
Arbeit.....	51
Ort.....	51
Charakter.....	51
Handlung.....	52
Trailer	53
Flucht aus Noah	54
Verantwortlicher	54
Zusammenfassung.....	54
Musik	54
Sounds	54
Zwischensequenzen.....	54
Minispiele	55
Elektronisches Schloss wieder in Betrieb nehmen	55
Code in elektronisches Schloss eingeben	55
Geheimes Ziel im NTN freischalten	55
Beschreibung.....	55
Dunkle Stille	58
Verantwortliche.....	58
Zusammenfassung.....	58
Musik	58
Sounds	58
Zwischensequenzen.....	58
Minispiel.....	58
Beschreibung.....	59
Der Weg ins Licht.....	61
Verantwortlicher	61
Zusammenfassung.....	61

Musik.....	61
Sounds.....	61
Zwischensequenzen.....	62
Minispiel.....	62
Beschreibung.....	62
Anhang.....	65
Pläne für Geheime Bunkeranlage	66
Pläne für geheimer Gang.....	68
Pläne für ENS1	72
Hintergrundgeschichte	74
Verantwortlicher	74
NOAH - die Stadt und die Flut.....	74

Schauplätze

Geheime Bunkeranlage innerhalb Noahs

Verantwortlicher

Florian Sander (fs026)

NTN-Bereich

Kurzbeschreibung

Der Eingangsbereich, in dem das NTN steht und der von Max bewacht wird. Einziger Ausgang ist der Szenenwechsel zum Flur. Das NTN kann/will man nicht benutzen.

Musik

Tendenziell kalt und einsam.

Sounds

Schritte klingen wie auf Betonboden. Es ist ein starker Hall vorhanden.

Atmosphäre

Kalt, aber nicht düster.

Es herrscht eine relativ normale Beleuchtung (Neon-Lampen).

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Feste Items [zum Benutzen]

- NTN

Deko [zum Angucken]

- Metallkiste, hinter der Sophie und Titus in Deckung gehen. Es könnte eine „anonyme Kiste“ sein, ohne Beschriftung.

Beschreibung

Dieser Bereich ist praktisch der Eingangsbereich zu der ganzen Anlage. Es gibt keinen anderen Eingang, außer den Fluchttunnel. Wände und Boden bestehen aus Beton, die Wände sind aber weiß gestrichen.

Ungefähr auf Kopfhöhe befinden sich fluoreszierende Streifen an den Wänden. Da das Licht bereits an ist, sieht man sie allerdings nicht leuchten. Im Licht haben sie eine leicht gelbliche Farbe. Im Dunkeln würden sie giftgrün leuchten.

Flur

Kurzbeschreibung

Die Verbindung zwischen NTN, Fluchttunnel, Vorratslager und anderen (nicht begehbaren) Räumen.

Musik

Tendenziell kalt und einsam.

Sounds

Schritte klingen wie auf Betonboden. Es ist ein starker Hall vorhanden.

Atmosphäre

Kalt, aber nicht düster.

Es herrscht eine relativ normale Beleuchtung (Neon-Lampen).

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

- Schaltplan von elektronischem Schloss (auf Regal)

Feste Items [zum Benutzen]

- keine

Deko [zum Angucken]

- Regal mit Blechkunst
- Stuhl, auf dem Max sitzt, während er Wache hält.
- Fässer
- Dosenstapel vor Regal (wird erst eingeblendet, wenn Sophie die Dosen mit dem Regal benutzt)

Beschreibung

Vom Flur aus gehen Wege zum NTN-Bereich und zum Fluchttunnel. Auch die Lagerräume schließen hier an. Die Kameraperspektive ist so gewählt, dass das Ende nicht erkennbar ist. Sophie läuft einfach nicht weiter in Richtung Kamera. Dadurch muss man nicht den kompletten Bunker bauen.

An einer Wand steht ein Regal. Es ist ein sehr schlichtes Regal aus Metall. In dem Regal befindet sich „Blechkunst“ - ehemalige Essens-Dosen, die Max zu geometrischen Formen verbogen hat. Oben auf diesem Regal liegt der Schaltplan.

Vorratslager I

Kurzbeschreibung

Einer der Räume, in denen die Dosennahrung aufbewahrt wird.

Musik

Tendenziell kalt und einsam.

Sounds

Schritte klingen wie auf Betonboden. Es ist ein starker Hall vorhanden.

Atmosphäre

Sehr eng.

Kalt, aber nicht düster.

Es herrscht eine relativ normale Beleuchtung (Neon-Lampen).

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

- volle Dosen

Feste Items [zum Benutzen]

keine

Deko [zum Angucken]

- volle Dosen (nachdem Sophie schon Dosen gesammelt hat)
- leere Dosen (fein säuberlich gewaschen und gestapelt)

Beschreibung

In diesem Raum wird Dosennahrung gelagert. Max hat einen großen Teil bereits verspeist.
Die leeren Dosen hat er gespült und wieder ins Regal gestellt.

Zugang zum Fluchttunnel

Kurzbeschreibung

Ein Gang, der nichts weiter enthält, als die Einstiegs Luke zum Fluchttunnel.

Musik

Tendenziell kalt und einsam.

Sounds

- generell NTN-Bereich
- Metallisch quietschende Luke (beim Öffnen)
Nett wäre es, wenn am Ende des Öffnungsvorgangs ein cooles „Klonk“ ertönt.
- Piepstöne von dem elektronischem Schloss
- Kabelsteckgeräusche (siehe Minispiel)

Atmosphäre

Kalt, aber nicht düster.

Es herrscht eine relativ normale Beleuchtung (Neon-Lampen).

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

keine

Feste Items [zum Benutzen]

elektronisches Schloss

Deko [zum Angucken]

Einstiegsluke

Beschreibung

Der Gang enthält die Einstiegsluke zum Fluchttunnel. Die Luke ist aus Metall und tendenziell rot gestrichen. Darauf befindet sich das elektronische Schloss.

Damm

Der Schauplatz „Damm“ wird aus Noah I übernommen. Einzige Änderungen: Das Dammareal ist nicht dabei und an dem Wächterhäuschen steht eine Werkzeugkiste, in der ein Bolzenschneider (bewegliches Item) ist.

NTN

Die NTN-Items stehen stellvertretend beim Damm, weil sie nur dort wichtig sind. An anderer Stelle kann man das NTN aber eh nicht benutzen.

Deko-Items

Kasten unter dem NTN-Interface

Schloss am Kasten unter dem NTN-Interface

offener Kasten unter dem NTN-Interface (ersetzt Kasten und Schloss, wenn das Schloss geknackt wurde)

Damm-Areal (Platz vor dem Wärterhäuschen)

Deko-Items

Werkzeugkasten (steht an einer Wand des Häuschens, die von innen nicht einsehbar ist)

Bewegliche Items

Bolzenschneider

Polizeirevier

Der Schauplatz „Polizeirevier“ wird aus Noah I übernommen. Der Pförtner kommt darin aber nicht vor.

Sophies Büro

Neue bewegliche Items

Bild von Sophies Eltern auf ihrem Schreibtisch.

Geheimer Gang

Verantwortliche

Julia Marquart (jm038)

Vorraum

Kurzbeschreibung

Sophie steht in einem Raum unter der zugefallenen Luke, in dem sich ein Notstromaggregat befindet und von wo aus ein Tunnel in die Dunkelheit führt. Der Raum besteht rundum aus Beton, es laufen an den Wänden vereinzelt Rohre entlang. Sie hat eine Taschenlampe dabei, mit dem sie dunklen Raum notdürftig erhellt. Der Taschenlampenstrahl geht mit dem Mauszeiger mit.

Musik

Dumpfe, tiefe Klänge, wie verschluckt

Sounds

Der Boden ist mit etwas Sand und Erde bedeckt, so dass Fußschritte nicht so „hart“ klingen.

Drücken eines Knopfes, also leicht metallisch

Betätigen eines Hebels, vielleicht ein langes Klicken

Metallisches Surren und Piepen, wenn das Notstromaggregat zum Laufen gebracht wird

Metallisches Piepen, wenn man einen falschen Code eingegeben hat

Drücken der Knöpfe am Notstromaggregat bei Eingeben des Codes

Piepen, wenn der Spieler einen falschen Code eingegeben hat

Surren und Piepen, wenn das Notstromaggregat in Gang gesetzt wird (durch Eingeben des richtigen Codes)

Raumakustik

In dem relativ kleinen Vorraum mit normal hoher Decke befindet sich nur das große Notstromaggregat und die Luft ist sehr stickig und verbraucht.

Hintergrundgeräusche

leises Tropfen aus dem leckgeschlagenen Rohr im Tunnel

leises Scharren und Fiepen von Ratten/Mäusen

Atmosphäre

Düster, verdichtet, bedrückend, einengend, stickig

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Leicht verrostete Sprosse der Leiter, die Sophie heruntergeklettert ist (benutzt Sophie später als Hebel beim Gesteinsbrocken, danach ist die Sprosse kaputt und nicht mehr im Inventar)

Feste Items [zum Benutzen]

Hebel am Notstromaggregat

Sechs Knöpfe am Notstromaggregat in ROT, GELB, BLAU, GRÜN, WEIß, SCHWARZ
(bitte beachten: im Entwurf sind versebentlich nur fünf Knöpfe aufgezeichnet!)

Deko [zum Angucken]

Farbtafel (siehe unten)

Dunkler Tunnel

Rohre

Lampe an einer Wand

Beschreibung

Siehe Bild im Anhang

Tunnel

Kurzbeschreibung

Vergitterte Lampen beleuchten die unheimliche Szenerie, einige flackern. Am Ende des Tunnels gelangt man zu Schienen, doch auf der Strecke liegen riesige Steinbrocken; ein Hinweis darauf, dass der Tunnel eingestürzt ist oder zum Einsturz gebracht worden ist.

Innerhalb des Tunnels, nach einer Biegung, gibt es eine verschlossene Metalltür. Am Ende des Tunnels entdeckt man an den sich auf dem Boden befindenden Schienen eine weitere Metalltür, die allerdings offen ist. Ein Fortbewegungsmittel ist allerdings nicht zu sehen.

Musik

Dumpfe, tiefe Klänge, wie verschluckt

Sounds

Metallisches, hohles Geräusch beim Klopfen und/oder Öffnen der Metalltür

Scharren und Fiepen von Ratten/Mäusen

Gelegentliches Tropfen von Wasser aus dem leckgeschlagenen Rohr

Metallisches, schabendes Geräusch beim Öffnen der Tür zum Lagerraum

Metallisches Klicken beim Öffnen der Tür zum Kontrollraum

Zischendes Geräusch, wenn sich die Säure durch das Schloss der Metalltür zum Kontrollraum frisst

Tropfen des Wassers in den leeren Plastikeimer

Raumakustik

Der Tunnel ist leicht gebogen, hat dieselbe Deckenhöhe, nur die Luft ist ebenfalls nicht die Beste. Am Ende mündet er in eine Art „Halle“, also einen Bereich zwar mit gleicher Deckenhöhe, aber viel größeren Ausmaßen. Dort liegen Schienen und am Ende befindet sich die riesige Gerölllawine.

Hintergrundgeräusche

lauteres Tropfen aus dem leckgeschlagenen Rohr

leises Scharren und Fiepen von Ratten/Mäusen

Atmosphäre

Düster, verdichtet, bedrückend, einengend, stickig

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Wasser aus dem leckgeschlagenen Rohr, allerdings nur mithilfe eines Behältnisses

Feste Items [zum Benutzen]

Leckgeschlagenes Rohr (Wasser gewinnen mithilfe des Eimers als Behältnis)

Offene Metalltür zum Lagerraum

Verschlossene Metalltür zum Kontrollraum (nach Behandlung mit ätzender Säure kann sie geöffnet werden)

Deko [zum Angucken]

Schild neben der verschlossenen Metalltür: Schrift ist vom Rost weggefressen

Steinlawine oder auch einzelne Steine

Verschlossene Metalltür (vor Behandlung mit ätzender Säure)

Schienen

Beschreibung

Siehe Bild (im Tunnel verlaufen weiterhin die Rohre, dies ist nicht noch einmal explizit eingezeichnet worden – also bitte daran denken, dass leckgeschlagene Rohr miteinzubauen)

Lagerraum

Kurzbeschreibung

Es ist eigentlich kein Raum, sondern nur eine Nische, die durch die Tür abgeschlossen ist. Drinnen befinden sich auf der Erde Putzmittel, wie Besen und Eimer, ein Bauarbeiterhelm hängt am Pfosten eines Metallregals, worin Chemikalien stehen.

Musik

Dumpfe, tiefe Klänge, wie verschluckt

Sounds

Keine speziellen

Klirren von Flaschen, wenn sie welche mitnimmt

Schaben von leerem Plastikeimer auf dem Boden, wenn sie ihn mitnimmt

Raumakustik

Ein winziger Raum, fast nur eine Nische, vollgestopft mit irgendwelchen Dingen zum Putzen oder Reparieren.

Hintergrundgeräusche

keine

Atmosphäre

Düster, verdichtet, bedrückend, einengend, stickig

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Bauarbeiterhelm

Schwefelsäure

Kochsalz

Essig

Besen

Leerer Eimer (nachher mit Wasser gefüllt)

Feste Items [zum Benutzen]

Keine

Deko [zum Angucken]

Metallregal

Weitere Chemikalien bzw. Flaschen

Ein Kittel hängt an einem Nagel neben dem Metallregal

Beschreibung

Siehe Bild im Anhang

Kontrollraum

Kurzbeschreibung

Im Raum liegen leere Konservendosen und Papierknäuel auf dem Boden, auf einem Lager in der Ecke liegt ein Bündel Stoff, welches ein Skelett in Uniform verbirgt. Sein metallenes Namensschild weist ihn als „Techniker Klaus Voss“ aus. Sonst befinden sich mehrere Monitore im Raum, auf denen eine dicke Staubschicht liegt und die nicht mehr funktionieren – es ist also eine Art Kontrollraum. Weiterhin zu finden sind ein Metallstuhl, der am Boden befestigt ist, und einer Landkarte von NOAH an der Wand. Neben dem Skelett liegt halb in den Stoffen ein Tagebuch verborgen.

Musik

Dumpfe, tiefe Klänge, wie verschluckt

Dramatischer Höhepunkt bei der Entdeckung des Skeletts

Sounds

Blättern von Seiten beim Aufschlagen und Lesen des Tagebuchs

Ein Sprecher liest die einzelnen Passagen vor, immer pro Seite, damit der Spieler unwichtige Dinge mit Umblättern der Seite überschlagen kann und sich nicht immer erneut das Gesamte anhören muss)

Rascheln und Blättern von Seiten beim Aufschlagen und Lesen des Tagebuchs

Stoffrascheln beim Wegschieben des Stoffbündels

Raumakustik

Dieser Raum ist ca. 3mal so groß wie der Lagerraum, aber sehr karg eingerichtet. Es gibt nur einen Schreibtisch mit ein paar Monitoren, auf denen eine dicke Staubschicht liegt.

Hintergrundgeräusche

keine

Atmosphäre

Trostlos, kalt, steril, befremdlich, verlassen

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Tagebuch (in Nahansicht ein aufgeklapptes Buch mit altem, fleckigem, dunkelbraunen Ledereinband und einem roten Lesebändchen, was unten herauschaut und schon ganz ausgefranst ist)

Feste Items [zum Benutzen]

Stoffbündel (zum Wegschieben)

Deko [zum Angucken]

Alte Landkarte

Monitore

Konservendosen

Stuhl

Papierknäuel

Skelett

Uniform

Namensschild

Beschreibung

Siehe Bild (bitte noch 2 Lampen an den Wänden einzeichnen!)

Oben auf der Lawine (kleiner Vorsprung)

Kurzbeschreibung

Umgeben von Geröll ist an der Wand ein Gitter halb durch einen Stein verborgen.

Musik

Dumpfe, tiefe Klänge, wie verschluckt

Sounds

Rieseln und Knirschen von Geröll und Steinen

Fiepen von Ratten im Schacht (nach dem Entfernen des Gitters)

Knirschen von Kieseln unter den Schuhen beim Gehen

Knirschen des Steins beim Versuch ihn mit der Leitersprosse wegzuhebeln

Poltern des Steines, wenn er ein Stück wegrollt

metallisches Brechen der Gitterstäbe beim Durchschneiden mit dem Bolzenschneider

Klirren und Poltern des Gitters beim Herausfallen

Raumakustik

Eine kleine Ebene umgeben von Geröll, nahe der Decke.

Hintergrundgeräusche

leises Scharren und Fiepen von Ratten/Mäusen

nach Entfernen des Gitters lauterer Fiepen von Ratten/Mäusen

gelegentliches Rieseln von kleineren Steinen/Kieseln

Atmosphäre

Kalt, trostlos, verlassen, gefährlich beengend

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

keine

Feste Items [zum Benutzen]

Stein zum Wegstemmen mit der Leitersprosse

Gitter zum Zerschneiden mit dem Bolzenschneider

Deko [zum Angucken]

Gerölllawine

Stein (der weggestemmt werden kann)

Gitter

Angefeilte Stelle am Gitter

Beschreibung

Siehe Bild

ENS1

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Überblick

ENS1 steht für Externe-Noah-Station-1. Sie sollte ursprünglich als Verteidigungsanlage, Hafen und Forschungsstation dienen, wird jetzt jedoch zur Koordination der FST (Farmer-Schutz-Truppen) unter dem Kommando von Balthasar Rotrad genutzt.

Die ENS1 war ursprünglich durch einen unterirdischen Gang mit der Stadt NOAH verbunden. Doch als klar wurde, dass die Flut nicht so hoch steigen würde wie angenommen sprengte Rotrad den Gang.

In diesem Teil der Geschichte sind nur 4 Räume der Station von innen zu sehen. Die Beschreibung der Station ist als Hintergrundwissen gedacht.

Die Station von außen:

Da das Wasser nun niedriger ist als berechnet wurde, ergeben sich einige seltsame Bedingungen für die Station. Zum einen gibt es einen Hafen, welcher allerdings in einigen dutzend Metern hoch über dem Meer direkt an die Anlage grenzt. Weiter unten gibt es einen provisorischen Hafen, welcher größtenteils aus Holz erbaut wurde. An ihm liegt ein sehr modernes Kriegsschiff an. Der neuen Hafen und die Anlage sind verbunden durch einen alten Sessellift, welcher zu einer Aussichtsplattform neben der Anlage führt und früher für touristische Zwecke genutzt wurde. Nun dient es als Personen- und Lastenaufzug.

Die Anlage selbst liegt ein wenig von Wald umgeben, ist jedoch durch den herausragenden Hafen deutlich ersichtlich.

Die Station von innen:

Die Station besteht aus vielen Räumen, die teils militärischen und wissenschaftlichen Zwecken dienen. Die meisten wissenschaftlichen Räume werden derzeit als Lagerstätten genutzt. Ursprünglich sollte die Anlage eine Art Ministadt bilden. Es gibt eine Sporthalle,

Versammlungsräume, Räume für die medizinische Versorgung, Quartiere, Lagerhallen, und vieles mehr. Die Anlage war für eine kleine Truppengröße konzipiert worden. Mittlerweile dient sie nur noch als Kommandozentrale der FST. Die meisten nicht militärischen Räume werden als Lagerhallen für Güter verwendet.

Die Technologie der Station ist herausragend. Die neuesten Errungenschaften wurden beim Bau verwendet. Nur die besten Materialien wurden verbaut. Leider wird sie nicht adäquat genutzt und so ist einiges während der Jahre etwas verkommen und teilweise sind provisorische Änderungen und Erweiterungen vorgenommen worden. Aufgrund der fehlenden Baumaterialien kann es zu architektonischen Sonderbarkeiten wie Holztüren in zentimeterdicken Stahlwänden kommen.

Sophie bewegt sich in der Station durch ein Belüftungssystem, in welches sie im unterirdischen Gang gelangen konnte. Etliche Wege sind durch Ventilatoren, zu kleine Gänge oder eingebrochene Teile versperrt. Sie kann in 4 Räume gelangen: Lager, Gefängniszelle, Labor, Büro des Kommandanten. Die Navigation zu diesen erfolgt über die Anzeige einer Karte des Belüftungssystems. Es gibt auf der Karte auch noch die Option zurück in den unterirdischen Gang zu klettern, jedoch weigert sich Sophie strikt dies zu tun. (rausklettern aus dem Belüftungssystem programmiertechnisch als kleine Zwischensquenz)

Lager

Kurzbeschreibung

Ein ehemaliger Forschungsraum, welcher nun voll gestellt ist mit Holzregalen. Tim der Kung-Fu-Pirat bewacht und verwaltet das Lager.

Musik

Tim hört asiatische Kung-Fu-Synthesizer-Action-Film-Musik. Ganz selten hört er mal ein Kinderlied von einer leiernden Kassette.

Sounds

Tim der Kung-Fu-Pirat könnte wohl alleine einen Kung-Fu-Film vertonen. Er kann alle Töne wie Schreie, Tritt- und Schlaggeräusche, Treffer und Schmerzenslaute imitieren. Seine Spezialität sind einstürzende Regale.

Kartenleser der Tür akzeptiert die Karte von Tim dem Kung-Fu-Piraten

Tasten des Kassettenrekorders

PDA piepst beim Benutzen rum

Atmosphäre

Die Atmosphäre ist aufgrund der seltsamen Innenarchitektur und des merkwürdigen Soldaten etwas skurril. Aufgrund der vielen Gegenstände aus der Welt vor der Flut ist sie auch noch ein wenig nostalgisch.

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Mäppchen (Inhalt: Büroklammern)

Büroklammern (nur im Inventar existierend)

eine Packung Kaugummi

alter PDA

PDA mit Kaugummi (nur im Inventar existierend)

PDA mit Kaugummi und Büroklammern (nur im Inventar existierend)

ID-Karte (nach der Überwältigung)

Feste Items [zum Benutzen]

Gitter der Belüftungsanlage

Kassettenrekorder

Tür

Kartenleser für die Tür

bewusstloser Tim der Kung-Fu-Pirat (nach der Überwältigung)

Deko [zum Angucken]

Kung-Fu-DVD-Sammlung

Briefmarkensammlung von Briefmarken mit Leuchttürmen

Kinder-Dinosaurier-Buch

Kleidungsstücke aus der Welt vor der Flut

ein „Kung-Fu für Idioten“ Buch

eine Buddha-Statue aus Plastik

ein Keramik-Gartenzwerg

eine Postkarte von einem niederländischen Damm (hinten steht drauf: Ha, ha!)

Beschreibung

Dieser Lagerraum wurde deutlich ersichtlich nicht für seinen derzeitigen Zweck erbaut und eingerichtet. Hinter den Regalen aus Brettern, welche überall quer durch den Raum verteilt sind, um sich den bisherigen Einrichtungsgegenständen anpassen, ist ersichtlich, dass hier wohl wissenschaftliche Forschungen im Bereich der Chemie getätigt worden sind. Dabei ist gerade die wilde Kombination aus hochmoderner, aber ungenutzter und verstaubter Technik und den hölzernen, oft benutzten Regalen faszinierend. In den Regalen selbst befinden sich viele Gegenstände, welche aus der Zeit vor der Flut stammen und hier aufbewahrt werden. Die meisten wurden bei der Eintreibung von Lebensmitteln von den Farmern konfisziert. Vor der einzigen Tür macht Tim der Kung-Fu-Pirat seine Übungen.

Gefängniszelle

Kurzbeschreibung

Eine kahle Zelle, in der nur ein kahles Bett steht. Hier liegt Domitian.

Musik

keine

Sounds

Domitian bewegt sich manchmal und der Stoff des Bettes raschelt etwas

das Surren einer Neon-Lampe

Klappsound, wenn das Bett hochgeklappt wird

Atmosphäre

kahl, kalt, ungemütlich, bedrohlich

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Fidel Castro Kappe (auf dem Kopf vom schlafenden Domitian)

Feste Items [zum Benutzen]

Gitter der Belüftungsanlage

Bett (wenn Domitian nachher nicht mehr darauf schläft, kann man es hoch und runter klappen)

Deko [zum Angucken]

Tür

Sichtfenster

Wand

Beschreibung

In dieser kahlen Gefängniszelle liegt Domitian. Es kann jedoch anfangs nur der Rücken eines Menschen gesehen werden. Die Zelle selbst hat vier Wände. Alle Wände sind aus Stahl. Der Stahl ist aufgeraut und nicht gestrichen. In einer der Wände befindet sich eine Tür. Diese erkennt man nur an einem schmalen schwarzen Rand um diese herum. In der Mitte befindet sich eine kleinere schwarze Scheibe. Von außen kann man hierdurch in die Zelle sehen. Das Bett kann man aus der Wand ausklappen. Es ist nur eine schmale Stahlplatte. Darauf liegt eine dünne, graue Decke aus Wolle. Darauf liegt Domitian.

Labor

Kurzbeschreibung

Dieses wissenschaftliche Labor ist das Wasserstandszentrum. In ihm wurde ermittelt, wie das Wasser ansteigen wird. Dazu wurden Klima und Wetter genau überwacht. Der Forscher Robert N. Ulbrecht sitzt hier seit 10-15 Jahren tot auf seinem Stuhl, wo er kurz vor seinem Ableben herausfand, dass die Flut aufgrund komplizierter, rückläufiger Vorgänge im Klima weit weniger hoch steigen würde, als angenommen worden ist.

Musik

etwas düstere, unheimlich, dramatische Musik

Sounds

Knistern, Piepen und Surren von elektronischen und elektrischen Gerätschaften

Ladesurren des Multifunktionsaufladegerätes

ID-Karten-Lesegerät piepst bedrohlich falsch, wenn man es benutzt

Atmosphäre

unheimlich, düster und (welch Überraschung) dramatisch

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Laborkittel

Feste Items [zum Benutzen]

Multifunktionsaufladegerät

ID-Karten-Lesegerät

Computersystem

Kartenleser für die Tür (nicht möglich, damit die Tür zu öffnen)

Deko [zum Angucken]

Tür

Überwachungsmonitore (erst aus und später an)

Kartentisch

Beschreibung

Das Labor ist das Wasserstandszentrum. Keines der vielen Geräte ist in Betrieb. In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch mit einem Display. Auf diesem wurde eine Karte der näheren Umgebung angezeigt, so hatte man immer eine Ansicht, wie hoch das Wasser und wie viel Land noch übrig ist. Einzelne zur Mitte des Raumes hin gewandte futuristisch anmutende Arbeitsplätze mit vielen TFTs umrunden den Tisch. So konnten die

Wissenschaftler über den Tisch hinweg stets kommunizieren. An einem der Arbeitsplätze befindet sich in einem Stuhl am Kopfende des Tisches zusammengesackt die Leiche von Robert N. Ulbrecht. Hier starb er kurz nachdem er herausgefunden hatte, dass die große Flut gar nicht kommen würde. Rotrad hatte ihn erschossen, um die Bevölkerung der Stadt NOAH zu schützen. Danach hatte er den Raum versiegelt. Die einzige Tür ist gegenüber dem Arbeitsplatz von Robert N. Ulbrecht.

Es gibt eine Nahansicht der Überwachungsmonitore. Dort sind einige Gänge zu sehen, welche alle leer sind.

Es gibt eine Nahansicht des Computersystems von Robert N. Ulbrecht. Dort wird ersichtlich sein, was Robert N. Ulbrecht kurz vor seinem Tod herausgefunden hat.

Büro des Kommandanten

Kurzbeschreibung

Von hier aus koordiniert Rotrad seine Armee, die FST. Es sieht ein wenig altmodisch aus, so wie es auch die Werte von Rotrad sind. Die vorhandene Technik ist in einer 70er Jahre Holzeinrichtung eingelassen.

Musik

Die Musik ist eine etwas traurige „Filmmusik“ (Orchester mit vielen Streichern?!). Zwischendurch kommen dezent militärische Elemente zum Vorschein, nehmen jedoch nie richtig klare Formen an.

Sounds

Das Schreiben von Rotrad. Einige Computer piepen, dies aber eher selten und dezent. Aus einem Kopfhörer, welcher an einer Kommunikationsanlage angeschlossen ist, ertönen leise und unverständlich Funksprüche.

Atmosphäre

bürokratisch, tragisch, ruhig

Bewegliche Items [zum Mitnehmen im Inventar]

Akte

Feste Items [zum Benutzen]

Schrankwand

Archiv (in der Schrankwand)

Gitter

Deko [zum Angucken]

Kommunikationsanlage

Schreibtisch

großer Stuhl

kleiner Stuhl

Tür

Kartenleser für die Tür

Beschreibung

Das Zimmer ist sehr ordentlich und sehr spartanisch, aber nicht zu einfach eingerichtet. Die Wände haben eine Holztafelung. An einer Wand stehen Schrankwände, welche aus dem gleichen Holz sind wie die Holztafelung. Die großen Türen sind alle geschlossen. Außerdem befinden sich noch ein großer und ein kleiner Tisch mit jeweils einem Stuhl im Raum und einem Stuhl vor dem großen Schreibtisch. Der große Tisch steht fast mittig im Raum. Dahinter ein großer Holzstuhl mit Lehnen und Lederpolstern. Der große Tisch hat eine große Schreibfläche, dort hat Rotrad ein, zwei Papiere und schreibt. Weiter am Rand des Tisches sind einige Displays eingelassen, zwei von ihnen sind zu Rotrad gekippt. Frontal zur Wand steht der kleine Tisch, in diesem eingelassen ist ein Display. Auf diesem liegen Kopfhörer, welche leise und unverständlich Funkverkehr wiedergeben. Davor steht ein einfacher Holzstuhl. Ein weiterer Holzstuhl steht vor dem großen Tisch und sieht etwas klein und verloren dort aus. Die einzige Tür ist hinter dem kleinen Holzstuhl.

Gang

Kurzbeschreibung:

Dieser Gang kommt nicht im normalen Spielverlauf vor, sondern nur in der letzten Zwischensequenz, in der Domitian und Sophie aus der ENS1 fliehen.

Charaktere

Sophie

hier werden nur neue Animationen erwähnt

Verantwortlicher

alle und niemand

Animationen

in Deckung springen

auf Dosenberg steigen

klettert die Belüftungsanlage alleine hoch und runter

klettert die Belüftungsanlage mit Domitian hoch und runter

entfernt öfter Gitter mit Bolzenschneider

zieht sich Forscher-Kittel an

öffnet Wandschrank

wühlt in Akten

rennt am Ende ins Freie

(Zwischensequenz) Leiter heruntersteigen

Hebel umlegen

Buarbeiterhelm aufsetzen

Besenstiel als Waffe schwingen, wenn man den Charakter länger nicht bewegt

in die Hocke gehen und sich ein Türschloss ansehen/es wegätzen (optional)

(Zwischensequenz) Gerölllawine hochkraxeln

einen Besen in den Lüftungsschacht voran schieben (danach klettert sie erst rein)

(Zwischensequenz) auf allen vieren in einen Lüftungsschacht klettern)

Titus

hier werden nur neue Animationen erwähnt

Verantwortlicher

alle und niemand

Animationen

in Deckung springen

bewegt sich beim Lachen

Max

Verantwortlicher

Florian Sander (fs026)

Name

Maximilian 'Max' Nebrag

Alter

65

Aussehen

Max Haare sind grau und mittellang (10cm oder so). Er schneidet sie sich selbst, daher sehen sie recht chaotisch verschnitten aus.

Falls das grafisch umsetzbar ist, hat er einen laaangen, weißen Bart. Ansonsten ist der Bart eben so lang, wie möglich, ohne dass es grafisch kaputt geht. Auch der Bart ist tendenziell eher zottelig.

Max Gesicht ist recht schmal, fast schon eingefallen. Er ist ziemlich dürr.

Er trägt eine Soldaten-Uniform, die aber schon ziemlich abgenutzt ist. An mehreren durchgewetzten Stellen hat er total unpassende Stoffetzen (aus Handtüchern und so) aufgenäht.

Seine Schuhe sind typische Militär-Stiefel.

Während des Spiels trägt er die ganze Zeit ein Sturmgewehr bei sich.

Animationen

Stehen

Laufen

Mit Gewehr auf jemanden zielen

Gewehr senken

Taschenlampe überreichen

Wenn er nichts tut redet Max manchmal mit Simon, seinem imaginären Kameraden, der neben ihm steht. Manchmal nimmt er auch sein Gewehr von der einen in die andere Hand.

Stimme

Max Stimme ist alt (wie überraschend...) und eher hoch als tief. Sie könnte auch schon ein wenig krächzen.

Arbeit

Wachposten

Ort

Geheime Bunkeranlage in Noah.

Charakter

Max ist ein sehr loyaler Charakter, aber nicht sehr verschwiegen.

Die lange Zeit in Einsamkeit hat an seinem Verstand genagt. Er redet andauernd mit seinem imaginären Kameraden Simon. Simon vereint alles in sich, was Max an sich selbst nicht mag – deswegen streiten die beiden auch andauernd.

Generell ist er sehr konfus. Er redet teils sehr wirr und vergisst sehr schnell (Simon wirft er vor, noch viel vergesslicher zu sein).

Hintergrundgeschichte

Max war persönlicher Assistent von Rotrad und hat beobachtet, wie Rotrad Ulbrecht erschoss. Als loyaler Assistent versprach er, niemandem davon zu berichten.

Als der General seine Leute vor die Wahl stellte, ob sie innerhalb oder außerhalb der Stadt leben wollten, entschied sich Maximilian für Noah. Doch auf dem Weg in die Stadt konnte er seine Gesprächigkeit nicht mehr unter Kontrolle halten. Trotz seiner Loyalität machte er Andeutungen über das, was er zuvor gesehen und gehört hatte.

Kommandant Rotrad bekam dies unglücklicherweise mit. Für Rotrad war klar, dass er nun auch Max beseitigen musste, und zwar schnell, bevor er zu viele Gerüchte in die Welt

setzte. Er konnte und wollte ihn nicht heimlich erschießen, also entschloss er sich für eine andere drastische Lösung.

Er befahl Max, den Zugang zum Tunnel zu bewachen. Niemand dürfe sich dieser Stelle, an der der Damm am angreifbarsten ist, nähern. Max wäre Noahs letzte Verteidigungslinie. So wurde Max zurückgelassen. Im NTN, einziger Zugang zu der unterirdischen Bunkeranlage, wurde diese Station gesperrt. Max war gefangen.

Rotrad war zufrieden mit dieser Lösung. Er konnte weiteres Blutvergießen vermeiden, und der treue Max wäre in der Tat eine gute Wache, falls doch mal jemand irgendwie den Weg zu dem Bunker finden sollte.

Max bewachte den Bunker voller Stolz. Er fühlte sich geehrt, dass ihm diese wichtige Aufgabe anvertraut worden war. Doch im Laufe der Jahre machte ihm die Einsamkeit zu schaffen. Er erfand Simon, seinen imaginären Kameraden.

Auf Simon projizierte er all die Eigenschaften, die ihn an sich selbst störten.

Agent 1

Die beiden Agenten tauchen nur in einer Zwischensequenz auf.

Verantwortlicher

Florian Sander (fs026)

Name

Tut nichts zur Sache

Alter

40

Aussehen

Das perfekte Agenten-Klischee: Schwarzer Anzug, schwarze Sonnenbrille. Seine Haare sind ziemlich kurz (aber noch nicht stoppelig) und dunkelbraun. Er trägt schwarze Anzug-Leder-Schuhe. Er ist 1,80 groß.

Animationen

Idle-Animation: Bedrohlich rumstehen.

Gehen

Stimme

Typische Agentenstimme

Arbeit

Gründergeheimpolizist

Ort

Büro der Dammingenieurin

Charakter

Agent 1 ist emotionslos und dem Gründer treu ergeben. Er hat keine Probleme damit, Menschen verschwinden zu lassen, wenn es „der guten Sache“ dient.

Agent 2

Agent 2 hat keine Sprechrolle. Er steht eigentlich nur neben Agent 1 rum, damit sie als Gruppe bedrohlicher wirken.

Verantwortlicher

Florian Sander (fs026)

Aussehen

Agent 2 sieht fast genauso aus, wie Agent 1. Das Modell von Agent 1 kann als Grundlage für Agent 2 genutzt werden. Damit sie nicht zu geklont aussehen, könnte er minimal andere Proportionen (was halt wenig Arbeit macht) haben, und leicht andere Haar-/Augen-/Hautfarben.

Leiche des Technikers

Verantwortliche

Julia Marquart (jm038)

Name

Klaus Voss

Alter

Sophie ist ungenügend ausgebildet und kann das Alter anhand der Leiche nicht feststellen, aber er war zum Zeitpunkt seines Todes ca. 43 Jahre alt und hat als Leiche nun schon 10-15 Jahre mehr auf dem Buckel)

Aussehen

Normales Skelett mit zerschlissener Technikeruniform (Blaumann). Auf Brusthöhe ist ein metallenes Namensschild an der Uniform befestigt.

Animationen

keine

Stimme

Falls die Tagebuchaufzeichnungen vorgelesen werden sollen:

Dunkle, kehlige und verbitterte Stimme eines ungefähr 45jährigen

Arbeit

Zuständiger Techniker für die Wartung der Schienen und des Transportmittels

Ort

Kontrollraum im Tunnel

Charakter

Klaus Voss war als Techniker zuständig für die Wartung der Schienen und des Transportmittels und hoch motiviert, an solch einer wichtigen Aufgabe teilzunehmen.

Sein Freund Maximilian, die rechte Hand von Rotrad, erzählte ihm dann allerdings, dass die Flut längst nicht so hoch steigen würde wie erwartet und dass es gar nicht solche Gefahr darstellen würde. Klaus Voss hatte Frau und Kind in NOAH, weshalb er zum potenziellen Risiko für Rotrads Plan wurde, als dieser erfuhr, dass Maximilian nicht dicht gehalten hatte.

Bei der abschließenden Sprengung des Tunnels wurde Klaus Voss absichtlich zurückgelassen und starb nach kurzer Zeit im Kontrollraum auf seinem provisorischen Lager.

Zuvor schrieb er allerdings noch seine letzten Gedanken in sein Tagebuch. Die vorherige Motivation wurde zu Verbitterung, Enttäuschung, Wut und Verzweiflung.

In seinem Tagebuch erzählt er auch, dass er in seinen letzten Tagen versucht hat, dass Gitter vor einem Lüftungsschacht (auf der Steinlawine, hinter dem Geröll hatte er es entdeckt) anzufeilen, um durch diesen Schacht vielleicht fliehen zu können. Doch er hatte nicht das richtige Werkzeug und konnte seinen Plan nicht mehr zu Ende bringen.

Tim der Kung-Fu-Pirat

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Name

Tim Kaiser alias der Kung-Fu-Pirat

Alter

32

Aussehen

dünn und drahtig

trägt die Hose einer Uniform und darüber ein weißes Unterhemd

um die Stirn hat er ein weißes Tuch gebunden

Animationen

verschiedene Kung-Fu-Tritte und -schläge

irritiert den Kopf heben, um zu lauschen und ist dabei etwas verschüchtert – er fühlt sich beobachtet bei seinen Kung-Fu-Übungen

traurig am Boden sitzend mit einem Piraten-Hut auf und vor sich hin summend

wird von hinten von Domitian überwältigt und liegt bewusstlos auf dem Boden

seine ID-Karte an den Leser halten und durch die Tür weggehen

Stimme

Er hat eine schrille, heisere Stimme.

Er macht bei seinen Übungen typische Kung-Fu-Action-Film-Laute.

Manchmal summt er Kinderlieder.

Arbeit

Er bewacht einen sehr unwichtigen Lagerraum voller Dinge aus der Zeit vor der Flut.

Ort

Lager

Charakter

Normalerweise wird er von allen etwas gehänselt und ist zu jeder Demütigung bereit, um Dinge aus der Zeit vor der Flut zu bekommen, welche mit Kung-Fu zu tun haben. Ihm ist es aber egal, wenn die anderen sich über ihn lustig machen – zumindest behauptet er das.

Die unwichtige Stellung als Verwalter und Bewacher des Lagers hat er nicht nur aufgrund seiner miserablen militärischen und kämpferischen Fähigkeiten, sondern weil er ein sehr gutmütiger und mitfühlender Mensch ist. Daher wäre das harte Leben der Lebensmitteleintreiber nichts für ihn. In der Gemeinschaft der Soldaten hat er so nicht nur die Stellung des Hansels, sondern auch die des Kindes, welches Schutz bedarf.

Wenn er manchmal zurückdenkt an die Zeit vor der Flut, dann zieht er sich einen Piratenhut auf, mit welchem er früher gespielt hat, und hört sich alte Kinderlieder an. Deshalb wird er auch Tim der Kung-Fu-Pirat genannt.

Rotrad

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Name

Kommandant Raphael Rotrad

Alter

49

Aussehen

Seine Erscheinung ist stets von Stolz, Stärke und Autorität geprägt, doch durch die vielen Sorgen und das Leid ist sein Gesicht dunkler, düsterer und hart geworden. Er ist groß, aber nicht zu groß. Er hat breitere Schultern und wirkt doch athletisch. Sein Blick zeigt Intelligenz, Weisheit, Trauer und eine gewisse Freundlichkeit zugleich. Sein Gesicht ist von der Seefahrt ein wenig gezeichnet. Er hat ein gepflegtes Erscheinungsbild. Die Uniform ist sauber und sitzt gut. Er hat kurze braune Haare und braune Augen.

Animationen

am Schreibtisch sitzen und schreiben

in den Raum kommen, um auf dem kleinen Stuhl Platz zu nehmen

Stimme

eine wohlklingende, etwas tiefere Stimme

er spricht mit viel Ruhe und Selbstsicherheit

wenig Dialekt – wenn dann eher nordisch

Arbeit

Kommandant der FST

Ort

sein Büro

und einmal auch das Lager

Charakter

für mehr Details siehe Hintergrundgeschichte im Anhang

Robert N. Ulbrecht

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Name

Robert N. Ulbrecht

Alter

mit 33 gestorben und seit 10-15 Jahren tot

Aussehen

wie man auch immer aussieht, wenn man in einem Labor 10-15 Jahre tot rumliegt

früher war es von recht normaler Statur und hatte kurze braune Haare und war unrasiert
(aber das wächst ja auch nach dem Tod alles noch)

Animationen

winke winke

Stimme

äh - nein

Arbeit

Er war mal der genialste Forscher der Welt und ist maßgeblich an der Konstruktion von NOAH beteiligt gewesen. Jetzt ist er hauptsächlich damit beschäftigt tot zu sein. Mause tot.

Ort

Labor

Charakter

für mehr Details siehe Hintergrundgeschichte im Anhang

Domitian

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Name

Domitian Schwarz (Dom genannt)

Alter

21

Aussehen

Er ist der Bruder von Titus Schwarz, was man ihm deutlich ansieht. Allerdings ist er wesentlich jünger. Er hat braune schulterlange Dreads, welche er mit einem großen Band zusammen hält und ist rasiert. Vielleicht auch aufgrund der Gefangenschaft ein Dreitagesbart.

Animationen

klettert mit Sophie in die Belüftungsschächte hoch und auch wieder runter

überwältigt Tim den Kung-Fu-Piraten mit einem Spock-Griff

gestikuliert beim Reden oft energisch

rennt am Ende ins Freie

liegt am Anfang schlafend da

streckt sich manchmal und tippelt leicht auf den Füßen wie bei einem Aufwärmtraining

Stimme

eine angenehme, kräftige und jugendliche Stimme – gute Aussprache – voller Drang – von der Herkunft so wie die von Titus

Arbeit

versucht die jugendlichen Farmer zu motivieren gegen die FST vorzugehen – weiterhin hilft er ihnen sich selbst zu organisieren und trotz des vielen Elends eine neue Jugendkultur aufzubauen

Ort

anfangs in der Zelle

Charakter

Anfangs ist er etwas durcheinander und verängstigt. Der Aufenthalt im Gefängnis hat ihn sichtlich mitgenommen. Doch nachdem er eine Chance zur Flucht sieht kommt sein eigentlicher Charakter wieder hoch. Er ist stets voller Antrieb und stetig mit viel Schwung dabei. Er spricht unglaublich begeistert von allem und kann so hervorragend andere mitreißen. Seine Energie und Motivation scheinen kein Ende nehmen zu wollen. Auch wenn er in seinen politischen Aktionen vielleicht auch etwas ungerichtet und unorganisiert ist begeistert er doch stets immer vor allem junge Leute für seine Ziele. Dabei ist er sicherlich auch mal unüberlegt und unvorsichtig und wurde wohl deshalb auch bei dem Versuch, in die Stadt NOAH zu gelangen, gefasst.

Handlung

Trailer

Die Handlung beginnt mit einem hier noch nicht vorgestelltem Trailer, welcher die Geschehnisse aus NOAH1 zusammenfasst.

Flucht aus Noah

Verantwortlicher

Florian Sander (fs026)

Zusammenfassung

Sophie und Titus beschließen die Dammingenieurin nach einem möglichen Ausweg zu fragen. Diese berichtet von einem alten Fluchttunnel, der aber vor langer Zeit versiegelt wurde. Sophie und Titus finden den Tunnel, der noch immer von einem alten Soldaten bewacht wird, und schaffen es den Eingang zu öffnen.

Musik

Bei der Schießerei bedrohliche, actiongeladene Musik. Wenn die Agenten die Dammingenieurin „bitten“, mit ins Hauptquartier zu kommen, wird die Musik ebenfalls bedrohlich.

Sounds

Gewehrfeuer (einzelne Schüsse)

Schlossbügel mit einem Bolzenschneider durchschneiden

Zwischensequenzen

Flucht aus dem Polizeirevier

Dammingenieurin bekommt Besuch von Gründergeheimpolizei

Sophie und Titus werden in Bunker beschossen

Max studiert Ausweis von Sophie

Sophie steigt in Fluchttunnel

Die Zwischensequenzen sind detaillierter im Fließtext der Geschichte beschrieben und dort fett markiert.

Minispiele

Elektronisches Schloss wieder in Betrieb nehmen

Die Abdeckung des Schlosses fehlt. Neben Display und Tastatur hängen einige Kabel lose heraus. Man muss die Kabel nun wieder richtig zusammenstecken.

Jedes lose Kabel ist auf einer Seite noch festgelötet. Man kann erst auf ein Kabel klicken, und dann auf die Steckverbindung, in die man es stecken möchte.

Die korrekte Steckverbindung ist (frei erfunden, kann auch gerne geändert werden):

C5=>TRZ6, T7=>TRZ4, X9=>NWU

Sowie man diese Verbindung gesteckt hat, beginnt ein Cursor im Display zu blinken. Bei falschen Verbindungen sieht man nur Störungszeichen.

Code in elektronisches Schloss eingeben

Das Schloss hat eine Buchstaben-Tastatur. Darüber kann man ein Codewort eingeben und bestätigen. Das richtige Codewort ist „Barbie“.

Geheimes Ziel im NTN freischalten

(Nicht wirklich ein Minispiel, da es aber irgendwie doch ein Spezialfall ist, taucht es hier auf)

Unterhalb der Karte des NTN befindet sich ein verschlossener Kasten. Mit dem Bolzenschneider kann man das Schloss knacken. Dahinter verbirgt sich ein Kartenleser. Sophies Polizeiausweis kann mit dem Leser benutzt werden. Dadurch wird der Bunker im NTN freigeschaltet.

Beschreibung

Kurzer Dialog: Und nun? Was tun? Aus Noah kommen sie nicht raus. Titus beschreibt den Weg, den er kam. Durch diesen können sie aber nicht zurück, denn er ist zu steil. Sophie denkt, dass die Dammingenieurin einen Ausgang kennen müsste, falls denn einer existiert. Sie beschließen, sie zu besuchen.

Zwischensequenz: Sie schleichen durch die leeren Gänge (existieren die?) des Polizeireviere. Sophie springt noch schnell in ihr Büro und steckt ein Bild ihrer Eltern ein. Dann schleichen sie sich in die Eingangshalle. Das Pförtnerhäuschen ist glücklicherweise leer. Sie rennen schnell ins NTN.

Sie kommen am Dammareal an. Sophie lässt Titus warten und geht allein zur Ingenieurin. Sie erzählt ihr, dass ein Verdächtiger in der Stadt aufgetaucht sei, der behauptet, von außerhalb zu stammen. Sie will wissen, wie das denn nur sein kann. Die Ingenieurin springt zuerst gar nicht darauf an. Schließlich kann niemand von außen kommen, denn dort ist alles tot. Außerdem gibt es keinen Weg durch den Damm – außer den alten Fluchttunnel, den ihr Vater einst gebaut hat, aber der ist schon lange versiegelt. Sophie fragt, wo der Tunnel ist, die Ingenieurin erzählt es ihr bereitwillig. Sie erzählt, dass man nur über das NTN dort hinkommt, es aber nicht auf der offiziellen Karte ist.

Außerdem erwähnt sie noch, dass ihr Vater sie immer „Barbie“ genannt hat. Titus lacht sich immer kaputt, wenn man ihm später davon erzählt (man kann ihn immer darauf ansprechen).

Unter der NTN-Karte sieht man ein kleines, mit einem Bügelschloss verschlossenes Kästchen. Mit einem Bolzenschneider, denn man aus dem Werkzeugkasten vor dem Häuschen der Dammingenieurin klauen kann, lässt sich das Schloss knacken. Dahinter befindet sich ein Kartenleser. Wenn Sophie ihre Karte dort durchzieht, wird auch der Bunker in der Karte aktiviert.

Zwischensequenz: Währenddessen wird die Dammingenieurin von Gründeragenten besucht. Sie erzählt ihnen, was passiert ist und dass es wohl Leute von außerhalb gibt. Sie bitten sie, dies noch mal im Gründerhauptquartier zu erzählen ... und wirken dabei sehr bedrohlich.

Zwischensequenz: Sie kommen in einem Bunker an. In dem Moment, wo sie das NTN verlassen, fällt ein Schuss. Sophie und Titus retten sich hinter eine herumliegende Kiste. Der Schütze ist nicht zu sehen.

Sophie ruft in den Gang, dass sie von der Dampmpolizei sind. Der Schütze – die Stimme klingt nach einem alten Mann - fragt, ob sie sich ausweisen können. Sophie meint ja und hält ihren Ausweis vorsichtig hervor. Der Schütze sagt seinem Kumpel, dass er vorlaufen soll, um den Ausweis zu kontrollieren, doch dieser reagiert nicht.

Zwischensequenz: Schließlich nähert sich der Schütze selbst - nachdem er die Feigheit seines Kameraden verflucht hat. Nun sieht man, dass es sich wirklich um einen alten Mann handelt. Er hält ein Gewehr in Richtung Sophie und Titus gerichtet. Er nimmt sich den Ausweis und studiert ihn sorgfältig. Früher sahen die Ausweise anders aus, aber Max

erkennt die Unterschrift des Gründers, die jeden Ausweis erst gültig macht. Er senkt seine Waffe.

Sophie erklärt Max, dass sie dringend überprüfen müssen, ob der Tunnel noch dicht ist. Die Instrumente der Dammingenieurin hätten einen Wassereinbruch gemeldet. Die Stadt könne ihn Gefahr sein.

Max will sie zunächst trotzdem nicht zum Tunnel vorlassen, doch Simon überzeugt ihn. Max weist ihnen den Weg zur Einstiegs Luke.

Die Luke ist sehr massiv und mit einem elektronischen Schloss gesichert. Das Schloss hat ein kleines Display und eine Tastatur, über die man Buchstaben eingeben kann. Die Gehäuseabdeckung fehlt und es hängen einige Kabel lose heraus.

Auf Nachfrage erklärt Max, dass seinem Kameraden die Dienstzeit in diesem Bunker zu lang wurde und dieser versucht hat das Schloss zu knacken – ohne Erfolg. Er kann sich nicht mehr so wirklich daran erinnern, wie die Kabel ursprünglich zusammengesteckt waren. Sophie muss es wieder zusammenpfriemeln, bevor sie versuchen kann, Codes einzugeben.

Von Max kann man erfahren, dass es irgendwo einen Schaltplan für das Gerät gibt. Er weiß aber nicht, wo Simon ihn abgelegt hat. Der Schaltplan liegt auf einem Regal im Flur, doch er ist zu hoch, als das man ihn einfach greifen könnte. Man kann aber aus dem Vorratsraum einige Dosen holen und diese vor dem Regal stapeln. Dann kommt Sophie an den Plan heran.

Von Max erfährt Sophie, dass auch das Schloss von dem Vater der Dammingenieurin eingebaut wurde. Sophie folgert daraus, dass der Code für das Schloss der Spitzname der Dammingenieurin, „Barbie“, ist.

Zwischensequenz: Sophie und Titus schaffen es, die Bunkertür zu öffnen. Max gibt Sophie noch eine Taschenlampe (obwohl Simon sich beschwert). Sophie steigt eine Leiter hinab. In dem Moment ruft Titus, dass da jemand kommt. Er verschwindet und die Bunkertür fällt zu.

Dunkle Stille

Verantwortliche

Julia Marquart (jm038)

Zusammenfassung

Sophie wird beim Abstieg in den Tunnel von Titus getrennt und macht sich allein auf die Suche nach einem Ausgang. Sie kann zwei Räume untersuchen, findet eine Leiche, erfährt etwas mehr Hintergrundstory über Noah und findet schließlich einen alten Lüftungsschacht, den sie als Ausgang benutzt.

Musik

Siehe oben

Sounds

Siehe oben

Zwischensequenzen

- Beim Klick auf das Lumpenbündel im Kontrollraum offenbart sich das Skelett in einer kleinen Schreckszene
- Nach Lesen des Tagebuchs und mit Bauarbeiterhelm auf dem Kopf klettert Sophie die Steinlawine hoch

Minispiel

- Nahansicht auf Notstromaggregat, um die Farbtafel sehen und auf die Knöpfe zugreifen zu können

Sophie will nicht weiter in den dunklen Tunnel gehen, ehe sie das Notstromaggregat zum Laufen gebracht hat. Dazu muss ein logisches Rätsel bezüglich der Knöpfe gelöst werden. Nach Drücken der richtigen Knöpfe wird der Hebel betätigt und das Aggregat springt an.

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				

Lösungen: STROM (Rot-Gelb-Schwarz-Blau-Rot) oder

LICHT (Schwarz-Blau-Blau-Gelb-Gelb) oder

POWER (Grün-Blau-Weiß-Weiß-Schwarz)

Alle drei Lösungen sollten vorkommen, damit der Spieler sich nicht nur an einem Wort die Zähne ausbeißen muss.

Beschreibung

Nachdem die Luke über ihr zugefallen ist, steht Sophie allein und, wie sie denkt, verraten im Dunkeln. Sie erinnert sich an die Taschenlampe, die ihr der alte Maximilian vor ihrem Abstieg noch zugesteckt hat und knipst sie an (Taschenlampenstrahl geht mit Mauszeiger mit).

Sie erkennt einen Raum aus Beton, an dessen Wänden Rohre verlaufen, in dem ein altes Notstromaggregat steht und von dem ein dunkler Tunnel abführt. Sie kann eine leicht verrostete Leiterspse herausbrechen und mitnehmen. Ohne Licht will sie nicht in den dunklen Tunnel gehen und versucht somit, das Notstromaggregat zum Laufen zu bringen. Hier kommt das Minispiel mit den Farben zum Einsatz. Sobald das Licht angesprungen ist, ist der Tunnel zugänglich und Sophie entdeckt neben zwei Türen auch Schienen.

Die eine Tür ist verschlossen, die andere dagegen offen und offenbart eine Art Abstellkammer mit Putzmitteln und Chemikalien. Sie kann einen Bauarbeiterhelm und einen Besen mitnehmen. Mit Schwefelsäure, Kochsalz und etwas Wasser aus einem tropfenden Rohr, welches Sophie mit dem Eimer aus der Abstellkammer auffängt, kann sie Salzsäure herstellen und das Schloss der anderen Tür wegätzen – die Tür öffnet sich.

Hier befindet sich eine Art Kontrollraum mit einigen Monitoren und einer Landkarte an der Wand. In einer Ecke auf einem provisorischen Lager verbirgt ein Lumpenbündel das Skelett eines Technikers, dessen neben ihm liegendes Tagebuch verrät, dass er absichtlich zurückgelassen wurde, da er vom Geheimnis der Flut wusste. Sophie kann das Tagebuch mitnehmen. Auf der Landkarte an der Wand sieht sie, dass dieser Tunnel zu einem Berg führt, wo sich eine Forschungs- und Militäranlage und auch ein kleiner Hafen befinden sollen. Sie entdeckt in NOAH die Schleuse neben den Genfeldern und schenkt Titus Geschichte Glauben.

Wieder im Schientunnel nimmt dieser unerwartet ein Ende, als Sophie vor einer Steinlawine steht – das deckt sich mit den Notizen im Tagebuch des Technikers, der von einer Sprengung erzählte und angab, einen durch ein Gitter versperrten Lüftungsschacht, halb verborgen hinter einem Stein oben auf der Lawine entdeckt und angefeilt zu haben.

Erst mit dieser Information und dem Bauarbeiterhelm auf dem Kopf klettert Sophie in einer Zwischensequenz auf die Lawine und kann mit der leicht verrosteten Leitersprosse den Stein vor dem Gitter wegstemmen. Sie entdeckt die angefeilte Stelle des Technikers und bricht schließlich das Gitter mit dem Bolzenschneider in ihrem Inventar auf.

Durch den Krach hochgeschreckt machen sich Ratten im Schacht bemerkbar – so geht Sophie auf keinen Fall da rein. Also trinkt sie den Besen mit Essig, schiebt ihn vor sich in den Schacht und folgt ihm auf allen vieren. So gelangt sie in die Anlage.

Der Weg ins Licht

Verantwortlicher

Erik Schneider (es027)

Zusammenfassung

Sophie kommt in die ENS1. Sie kann sich in der Station mittels der Belüftungsschächte fortbewegen. Sie schafft es, Hintergründe von Rotrad, Ulbrecht und der Station zu erfahren, Domitian aus der Gefängniszelle zu befreien und Akten über ihren vermeintlichen Cousin Julian zu finden. Schließlich schafft sie es mit Domitian die Station zu verlassen.

Für mehr Informationen bitte die Hintergrundgeschichte im Anhang lesen.

Musik

wenn Rotrad Sophie erwischt – sie ist noch am Suchen und er steht hinter ihr – dann reden sie - bedrohlich – unheimlich – spannungsvoll

wenn sie am Ende fliehen – mit Action und Spannung

Domitian überwältigt Kung-Fu-Pirat – auch was Kung-Fu-Action-Musik-Mäßiges

sie entdeckt eine Akte über ihren vermeintlichen Cousin – hoffnungsvolle Musik

Sounds

für jeden Raum das Zerschneiden der Gitter mit dem Bolzenschneider

Sophie alleine und Sophie mit Domitian, wie sie in Lüftungsschächte hinein und hinaus klettern

für die Ansicht der Belüftungsanlage Hintergrundgeräusche: Wind, Ventilatoren, entfernte und metallene Geräusche

die entfernte Explosion der Sprengung des Belüftungsschachtes des unterirdischen Ganges

wenn Domitian den Kung-Fu-Pirat überwältigt (vermutlich mit einem Spock-Griff) und dieser zu Boden geht

Sophie, wie sie Akten im Archiv durchblättert

Zwischensequenzen

immer wenn Sophie aus einem Belüftungsschacht springt oder wieder hineinklettert

Sophie klettert mit Domitian zusammen

wenn Rotrad in das Zimmer kommt

Domitian überwältigt Tim den Kung-Fu-Piraten

sie entdeckt eine Akte über ihren vermeintlichen Cousin

die Flucht am Ende nach draußen

Sophie und Domitian stehen in der Zelle und auf einmal bebt es und staub kommt aus dem Schacht

Minispiel

Ansicht des PDA mit Empfehlungsschreiben (hier muss man den Namen „Jakobsen“ und „Tim der Kung-Fu-Pirat“ in eine Eingabeaufforderung eingeben und dann erscheint ein Empfehlungsschreiben)

Beschreibung

Im Labor findet Sophie ein paar Sachen über die früheren Ereignisse raus. Außerdem bekommt sie die Computer nicht in Gang. Sie kann den Kittel, welcher neben Robert N. Ulbrecht liegt mitnehmen und anziehen.

Verkleidet mit dem Kittel traut sie sich auch in das Labor und behauptet, sie würde die Belüftungsanlage überprüfen. Wenn sie mit Tim dem Kung-Fu-Piraten redet, erzählt er ihr, dass man ihm etwas aus der Zeit vor der Flut mitbringen muss, bevor man bei ihm irgendetwas erreichen kann. Es würden sich zwar alle Leute, besonders Oberfeldweibel Jakobsen, über ihn lustig machen, aber immerhin hat er mittlerweile eine der größten Sammlungen von Gegenständen aus der Zeit vor der Flut. Sie darf auch noch nicht den Kassettenrekorder bedienen.

In der Gefängniszelle kann sie die Kappe des Gefangenen klauen, vorher will sie da nicht rein, weil sie Angst vor dem Gefangenen hat.

Nachdem sie Tim dem Kung-Fu-Piraten die Kappe schenkt, kann sie sich länger mit ihm unterhalten und er erzählt ihr, wie unzufrieden er mit dem Job ist. Wenn man den Kassettenrekorder abspielt, ertönt ein altes Kinderlied. Tim der Kung-Fu-Pirat wird traurig und singt mit und erzählt von seinen Eltern. Daraufhin kann Sophie auch über ihre Eltern mit ihm reden und er erzählt ihr, dass Rotrad in seinem Büro ein riesiges Archiv mit allen registrierten Überlebenden geschaffen hat. Sophie will ihn überzeugen Rotrad herzurufen, doch Tim der Kung-Fu-Pirat will nicht.

Mit Gegenständen aus dem Lager, zwei Büroklammern aus dem Mäppchen, der Kaugummis und dem alten PDA kann sie diesen mit dem Multifunktionsladegerät im Labor wieder aufladen. Nach dem Aufladen kann sie ein Standard-Empfehlungsschreiben öffnen. Hier kann sie in ein paar Formfelder etwas eintragen, unter anderem den Oberfeldweibel Jakobsen. Zwar findet Tim der Kung-Fu-Pirat es erst merkwürdig, traut sich aber dann doch mit dieser Empfehlung Rotrad herzurufen. Selber hingehen kann er nicht, da er seinen Posten nicht verlassen darf.

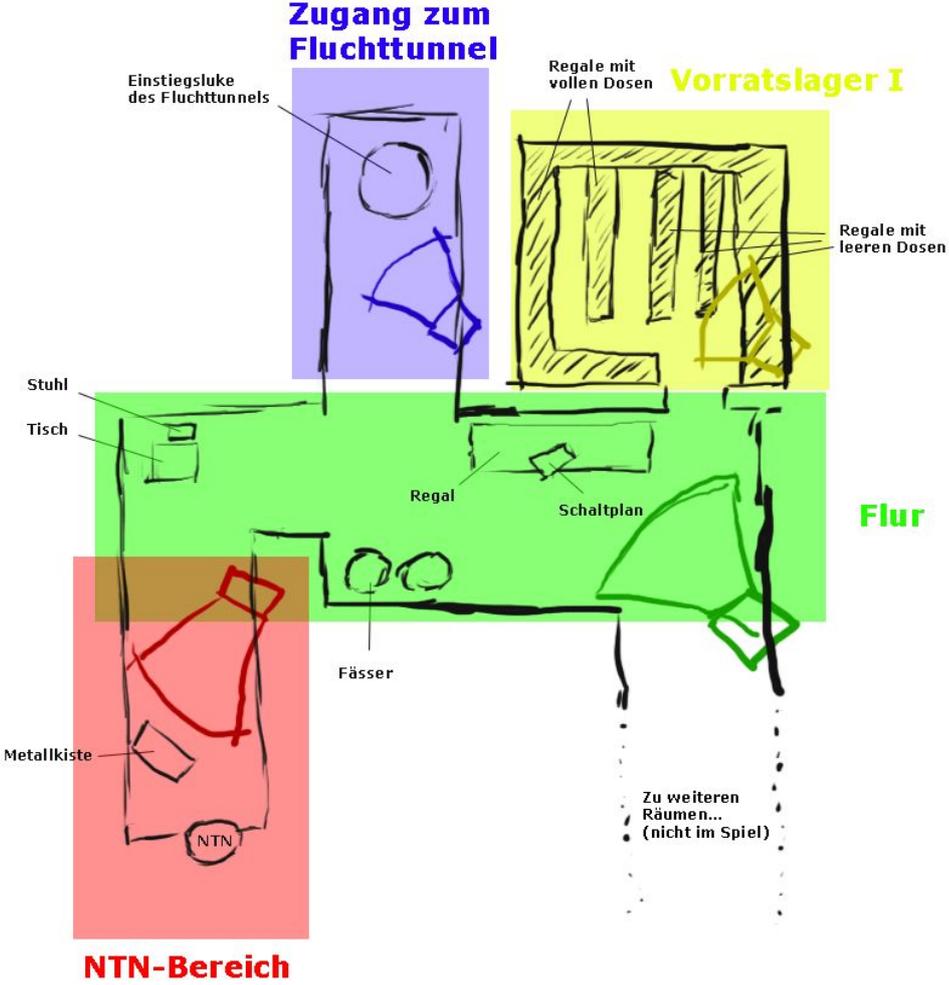
Während Rotrad im Lager ist, schleicht sich Sophie in Rotrads Büro, welches nun leer ist. Sie sucht nach Unterlagen über ihre Eltern, aber in diesem Moment kommt Rotrad wieder zurück und sperrt sie ein. Sie verliert alle ihre Gegenstände, auch ihre Verkleidung.

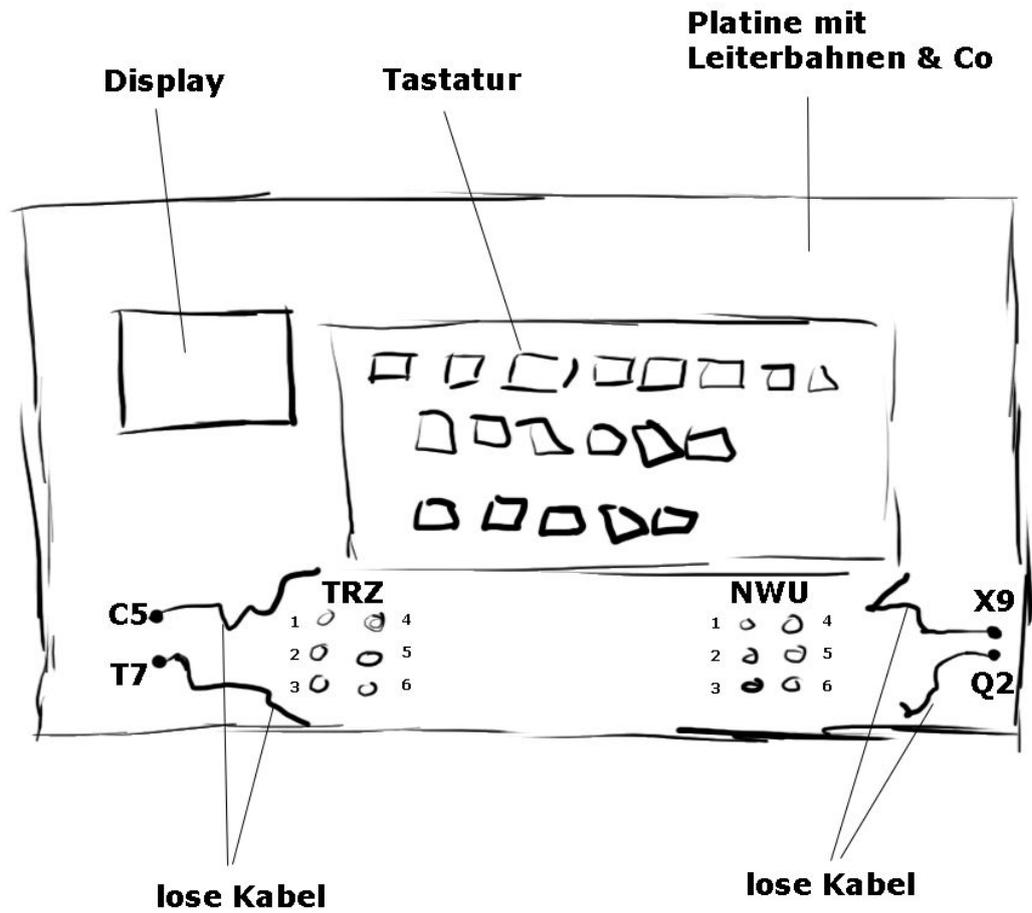
In der Zelle trifft sie auf Domitian, welcher anscheinend mit Titus versucht hat in die Stadt zu gelangen, allerdings erwischt worden ist. Zusammen beschließen sie zu fliehen. Während sie in der Zelle sind hört man eine Sprengung, alles bebt und durch die Belüftungsanlage kommt Staub. Im Folgenden ist der Schacht zum unterirdischen Gang gesperrt. Durch den Belüftungsschacht können sie wieder aus der Zelle hinaus. Das Büro von Rotrad ist wieder leer, Sophie wird auch nicht die Station verlassen ohne noch mal in das Archiv geguckt zu haben. Dort findet sie eine Akte über Julian Faber, welcher womöglich ihr Cousin sein könnte. Weiterhin kann man zu Tim dem Kung-Fu-Piraten gehen, welcher von Domitian überwältigt wird. Dieser war sehr überrascht, dass Sophie gar keine Technikerin ist. Domitian holt sich seine Kappe zurück und mit der ID-Karte von Tim dem Kung-Fu-Piraten können sie im Labor weitere Daten abrufen. Unter anderem bekommen sie Zugriff auf die Überwachungskameras, stellen fest, dass es im Gebäude keinerlei Bewachung gibt und beschließen zu fliehen. Durch die Tür im Lager kommen sie raus. Sie rennen einen Gang entlang, öffnen eine Tür, durch welche gleißendes Sonnenlicht einfällt, und verschwinden im Weiß.

Für mehr Informationen bitte die Hintergrundgeschichte im Anhang lesen.

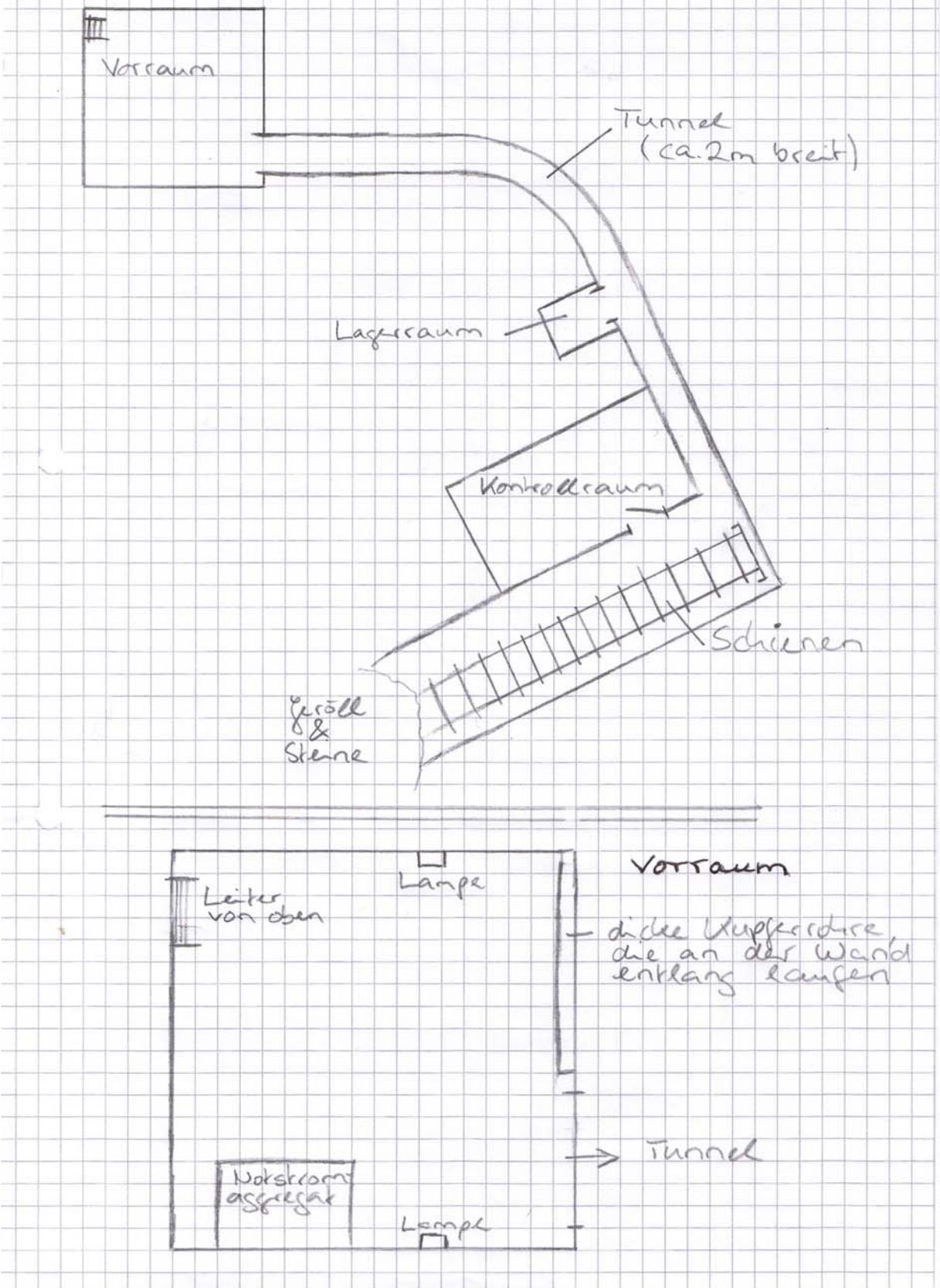
Anhang

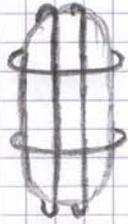
Pläne für Geheime Bunkeranlage





Pläne für geheimer Gang





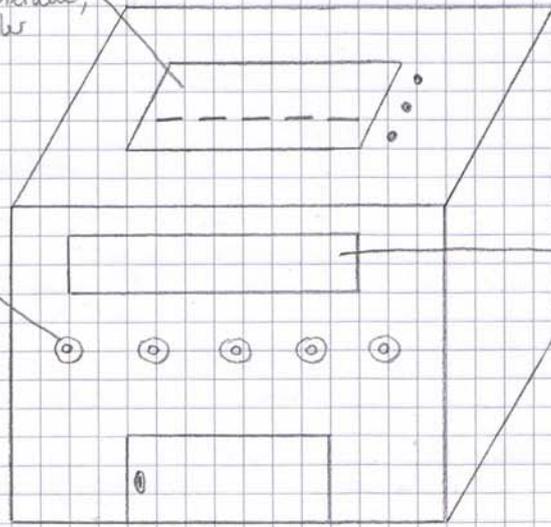
Lampe im Vorraum, Lagerraum,
Kontrollraum und Tunnel

Benutzerinterface,
in dem die
Fäden erscheinen,
die der Spieler
drückt

NOTSTROMAGGREGAT

Falsche
Knöpfe

Feldtafel
(siehe Storydokument)

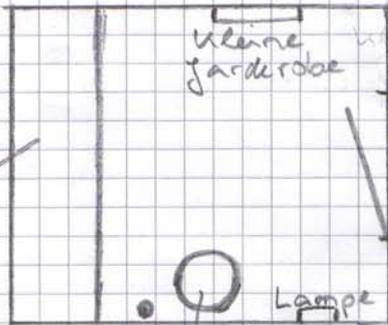


Metall-
regal

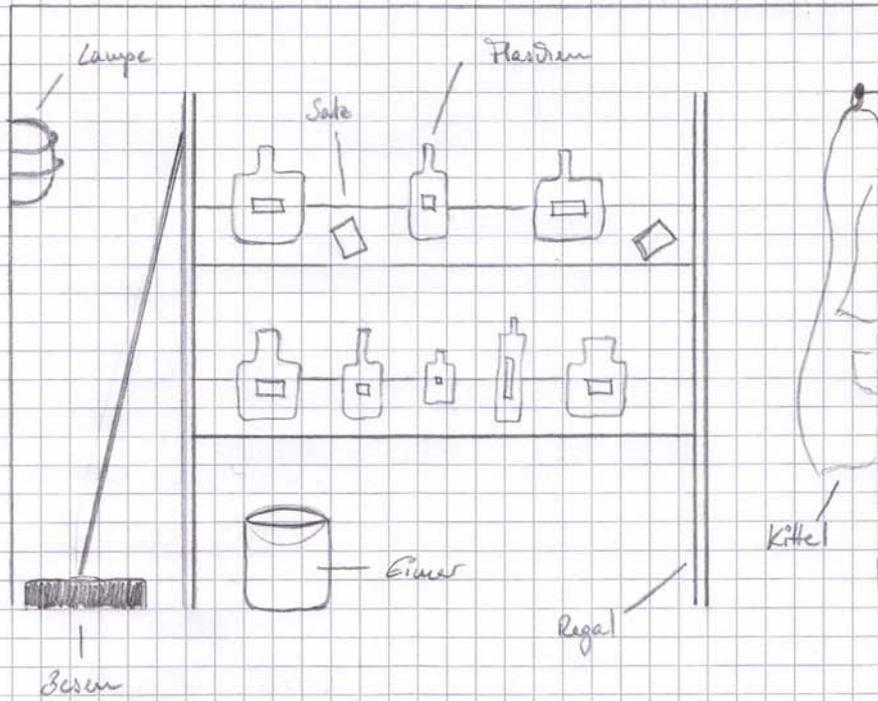
kleine
garderobe

Lagerraum
(eher eine Nische,
also sehr klein)

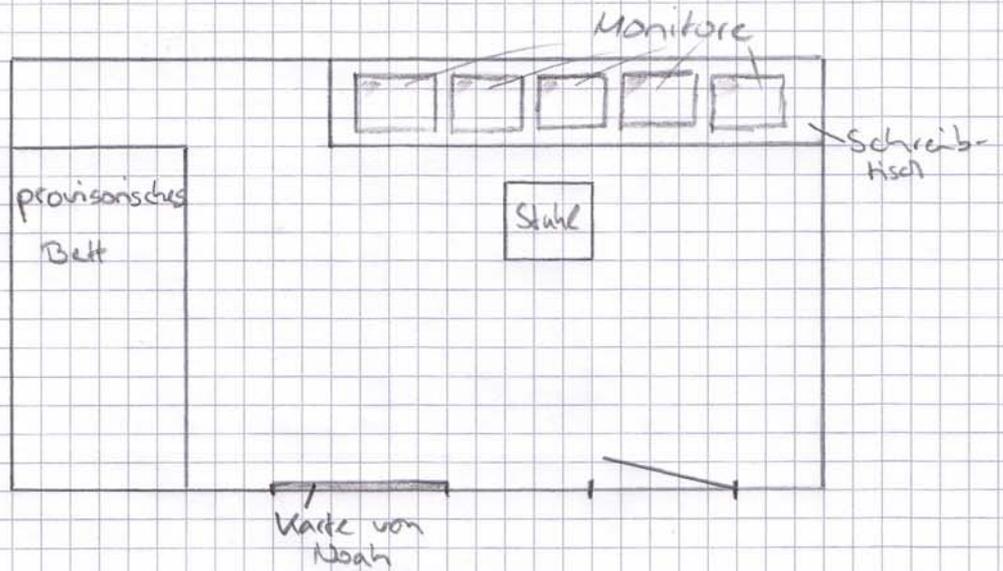
Besen Putzeimer
Lampe

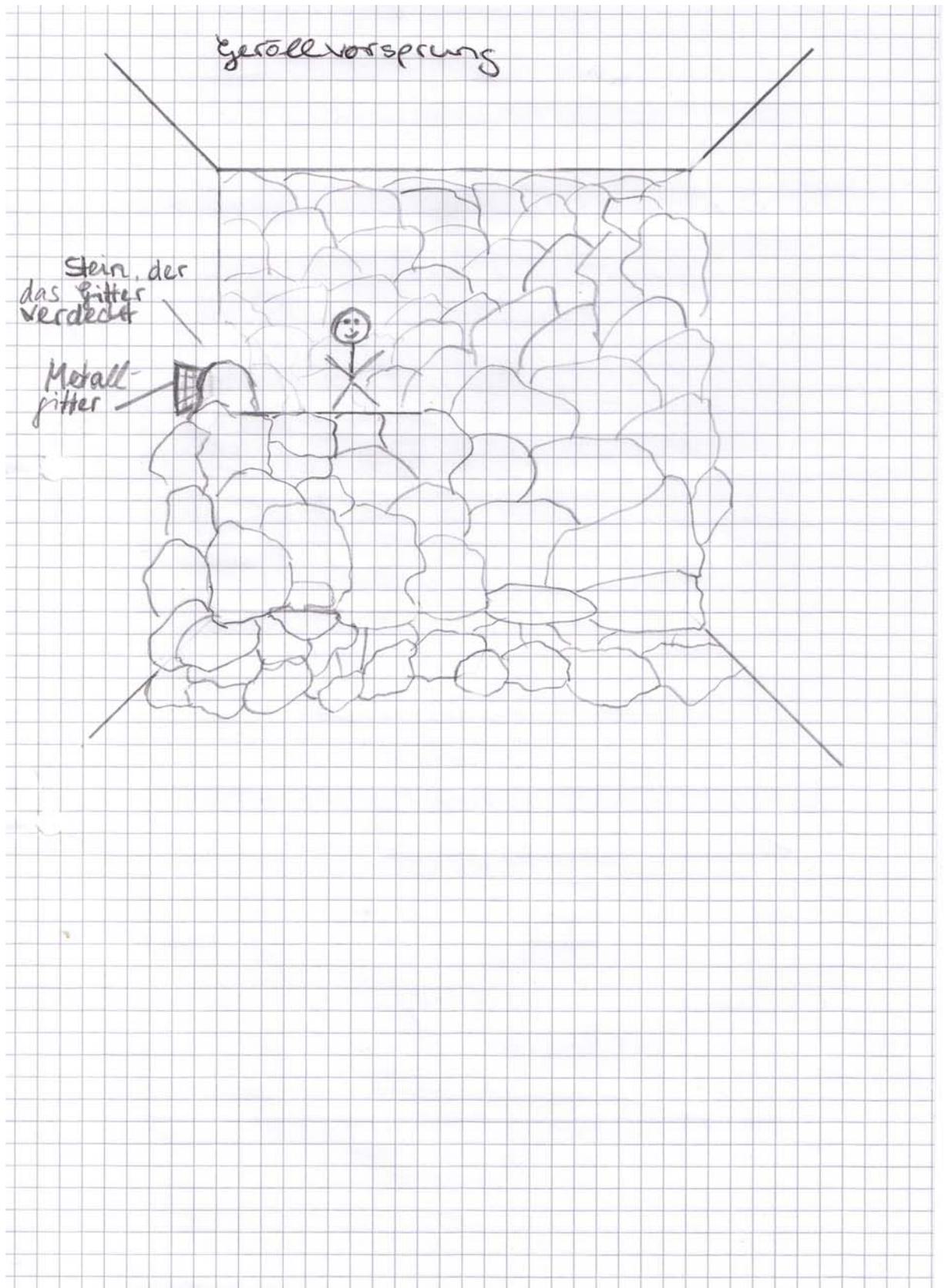


LAGERRAUM

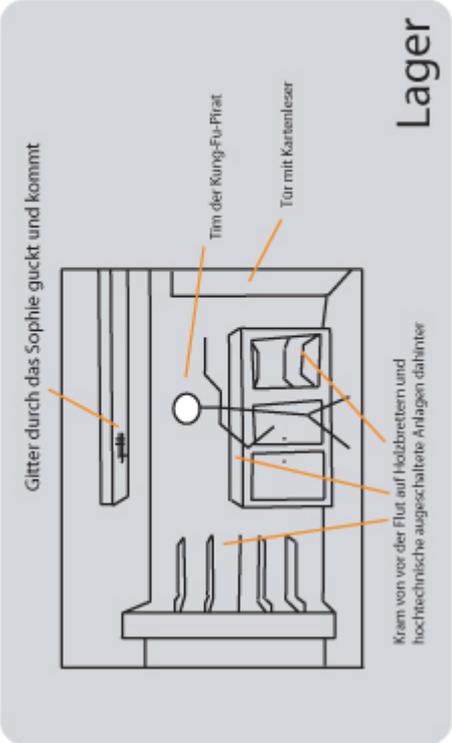
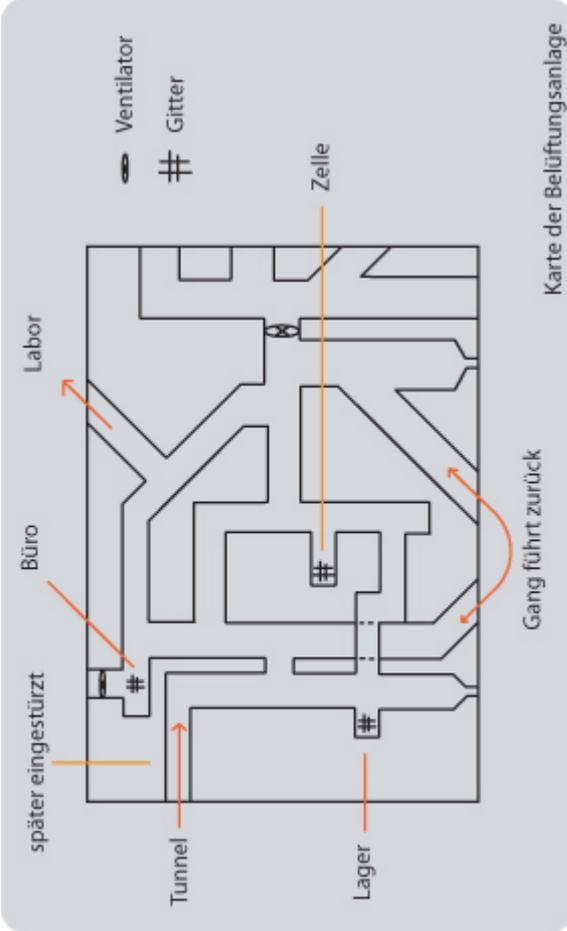
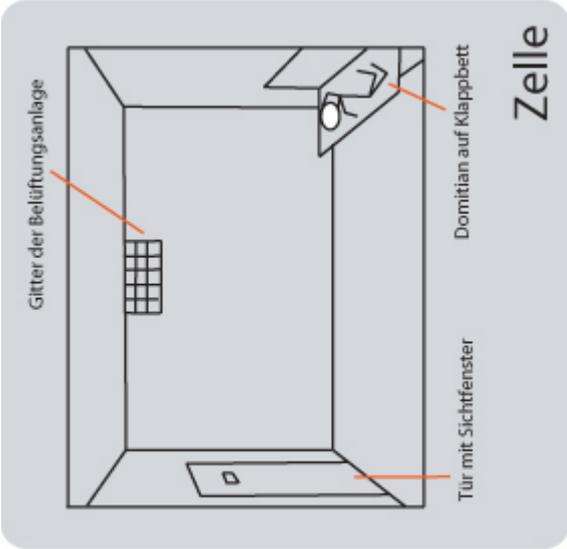


Kontrollraum

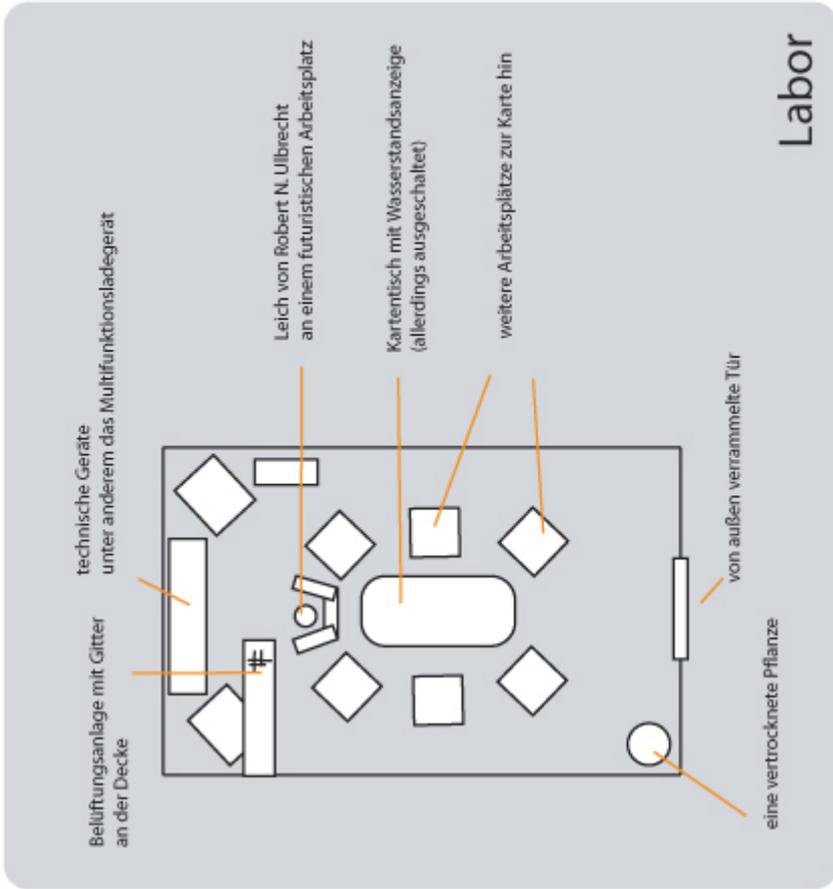
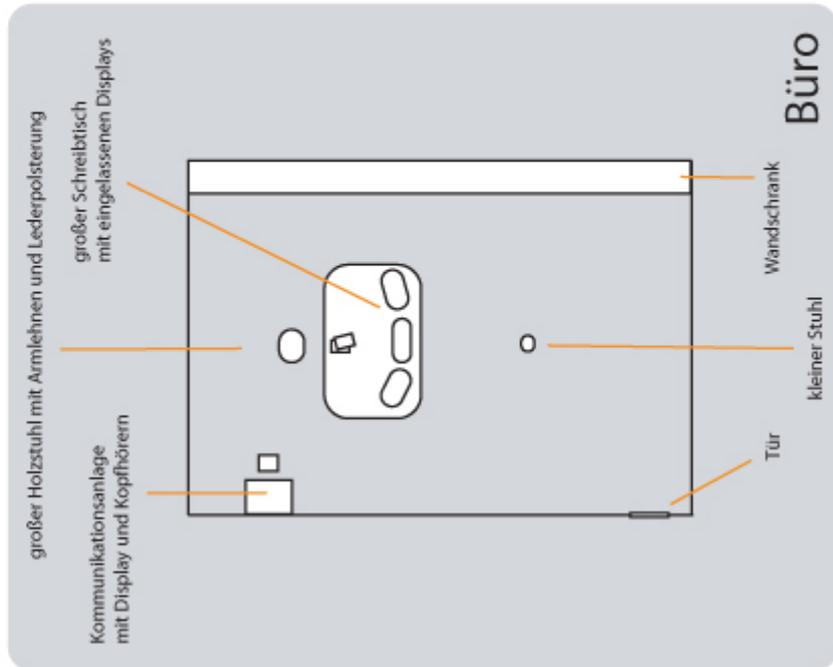




Pläne für ENS1



ENS1
Externe-NOAH-Station-1



Hintergrundgeschichte

Verantwortlicher

Erik Schneider

NOAH - die Stadt und die Flut

Ursprünglich glaubten die Wissenschaftler, die Flut würde kommen.

Ursprünglich glaubte der Gründer, die Wissenschaftler hätten Recht.

Ursprünglich glaubten die Bewohner von Noah, die Stadt sei ihre letzte Rettung.

Als der Gründer die Stadt bauen ließ, plante er zwei Notfalloptionen ein. Zum einen gab es unterhalb der Stadtoberfläche, direkt neben den Genfeldern, eine geheime Schleuse. In dem Vorraum waren die Arbeiten an einem Unterseeboot am Gang. Die Leitung hatte der grandios Wissenschaftler Robert N. Ulbrecht. Er war es auch, der maßgeblich für die Planung des Dammes verantwortliche gewesen war. Das Unterseeboot stellte aber nur einen Versuch da auch nach der Flut noch die Stadt verlassen zu können, denn zum anderen gab es einen geheimen Gang. Dieser führte weit unterhalb des Dammes durch die Erde bis zu einem Berg. Auf diesem Berg baute man eifrig an einer Forschungs- und Militäranlage und einen kleinen Hafen mit einem Schiff. Zum einen sollte diese Station der Aufklärung und Forschung nach der Flut geben, zum anderen als Schutz vor möglichen Angriffen auf die Stadt dienen.

Die Arbeit an beiden Notfalloptionen war im Vollen Gange. Robert N. Ulbrecht war zu einem üblichen Besuch auf der Forschungsstation erschienen um sich die neusten Daten anzuschauen. Dabei machte er eine unglaubliche Feststellung. Die Temperatur hörte auf stetig anzusteigen. In den klimatischen Bedingungen schien ein Wendepunkt eingetreten zu sein. Eifrig überarbeitete er stundenlang ohne zu rasten seine Berechnungen. Die einsetzende Müdigkeit wurde immer wieder durch neue Indizien weggespült. Bald schien es unumstößlich: Die große Flut würde nicht kommen. Das Wasser würde nur gradeso bis zum Fuße des Dammes kommen.

Mitten in den euphorischen Überlegungen von Robert. N. Ulbrecht betrat Balthasar Rotrad den Raum. Ihm viel sofort die Aufregung des Wissenschaftler auf. Ulbrecht klärte ihn

schnell über die Neuigkeiten auf. Er überschlug sich fast in seiner Begeisterung. Rotrad wurde jedoch schweigsam, sein Gesicht verdüsterte sich. Mit einer Mischung aus Traurigkeit und Entschlossenheit, welche er so oft verspürte, wenn er wieder neue Scharen an Flüchtlingen daran hindern musste den Berg hinaufzustoßen, zog er seine Waffe und erschoss Ulbrecht mit den Worten: „Für die Bewohner von Noah.“

Nachdem er das Zimmer von außen verrammelt hatte sammelte Rotrad die verwegenen seiner Soldaten um sich. Er erklärte ihnen, dass jetzt der Zeitpunkt gekommen ist, sich zu entscheiden: Die Flut würde kommen, viel größer als erwartet. Mit einem Abbruch aller Verbindungsmöglichkeiten zur Stadt müsse gerechnet werden. Es gab die Wahl für immer in der Stadt eingeschlossen zu sein oder dem zu trotzen was da kommen mag.

Die Aufteilung begann. Rotrad zog zum Gründer mit den Soldaten, die sich für das Leben in der Stadt entschieden hatten. Persönlich erzählte Rotrad dem Gründer die Wahrheit über die Vorfälle. Der Gründer brauchte lange um die Neuigkeiten zu verarbeiten. Schließlich willigte er schweren Gemüts ein, dass es für die Bewohner der Stadt das Beste sei, wenn sie von den Schrecken der Außenwelt verschont blieben. Die Bewohner seien in einer Art Paradies angekommen: Keiner leide.

In der Folge dieser Übereinkunft verließ Rotrad die Stadt. Hinter sich sprengte er den Gang in die Luft. Angekommen bei den Soldaten erzählte Rotrad seinen Männern die Wahrheit über die Vorfälle. Zwar erschienen die meisten nicht erfreut darüber, dass ihnen diese vorenthalten worden ist, doch schien es nicht so schwerwiegend wie die Situation frei außerhalb der Stadt zu leben, ohne Furcht vor der großen Flut. In der Stadt verebbten die Arbeiten an dem Unterseeboot, da das Wissen und die Fähigkeiten von Robert N. Ulbrecht fehlten. Die restlichen Soldaten wurden umformiert zu der Gründergeheimpolizei.

Die Stadt schien nun friedlich und autark zu leben. Die Bevölkerung Noahs war glücklich und vergötterte den Gründer nahezu. Eine kleine Untergruppe der Gründergeheimpolizei, die Gruppe Kreuzzug, bestehend aus Forschern und Soldaten, welche am Unterseeboot gearbeitet hatten, wurde eingeweiht in die wahren Vorkommnisse. Sie überwachten seitdem, dass auch jeder in der Stadt in dem Glauben lag, dass nur der hohe Damm sie vor dem Tod durch Überflutung schütze. Denn es schien, dass diese allgegenwärtige Bedrohung die Menschen einte und Noah zu einer der friedlichsten Städte der Geschichte machte.

Nach einigen Jahren zeigte sich jedoch, dass die Mutationen auf den Genfeldern immer mehr zunahmen. Aus den genialen aber ebenso chaotischen Aufzeichnungen des Robert N. Ulbrecht wurden die Forscher der Gruppe Kreuzzug nicht schlau. Schließlich meldeten sie den Gründer, dass sie bald die Stadt nicht mehr ernähren konnten, da die Ausfallrate auf den Feldern zu hoch sei. Lange schloss sich der Gründer ein und dachte über das Schicksal der Stadt nach. Niemand hatte sein Wissen, niemand konnte ihm helfen. In der stürmischen Begeisterung der Stadtbevölkerung und der gleichzeitigen Isolation entfernte er sich immer mehr den Menschen und dem menschlichem. Schließlich funkt er von der Spitze seines Hauptquartiers, dem Fernsehturm, Rotrad an.

Rotrad hatte in der Zwischenzeit mit seinen Soldaten ein paar überlebende Siedlungen erkundschaftet und erhandelte sich von Farmern Nahrung im Gegenzug für den Schutz vor umherstreunenden Banden. Die grimmigsten und freiheitsliebenden seiner Soldaten musste er dabei immer mehr im Zaum halten, ihre Macht durch ihre Bewaffnung, Ausbildung und Ausrüstung nicht unmenschlich zu gebrauchen. Doch viel lief schon neben seinem direkten Blickfeld ab, was er nicht guthieß, aber in einer stetig steigenden Verbitterung durchließ.

In dem ersten Funkgespräch seit der Sprengung des Tunnels bat der Gründer nun Rotrad um Hilfe. Rotrad fühlte sich immer noch verpflichtet. Um über seine Verbitterung über das Vorgehen seiner Männer und über das schlechten Gewissen über die Erschießung von Robert N. Ulbrecht hinwegzuhelfen nahm Rotrad die Bitte entgegen. Endlich hatte er wieder ein Ziel, eine Richtung in seinem Leben gefunden.

In der Stadt bereitet die Gruppe Kreuzzug die Schleuse des unfertigen Unterseebootes vor. Sie wurde in eine große Rutsche umfunktioniert, mittels der die Ladung von Rotrad in die Stadt transportiert werden sollte. Rotrad machte sich auf, mehr Farmer seinen Schutz im Gegenzug für Nahrung anzubieten. Da das Leben in der Welt außerhalb von Noah rau geworden ist, hatte Rotrad viel Erfolg mit diesem Konzept. Anfangs lief alles sehr gut. Es gab genug Nahrung für Noah und mehr Schutz in der Außenwelt. Doch die Produktion der Genfelder nahm weiter ab und die Forderungen des Gründers an Rotrad stiegen immens. Damit dieser mit den Lieferungen nachkam, fing er an Soldaten aus den Banden zu rekrutierten. Langsam baute er sich eine kleine Armee auf. Doch mit der Größe nahm auch seine Kontrolle ab. Er benannte Kommandanten einzelner Schutztruppen, doch die vertrauensvollen Männer gingen ihm zu neige. Immer mehr machten die Soldaten von ihrer Macht gebrauch. Immer mehr verlangte der Gründer. Schließlich stoppte die Produktion

auf den Genfeldern ganz. Der Druck auf Rotrad war groß. Die Armee war unübersichtlich und zur Mehrheit bestand sie finsternen und düsteren Gestalten, welche ihre Sporen als raubende Banden verdient hatten. Der Schutz, welche er den Farmern lieferte, wurde immer mehr zu einem zweiseitigen Schwert, bis schließlich die guten Absichten in den Hintergrund gerieten und der ursprüngliche Schutz zu einer Erpressung ausartete. Erste Gruppen erhoben sich gegen die Armee, wollten sich vom Schutz lösen. Doch die Überlegenheit von Rotrads Soldaten war immens. Sie ersticken den Widerstand durch Waffengewalt im Keim und keiner wagte es mehr, sich ihnen zu widersetzen. Danach wurde das Leben der Farmer noch ungemütlicher. Rotrad hingegen verkroch sich in der Station, wollte von den Aktionen nichts Wissen und organisierte und verwaltete nur noch die Lieferungen an Noah.