



Walkthrough

## Runaway-Trilogie

A Road Adventure  
The Dream of the Turtle  
A Twist of Fate

Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2003-2011 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: [k1n9duk3@arcor.de](mailto:k1n9duk3@arcor.de)

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Runaway – A Road Adventure</b>	<b>7</b>
1. Weck' mich bevor ich sterbe . . . . .	7
2. Das seltsame Kruzifix . . . . .	8
3. Die große Flucht . . . . .	9
4. Unheimliche Begegnung der vierten Art . . . . .	11
5. Die heilige Grabstätte . . . . .	14
6. Der Indianer, die Nonne und der Finger . . . . .	14
<b>Runaway 2 – The Dream of the Turtle</b>	<b>17</b>
1. Dschungelfieber . . . . .	17
2. Surfin' Mala . . . . .	18
3. Simpler als eine Amöbe . . . . .	20
4. Jener, der weiß, redet nicht . . . . .	21
5. Tauchfahrt in die Vergangenheit . . . . .	22
6. Der verborgene Stern der Unterwelt . . . . .	23
<b>Runaway – A Twist of Fate</b>	<b>25</b>
Erstes Kapitel: Brian Basco ist tot . . . . .	25
Zweites Kapitel: Die Kunst des Flüchtens . . . . .	26
Drittes Kapitel: Ein passender Selbstmord . . . . .	27
Viertes Kapitel: Der unverhoffte Verbündete . . . . .	28
Fünftes Kapitel: Brians Dekonstruktion . . . . .	29
Sechstes Kapitel: Das Ende naht . . . . .	29



## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Runaway – A Road Adventure

## 1. Weck' mich bevor ich sterbe

Nach den Video-Sequenzen finden Sie sich im Krankenzimmer der schönen Gina wieder. Um Gina zu beschützen, sollten Sie auf dem zweiten Krankenbett eine Gina-Attrappe herrichten. Nehmen Sie als erstes Ginas Tasche vom Spind und untersuchen Sie die Tasche. Sie finden ein Streichholzbriefchen aus dem ‚Pink Iguana‘, das Sie später noch benötigen. Stecken Sie weiterhin das Betttuch vom zweiten Krankenhausbett und die Tabletten von Ginas Nachttisch ein. Den Plastikbecher können Sie zwar auch einstecken, aber Sie werden ihn nicht benötigen.

Betrachten Sie den Plan an der Tür zum Badezimmer. Sie erfahren, dass sich auf dieser Etage ein Abstellraum befindet. Betreten Sie nun das Badezimmer. Öffnen Sie hier den Mülleimer und nehmen Sie den Filzstift heraus. Wenn Sie den Filzstift untersuchen, werden Sie feststellen, dass er eingetrocknet ist. Nehmen Sie auch noch die Alkoholflasche vom Regal über dem Waschbecken mit. Nun begeben Sie sich zurück in Ginas Krankenzimmer und klettern aus dem Fenster. So gelangen Sie in den Abstellraum.

Hier nehmen Sie den Kopf der Anatomiepuppe mit, den Sie danach untersuchen. Untersuchen Sie nun Ginas Tasche ein zweites Mal und Sie finden eine Perücke, die Sie sofort auf den Kopf der Puppe setzen. Nehmen Sie weiterhin die zwei Kopfkissen, die sich links auf dem Boden zwischen zwei Regalen befinden. In der offenen Schublade des Altschranks, der sich rechts vom Fenster befindet, entdecken Sie ein Blatt Papier, welches sich als Krankenblatt entpuppt und das Sie mitnehmen. Auf dem Aktenschrank liegt ein Buch, das ebenfalls in Ihre Tasche wandert. Nehmen Sie dann noch die Spraydose und eine Spritze aus dem Spritzenkarton mit. Beides befindet sich im Regal links vom Fenster. Nun begeben Sie sich zurück in Ginas Zimmer.

Hier formen Sie aus dem Puppenkopf, den Kopfkissen und der Decke einen Körper. Nun ziehen Sie die Spritze mit Alkohol aus der Alkoholflasche auf und geben dem Stift eine ‚Vitaminspritze‘. Nun beschriften Sie das leere Krankenblatt mit dem Stift und bringen es an Ginas Bett an. Ginas Krankenblatt befestigen Sie nun an dem Bett mit der Puppe und betreten das Badezimmer. Nun erscheinen die Killer im Krankenzimmer

und erschießen die Puppe (nicht Gina!). Ihre Aufgabe ist es jetzt, Gina zu wecken und mit ihr zu fliehen. Lesen im Buch nach, wie Sie Gina wecken können.

Verpassen Sie Gina eine Dusche, indem Sie mit Spraydose und Streichhölzchen die Sprinkleranlage in Ginas Zimmer einschalten. Dazu benutzen Sie die Spraydose mit der Sprinkleranlage. Nun erwacht Gina und Sie fliehen mit ihr aus dem Hospital.

## **2. Das seltsame Kruzifix**

Im Museum besteht Ihre Aufgabe darin, etwas über das Kruzifix und seine Herkunft herauszufinden. Zuerst muss das Kruzifix restauriert werden. Betreten Sie das Labor von Doktor Olivaw und verstauen Sie das Kruzifix im Regal links von ihr. Bevor Dr. Olivaw mit der Restauration des Kruzifixes beginnt, muss das Stück, an dem sie gerade arbeitet, zerstört werden.

Dies erreichen Sie, indem Sie einen größeren Rubin in den Laser rechts im Labor einsetzen. Nehmen Sie nun den Pinsel beim Wasserspender auf. In der Kiste rechts vom Skelett finden Sie ein Fläschchen mit durchsichtigem Lack, das ebenfalls in Ihre Tasche wandert. Verlassen Sie nun das Büro und begeben Sie sich auf die untere Etage.

Sprechen Sie mit der Reinigungskraft und Sie erhalten seine Visitenkarte. Sprechen Sie ihn nun auf sein Unternehmen an und ein Telefonat unterbricht ihr Gespräch. Willy begibt sich nun in das Analyselabor. Betreten Sie nun die Maya-Ausstellung und verlassen Sie diese sofort wieder. Willy ist jetzt wieder an seinem Platz.

Gehen Sie jetzt die Treppe wieder hinauf und benutzen Sie den Lack mit dem Codeschloss neben dem Analyselabor. Rufen Sie nun Willy mit dem Telefon in der Ecke an. Er begibt sich nun erneut in das Analyselabor. Betreten Sie nun Dr. Olivaws Labor und verlassen Sie es gleich wieder. Verteilen Sie nun mit dem Pinsel etwas Talkumpuder auf dem Codeschloss und Sie werden sehen, welche Ziffern zur Kombination gehören. Falls Sie nicht musikalisch genug sind, um die richtige Melodie nachspielen zu können: Die richtige Reihenfolge ist 8-1-3-7. Betreten Sie jetzt das Analyselabor.

Neben der Tür finden Sie auf einem Schreibtisch ein goldenes Objekt, welches in Ihre Tasche wandert. In der Klimakammer befindet sich eine Maya-Maske mit einem riesigen Rubin auf der Stirn. Versuchen Sie, die Kammer zu öffnen. Um die Kammer zu öffnen benötigen Sie eine Stimmaufnahme von Frau Dr. Olivaw. Betreten Sie nun Clives Büro und nehmen Sie die Bücher vom Schreibtisch mit. Eine Öffnung kommt zum Vorschein, in die Sie den Schlüssel stecken. Nehmen Sie nun das Diktiergerät aus dem Geheimfach und schließen Sie es wieder.

Nehmen Sie mit dem Diktiergerät Dr. Olivaws Stimme auf und versuchen Sie jetzt mit dem Diktiergerät die Klimakammer zu öffnen. In diesem Moment versagt die Batterie des Diktiergerätes. Begeben Sie sich nun im Analyselabor nach rechts und Sie entdecken eine Stickstoffflasche. Nehmen Sie die Kelle von der Wand und stecken Sie die Batterie hinein. Tauchen Sie jetzt die Kelle in die Stickstoffflasche. Die Batterie hat nun wieder ein wenig Energie und Sie können die Klimakammer öffnen.

Nehmen Sie die Maske aus der Kammer und brechen Sie mit dem Maya-Artefakt, das die Form einer Hand hat, den Rubin von der Stirn der Maske. Setzen Sie den Rubin nun in den Laser im Restaurationslabor ein und warten Sie, bis Frau Doktor ihn benutzt. Das Artefakt, an dem sie gerade arbeitet, wird zerstört und sie ist mit den Nerven am Ende. Bringen Sie ihr einen Kaffee, damit sie ihre Arbeit fortsetzt.

Betrachten Sie den Kaffeeautomat auf dem Flur. Der Kaffee ist leer. Sprechen Sie Willy darauf an und er erklärt Ihnen, dass er keinen Kaffee zum Nachfüllen hat. Betreten Sie die Maya-Ausstellung und untersuchen Sie die Opfertafeln vor der Marmorstatue in der Mitte des Raumes. In einer Schale befinden sich Kaffeebohnen. Stecken Sie diese Schale ein. Versuchen Sie, Willy die Bohnen zu geben. Er erklärt Ihnen, dass die Maschine nur Kaffeepulver verarbeiten kann.

Betreten Sie nun das Restaurationslabor und mahlen Sie die Bohnen mit dem Elektroschleifer, mit dem Frau Dr. Olivaw vorher gearbeitet hat. Bieten Sie Willy nun das Pulver an. Da er aber nur ein- und dieselbe Marke in die Maschine einfüllen will, müssen Sie ihn überlisten. Betrachten Sie den Papierkorb neben Clives Bürotür. Dort befindet sich eine leere Kaffeepackung.

Füllen Sie das Pulver in die Packung und geben Sie Willy die Packung. Nun füllt Willy den Automaten auf und Sie können eine Tasse Kaffee für Frau Dr. Olivaw zubereiten. Geben Sie ihr den Kaffee und sie restauriert das Kruzifix. In der Zwischenzeit kommen die Killer vor dem Museum an. Stecken Sie das Kruzifix ein und analysieren Sie es im Analyselabor. Nun tauchen die Killer im Museum auf, erschießen Willy und Clive und nehmen Gina und Brian gefangen.

### **3. Die große Flucht**

Sie kommen in einer schäbigen Hütte wieder zu sich. Die Killer sind damit beschäftigt, Gina zu verhören, was Ihnen die Chance gibt, zu fliehen. Stecken Sie zunächst den Blasebalg, der auf den Kartons liegt, ein. Die Dose, die auf dem kleinen Regal steht, wandert ebenfalls in Ihre Tasche. Begeben Sie sich nun weiter nach rechts. Rechts neben dem Regal finden Sie eine Brechstange, einen Knauf und einen Putzlappen aus Leder. Stecken Sie alle diese Gegenstände ein. Sprühen Sie etwas Reinigungsmittel auf den

Lappen und putzen Sie damit das Fenster. Öffnen Sie dann die Kühltruhe, ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose und warten Sie, bis das Eis abgetaut ist.

Öffnen Sie nun den Abfluss der Kühltruhe. Nun können Sie die Kühltruhe ohne Probleme zur Seite schieben. Dadurch kommt eine Falltür zum Vorschein. Brechen Sie das Schloss mit der Brechstange auf und fliehen Sie durch die Falltür. Draußen treffen Sie auf eine Gruppe Transvestiten, die in der Gegend festsitzen. Sie entwickeln einen Plan, wie alle von dort fliehen können.

Zuerst begeben Sie sich zu Lula und durchwühlen die Reisetruhe. Sie finden einen kaputten Basketball. Betreten Sie nun den Bus. Nehmen Sie den Gegenstand, der unter dem Bett hervorlugt, einen Lippenstift aus den Fächern, die sich hinter dem Fahrersitz befinden und die Sonnenbrille, die vor dem Fach mit den Lippenstiften liegt. Gehen Sie nun nach hinten zu Carla. Vor den Stiefeln links finden Sie Nadel und Faden. Einstecken! Flicken Sie nun die Naht am Basketball und pumpen diesen mit dem Blasebalg auf. Untersuchen Sie den Kühlschrank. Er hat ein Vorhängeschloss. Unterhalten Sie sich nun mit Carla.

Sagen Sie ihr, sie sehe völlig erschöpft aus. Sie erfahren, dass sie eine Tablette eingenommen hat, die – mit Alkohol gemischt – verheerende Folgen hat. Fragen Sie sie nach einer Tablette. Carla erklärt Ihnen, dass die letzte Tablette in das Gitter im Boden gefallen ist. Benutzen Sie jetzt den Handstaubsauger mit dem Bodengitter und Sie gelangen an die Tablette. Verlassen Sie jetzt den Bus und gehen Sie nach rechts zur Kartenansicht. Besuchen Sie nun den Flugzeugfriedhof.

Stecken Sie den Soldatenhelm und den Maschinengewehrgurt ein. Benutzen Sie das Maschinengewehr. Es ist vollkommen eingerostet und muss geölt werden. Verlassen Sie den Flugzeugfriedhof und begeben Sie sich zum Ölfeld. Tauchen Sie hier die Sonnenbrille in die Ölpfütze. Besuchen Sie nun die Hütte der Killer. Hinter der Hütte finden Sie einen alten Eimer, den Sie natürlich einsacken. Nun geht es zum alten Waggon beim Wasserturm.

Betreten Sie den Waggon. Nehmen Sie eine Schraube aus dem Eimer und basteln Sie aus der Schraube und dem Holzknopf einen Bohrer. Wenden Sie sich nun den Fässern zu, brechen Sie das geschlossene Fass mit der Brechstange auf und nehmen Sie die Erdnüsse heraus. Zwischen dem Gerümpel im hinteren Teil des Wagens befindet sich ein Fass mit Sprengstoff. Versuchen Sie, das Fass mit dem Bohrer zu löchern. Stellen Sie den Eimer vor dem Fass ab und bohren Sie mit Ihrem Bohrer ein Loch hinein.

Füllen Sie nun etwas Schießpulver in den Lippenstift und stecken Sie ihn in den Gurt des Maschinengewehrs. Begeben Sie sich nun zurück zum Bus. Tauschen Sie hier Mariolas Sonnenbrille gegen die getönte Sonnenbrille aus. Fragen Sie sie nun nach dem Sonnenöl. Jetzt können Sie das Sonnenöl einstecken. Betreten Sie jetzt den Bus und nehmen Sie die restlichen Lippenstifte an sich und basteln Sie weitere Munition. Laden Sie die gesamte

Munition in den Munitionsstreifen. Gehen Sie nun erneut zum Flugzeugfriedhof. Ölen Sie das MG mit dem Sonnenöl ein und bringen Sie den Munitionsstreifen an. Besuchen Sie jetzt die Scheune auf der Anhöhe.

Begeben Sie sich in die Scheune und versuchen Sie, die Tablette in die Bierdose des Muskelprotzes zu werfen. Begeben Sie sich erneut zurück zum Bus und werfen Sie Lula den Basketball zu. Sie wird ihnen nun helfen, den Kraftprotz abzulenken, damit Sie die Tablette in seine Bierdose werfen können. Nachdem der Muskelmann die Bierdose mit der Tablette geleert hat, kann er sich nicht mehr bewegen. Sie können sich nun problemlos vor ihm bewegen.

Stecken Sie das Glas, das sich auf der Tonne befindet, ein. Sie erfahren, dass die Termiten der Gegend wild auf Erdnussbutter sind. Reagieren Sie sich danach mit der Brechstange am Motorrad ab. Stecken Sie die abgefallene Fußraste ein. Jetzt geht es zurück zum Bus. Betreten Sie den Bus und stecken Sie die Fußraste auf die Kurbelwelle und drehen Sie die Kurbel. Betrachten Sie das Fach an der Tür und nehmen Sie den Schlüssel heraus. Öffnen Sie mit dem Schlüssel den Kühlschrank und nehmen Sie die Butter heraus. Gehen Sie in die Hütte der Killer zurück.

Dort geben Sie die Butter und die Erdnüsse in den Soldatenhelm und stellen das Ganze auf den Kühltruhendeckel. Gehen Sie nun zum alten Waggon und werfen Sie die Erdnussbutter auf die kleine Hütte. Die Termiten fressen nun die Hütte weg und Sie können den Sprengstoff mitnehmen. Platzieren Sie den Sprengstoff auf dem Ölfeld bei der Ölpumpe und die Flucht kann beginnen.

## 4. Unheimliche Begegnung der vierten Art

Nachdem Gina in ein Loch gestürzt ist und Brian ein wenig Trübsal geblasen hat, übernehmen Sie wieder die Kontrolle. Als erstes besuchen Sie die Geisterstadt, wo Sie sehr nett begrüßt werden. Unterhalten Sie sich ein wenig mit Sushi. Betreten Sie den Saloon gegenüber dem Hotel. Nehmen Sie den Blumentopf, der sich unter der Treppe befindet an sich. Durchsuchen Sie die Gerätekammer hinter der Treppe und Sie erhalten eine Gartenschere. Steigen Sie nun die Treppe herauf. Unterhalten Sie sich mit Saturn über alle möglichen Themen. Betätigen Sie den Hebel des Katapultes, auf dem sich der Farbeimer befindet.

Gehen Sie nun durch die hinterste Tür auf den Balkon. Hier sehen Sie hinter der zweiten Tür einen Gegenstand auf dem Boden, den Sie natürlich einsacken. Verlassen Sie jetzt den Saloon und betreten Sie das Sheriffbüro. Nehmen Sie hier die Holzscheite neben dem Ofen mit und treten Sie wieder auf die Straße.

Betreten Sie nun die Bank. Untersuchen Sie das Regal bei der Registrierkasse und nehmen Sie den Tacker. Sehen Sie sich danach noch den Tisch an und nehmen Sie dort den Stempel mit. Untersuchen Sie auch die Stelle, an der der Farbeimer gelandet ist. Verlassen Sie nun die Bank und sehen Sie sich den Karren an, der sich zwischen dem Hotel und dem Sheriffbüro befindet, an und trennen Sie danach den Riemen mit der Gartenschere ab. Verlassen Sie nun die Geisterstadt und besuchen Sie den Krater.

Unterhalten Sie sich ein wenig mit Joshua. Versuchen Sie, den Riemen um den hinteren Reifen des Motorrads zu legen, Verbinden Sie den Riemen jetzt mit dem Tacker zu einem Ring und geben Sie ihn Joshua. Verlassen Sie den Krater jetzt und begeben Sie sich nun zum Bergwerk. Stecken Sie hier die Ölkanne ein und gehen Sie zurück zu Joshua. Dieser benötigt einen Zehnerschlüssel, um das Rad abzumontieren. Zurück zu Saturn! Versuchen Sie hier Werkzeug von der Wand zu nehmen. Sprechen Sie dann Saturn an und fragen Sie ihn nach einem Zehnerschlüssel und danach, wie er die riesigen Steine für seine Skulpturen bewegen kann. Versuchen Sie dann erneut, den Zehnerschlüssel zu nehmen. Er hängt nicht an der Werkzeugwand. Sprechen Sie Saturn noch einmal darauf an und er wirft Ihnen den Schlüssel zu, den Brian aber nicht fangen kann.

Gehen Sie dann vor die Tür des Saloons und untersuchen Sie den Trog. Sie können den Schlüssel nicht herausnehmen. Begeben Sie sich auf den Balkon und werfen Sie den Blumentopf auf die Straße. Gehen Sie dann wieder nach unten und heben Sie den Schlüssel auf. Gehen Sie dann wieder zum Krater und geben Sie Joshua den Schlüssel. Begeben Sie sich nun zu dem letzten Fragezeichen auf der Karte. Nehmen Sie die Schale, die sich neben der Leiter befindet und entfernen Sie sich dann von dem Haus. Vor dem Brunnen liegt ein Stein, der sich noch als nützlich erweisen wird. *Einsacken!*

Gehen Sie nun und schauen Sie, ob Joshua seine Arbeit beendet hat. Gehen Sie wieder in den Saloon und durchsuchen Sie die Gerätekammer ein zweites Mal. Sie finden etwas Tabak. Sehen Sie sich nun den Kanister links von Saturn an. Er enthält ein Benzinkonzentrat. Fragen Sie Saturn nach dem Benzin. Er gibt Ihnen den Kanister jedoch nur im Tausch gegen ein Kunstwerk. Versuchen Sie nun, ihm den Stein anzudrehen. Der Stein ist aber kein vollendetes Kunstwerk. Polieren Sie den Stein mit dem Schleifklotz und versuchen Sie es erneut. Die Skulptur ist jedoch immer noch nicht vollendet. Setzen Sie jetzt den Bernstein in das Loch ein und Sie können den Benzinkanister einsacken.

Das nächste Problem ist das richtige Mischverhältnis des Benzinkonzentrates. Sie müssen mit einem 30cl- und einem 50cl-Glas 40cl Benzinkonzentrat abfüllen. Füllen Sie nun Die Ölkanne mit Wasser aus dem Wassertank. Füllen Sie nun 1l Wasser in die Literflasche und füllen Sie danach die Ölkanne wieder auf. Gießen Sie nun den 50cl-Messbecher voll mit Benzinkonzentrat, wovon Sie dann 30cl in das 30cl-Glas geben. Leeren Sie das 30cl-Glas aus und gießen Sie die 20cl aus dem 50cl-Glas in das kleinere Glas. Füllen Sie nun

den 50cl-Messbecher wieder mit Konzentrat und gießen Sie 10cl in das kleinere Glas ab. Nun haben Sie in dem 50cl-Glas 40cl Benzinkonzentrat, welches Sie sofort in die Literflasche gießen.

Füllen Sie nun das Benzin in Joshuas Motorrad und die Kontaktmaschine funktioniert. Sie müssen die richtige Melodie spielen, damit das Dimensionstor geöffnet werden kann. Die richtige Melodie lautet DO SO MI TI LA. Nachdem Joshua nach Trantor aufgebrochen ist, steigen Sie in den Krater und nehmen seinen Helm mit. Verlassen Sie den Krater und durchsuchen Sie Joshuas Zelt. Dort finden Sie ein Seil und eine Stirnleuchte.

Den Helm übergeben Sie dann Saturn, der damit seine Inspirationskrise überwindet und sich sofort auf die Suche nach einem geeigneten Material für sein Kunstwerk macht. Statten Sie nun Sushi einen Besuch ab und fragen Sie sie nach dem Banktresor. Besuchen Sie dann Saturns Werkstatt erneut. Sehen Sie sich die Skulptur an, die an der Decke hängt. Nun können Sie mit der Kransteuerung am Balken eine Skulptur auf das Katapult abstellen und das Katapult dann abfeuern. Stecken Sie auch Saturns Schweißbrenner ein. Besuchen Sie nun die entgleiste Lokomotive.

Füllen Sie nun das Wasser aus der Ölkanne in den Wassertank der Lok. Sie müssen insgesamt fünf Kannen Wasser in den Wassertank der Lok schütten. Betreten Sie dann das Führerhaus. Werfen Sie hier die Holzscheite in den Heizkessel und entzünden Sie diese mit dem Schweißbrenner. Erhöhen Sie dann den Kesseldruck, indem sie am Rad im oberen Teil des Führerhauses drehen. Betätigen Sie dann den Hebel zum Dampfablassen. Der Schlüssel zur Gefängniszelle wird vom Dampf aus dem Kessel geschleudert. Stecken Sie ihn ein und betreten Sie die Bank.

Klettern Sie durch das Loch, das die Statue in den Boden gerissen hat und untersuchen Sie den Tresor. Besuchen Sie Sushi und fragen Sie sie nach der Kombination. Sie kann Ihnen jedoch nur sagen, dass die Kombination aus drei Zahlen besteht und dass die erste Zahl nach rechts gedreht werden muss.

Betreten Sie nun das Sheriffbüro und schließen Sie die Zelle auf. Durchsuchen Sie die Arzttasche und nehmen Sie ein Fläschchen Minztinktur und ein Stethoskop mit. Versuchen Sie nun, die Tinktur mit dem Tabak zu benutzen. Kombinieren Sie dann den Stempel mit der Tonschale zu einem Mörser. Geben Sie dann den Tabak und die Tinktur hinein und Sie erhalten Kautabak.

Begeben Sie sich nun in den Keller der Bank und knacken Sie mit Hilfe des Stethoskops den Tresor. Die Kombination lautet: 85 rechts, 29 links, 54 rechts. Nehmen Sie den Plan des Bergwerks aus dem Tresor und besuchen Sie dann Oscar, den Riesen. Geben Sie ihm den Kautabak. Bitten Sie ihn um einen Gefallen und er rollt den Stein vor dem Eingang zum Bergwerk zur Seite und Sie können das Bergwerk betreten und sich auf die Suche nach dem Hopi-Dorf machen.

## **5. Die heilige Grabstätte**

Brian durchkämmt die Gänge, stößt dabei auf Fledermäuse und rennt aus dem Bergwerk. Von Ihrer Position aus können Sie das Hopi-Dorf sehen. Nehmen Sie zuerst den Holzbalken auf. Darunter entdecken Sie die Spitze eines Bergarbeiterpickels, die Sie ebenfalls einsacken. Ein Knochen des Gerippes muss als Stiel für den Pickel herhalten. Mit diesem improvisierten Werkzeug können Sie nun den Nagel, der sich im unteren Bereich der Querstrebe beim Bergwerkseingang befindet, herausziehen. Schlagen Sie den Nagel nun am Rand des Abgrunds ein, befestigen Sie das Seil daran und seilen Sie sich ab.

Unten im Hopi-Dorf treffen Sie auf die totgesagte Gina. Sie hat sich ihr Bein gebrochen. Begeben Sie sich nach rechts zur großen Statue. Dort finden Sie rechts von der Statue ein Beil, das an einen Stein gelehnt ist. Damit spalten Sie den Holzbalken in 2 Bretter. Begeben Sie sich zurück zu den Ruinen und betreten Sie den Durchgang, der sich ganz links im Dorf befindet. Gehen Sie danach in den Durchgang rechts von Ihnen und danach durch den zweiten Durchgang von links. Danach betreten Sie den Durchgang rechts von Ihnen. Nun stehen Sie direkt vor dem Seil. Schneiden Sie mit dem Tomahawk ein Stück ab und begeben Sie sich wieder nach unten. Verlassen Sie jetzt das Hopi-Dorf nach links und suchen Sie das Heiligtum.

Stecken Sie das Kruzifix in den Mund des Monolithen. Brechen Sie einen Ast von dem Strauch ab, säubern Sie damit den Mund und versuchen Sie es erneut. Betreten Sie nun das Heiligtum. Wupuchim gibt Ihnen dort ein Glas mit einem Finger. Kehren Sie nun zum Hopi-Dorf zurück und schienen Sie Ginas Bein. Nun können Sie sich auf den Weg zurück nach Douglasville machen.

## **6. Der Indianer, die Nonne und der Finger**

Nun gilt es, das Geheimnis um den Finger zu lösen. Dazu muss Gina mit einem Toten sprechen. Da für diese Zeremonie ein Medium benötigt wird, müssen Sie sich als tauglich erweisen. Unterhalten Sie sich ausgiebig mit Mama Dorita über dieses Thema. Sie sind jedoch noch nicht bereit für eine solche Zeremonie. Begeben Sie sich nun nach Douglasville und betreten Sie das Hotel.

Unterhalten Sie sich nun ausgiebig mit Sushi. Begeben Sie sich im unteren Teil des Hotels zum Kamin und nehmen Sie dort den Schürhaken mit, der sich rechts vom Kamin befindet. Begeben Sie sich nun in den Saloon, wo Sie zum ersten Mal auf Rutger treffen. Gegen eine kleine Gegenleistung hilft er Ihnen, in Trance zu fallen. Geben Sie ihm die

Axtpfeife und Sie dürfen einen Zug von seiner Pfeife nehmen. Dies reicht jedoch nicht aus.

Begeben Sie sich erneut zu Rutger und fragen Sie ihn nach einem stärkeren Mittel. Er erzählt Ihnen von Yawaskel-Erbesen, die Sie bereits in der Tasche haben. Gehen Sie noch einmal in den Kerker und durchsuchen Sie die Arzttasche. Sie finden ein Skalpell. Öffnen Sie die Schoten mit dem Skalpell. Da das Skalpell nicht scharf genug ist, müssen Sie es im Feuer des Kamins im Hotel erwärmen und mit dem glühenden Skalpell die Schoten öffnen. Geben Sie Rutger nun die Erbsen und er mischt für Sie das Gebräu an. Begeben Sie sich nun zu Mama Dorita und Sprechen Sie das Gebet nach. Nun können Sie sich zurücklehnen und das Gespräch mit dem Toten verfolgen.

Gina hat Sie also die ganze Zeit angelogen. Sie entschließen sich dennoch, das Geld zu suchen. Zuerst müssen Sie Jonnys Wohnwagen finden. Sie besuchen zuerst Sushi und erzählen ihr von der spiritistischen Sitzung. Besuchen Sie dann Saturn. Er arbeitet mittlerweile an einer etwas eigensinnigen Statue, doch er kann Ihnen die ungefähre Position des Wohnwagens verraten.

Begeben Sie sich sofort zu dem Wohnwagen und brechen Sie mit dem Schürhaken die Tür auf. Betreten Sie den Wohnwagen und betrachten Sie das Nonnengewand rechts von der Tür. Verlassen Sie den Wohnwagen und nehmen Sie die Broschüre aus der Tasche in der Tür mit. Geben Sie Sushi die Broschüre. Sie sucht dann im Internet nach Informationen über die Bank. Verlassen Sie nun das Hotel und unterhalten Sie sich ein wenig mit Saturn. Betreten Sie danach erneut das Hotel.

Sushi sollte inzwischen etwas über die Mojave-Bank herausgefunden haben. Sie erklärt Ihnen, dass Jonnys Schwester unter ihrem Ordensnamen ein Schließfach in dieser Bank hat. Das Schließfach wird über einen Fingerabdruck geöffnet. Der Finger gehörte Jonnys Schwester und ist somit der Schlüssel zu den 20 Millionen.

Begeben Sie sich erneut zum Wohnwagen und nehmen Sie das Nonnengewand an sich. In diesem Moment kommen die Killer beim Wohnwagen an. Nun müssen Sie nur noch die Killer loswerden. Begeben Sie sich zur Lok und lassen Sie ein zweites Mal Dampf ab. Ein Sheriffstern wird aus dem Kessel herausgeschleudert. Geben Sie Oscar den Stern und ernennen Sie ihn somit zum Sheriff von Douglasville. Er zieht nun los und verhaftet die Killer.

Betreten Sie das Gefängnis und nehmen Sie den Beutel mit den Wertgegenständen der Killer an sich. Bringen Sie Sushi den Beutel und sie untersucht die Sachen. Verlassen Sie nun das Hotel und betreten Sie es gleich wieder. Sprechen Sie Sushi auf die Sachen der Killer an. Sie kommen auf das Thema Kino zu sprechen. Nennen Sie Woody Allen als Ihren Lieblingsregisseur und ‚Manhattan Murder Mystery‘ als Ihren Lieblingsfilm.

Dies bringt Sushi auf eine geniale Idee. Sie müssen die Stimmen der Killer aufnehmen und dazu Ginas Stimme. Somit kann ein Anruf bei den Sandrettis inszeniert werden, der den Glauben erweckt, Gina und Sie seien tot und Gustav und Fjodor hätten die 20 Millionen. Stecken Sie also den MP3-Recorder ein und begeben Sie sich in das Sheriffsbüro und nehmen Sie dort die Stimmen der Killer auf. Begeben Sie sich danach zu Mama Dorita und nehmen Sie dort Ginas Stimme auf. Bringen Sie dann den MP3-Recorder zu Sushi und lehnen Sie sich zurück und genießen Sie das große Finale.

P.S.: Wenn Sie Gina einmal nackt sehen wollen, so müssen Sie sich nur den Abspann bis zum Ende ansehen.

# Runaway 2 – The Dream of the Turtle

## 1. Dschungelfieber

Sammeln Sie sich erst einmal und stecken Sie dann die Glasscherbe, ein Capote-Hündchen aus den Kisten und die Sachen auf dem Boden rechts neben der Tür zum Cockpit ein. Betreten Sie dann das Cockpit und ziehen Sie an dem Hebel über Brians linker Hand. Werfen Sie einen Blick in das Handschuhfach auf der linken Seite, was Ihnen eine Lupe einbringt. Öffnen Sie noch das Handschuhfach in der Mitte und nehmen Sie Fernglas und Whisky heraus. Warten Sie noch, bis sich der anfangs gezogene Hebel wieder löst. Ziehen Sie ihn dann erneut und fixieren Sie ihn mit Ginas Haarklammer.

Verlassen Sie jetzt das Flugzeug und verlassen Sie die Absturzstelle nach rechts. In senkrechter Linie unterhalb des Felsvorsprunges auf der rechten Seite finden Sie einen Gegenstand im Treibsand, den Sie natürlich sofort einstecken. Versuchen Sie jetzt, auf den Felsen links zu klettern und begeben Sie sich zum Flugzeug zurück. Durchwühlen Sie jetzt das Bugfach und füllen Sie das gefundene Wasser gleich in das Capote-Hündchen ein.

Schneiden Sie mit der Scherbe das Gummiband von der Fliegerbrille und stutzen Sie den Ast zurecht. Knoten Sie das Gummiband an den Ast und gehen Sie zur Treibsandgrube zurück. Besprühen Sie den Felsen mit dem Anti-Rutsch-Spray und klettern Sie hinauf. Stellen Sie das Hündchen an der Stelle ab, an der vorher der Lemure saß und gehen Sie danach zum Flugzeug zurück. Holen Sie sich einen weiteren Hund aus dem Flugzeug und verlassen Sie es wieder. Werfen Sie dann mit dem Fernglas einen Blick in die Baumkronen und schießen Sie mit Ihrer Schleuder in die Baumkronen. Durchsuchen Sie danach Ottos Tasche.

Halten Sie die Lupe in einen der Lichtstrahlen und stecken Sie die Lupe danach an das Werkzeug in Ihrem Inventar. Halten Sie diese verlängerte Lupe in den Lichtstrahl und reparieren Sie den Schlüssel mit dem improvisierten Schweißgerät. Betreten Sie jetzt das Flugzeug wieder und versuchen Sie, das Gepäckfach mit dem Schlüssel zu öffnen. Bearbeiten Sie den Schlüssel dann noch einmal mit der Scherbe und füllen Sie gleich noch den Whisky in das Hündchen.

Öffnen Sie jetzt das Gepäckfach und nehmen Sie die Schneeschuhe heraus. Gehen Sie zur Treibsandgrube und legen Sie das Hündchen wieder vor dem Felsen ab. Klettern Sie dann an dem Felsen hinauf und überqueren Sie die Brücke mit Hilfe der Schneeschuhe.

## **2. Surfin' Mala**

Sobald Sie im Militärcamp angekommen sind, werfen Sie einen Blick auf den Notizblock des Soldaten und beenden das Gespräch mit dem Obersten/Colonel rasch wieder. Wenden Sie sich am Checkpoint nach rechts und folgen Sie der Straße.

Reden Sie mit Lokelani über alle Themen und merken Sie sich die Namen und die Hintergründe ihrer Exfreunde, da sie dies später noch abfragen wird. Stecken Sie nach dem Gespräch die Tafel und das Zigarrenröhrchen aus dem Aschenbecher auf dem Boden ein. Verlassen Sie dann die Bar und gehen Sie zur Hütte hinüber. Reden Sie mit dem Kuttenträger und geben Sie ihm die Tafel. Sprechen Sie mit ihm über den Verlust seiner Stimme, bis die Kreide zur Neige geht.

Gehen Sie hinüber zum Fotoautomat und sehen Sie sich im Bereich hinter der Bretterwand alles genau an. Statten Sie danach dem mechanischen Stier einen Besuch ab. Klettern Sie durch die Klappe ins Innere.

Gehen Sie jetzt zum Kellereingang des Besucherzentrums und durchwühlen Sie den Müllcontainer. Entfernen Sie sich danach vom Kellereingang und besuchen Sie den Soldaten. Reden Sie auch mit ihm über alle Themen und sehen Sie sich danach den Baum genauer an. Kratzen Sie mit dem Röhrchen etwas Harz vom Stamm und verlassen Sie die Gegend um den Strand wieder.

Begeben Sie sich nun zur Surferhütte und reden Sie mit Knife über alles. Stecken Sie danach die Puderdose und das Seil links und rechts vom Eingang der Hütte ein. Gehen Sie nach links zum Bootssteg und stecken Sie die Werkzeugkiste ein. Danach kehren Sie zu Lokelani zurück. Reden Sie mit ihr über den Fotoautomat, den mechanischen Stier und die Make-up Software.

Mischen Sie Puder und Harz in dem Zigarrenröhrchen und betreten Sie die Hütte mit dem Strohdach. Untersuchen Sie das Kabel rechts neben dem Eingang der Hütte und ziehen Sie an dem Kabel. Kriechen Sie unter den Hüttenboden und schmieren Sie das Kabel mit der Butter. Geben Sie dem Kuttenträger dann die Kreide. Reden Sie über seine Sprachfähigkeiten und bearbeiten Sie ihn so lange, bis er sich zum mechanischen Bullen aufmacht, um ihn zu reparieren.

Dort geben Sie Joshua die Butter und das Werkzeug. Schauen Sie noch einmal beim Fotoautomaten vorbei und sehen Sie unter die Plattform. Schicken Sie den Lemuren unter die Plattform und gehen Sie zu Lokelani. Bei ihr bestellen Sie ein Bier und müssen dafür einige Fragen zu ihren Exfreunden beantworten. Falls Sie dabei überfordert sind: Milo, Lopati, Tiru und Russel könnten richtige Antworten sein. Andernfalls probieren Sie es einfach so lange, bis Sie die richtigen Antworten erraten haben.

Danach begeben Sie sich zum Kellereingang und hängen das Stahlseil an das Brett. Gehen Sie zu dem Soldaten und geben Sie ihm das Seil. Lassen Sie ihn auf den Baum klettern und schnappen Sie sich schnell das Foto aus dem Buch. Dann fahren Sie mit dem Hummvee zum Kellereingang, hängen das Stahlseil an das Fahrzeug und legen den Eingang frei.

Klettern Sie in den Keller und kümmern Sie sich um den Sicherungskasten. Schalten Sie zunächst alle Leitungen bis auf die Stromzufuhr zur Bar aus (Hebel nach unten) und schalten Sie dann den Fotoautomaten und den mechanischen Stier wieder dazu. Durchsuchen Sie den Raum unter der Treppe und Sie erhalten einen Metalldetektor.

Machen Sie sich jetzt zum mechanischen Bullen auf und machen Sie einen Proberitt. Gehen Sie danach zum Fotoautomaten und geben dem Lemuren das Bier. Der Chip wird natürlich gleich hinter der Holztafel in den entsprechenden Schlitz gesteckt. Gehen Sie jetzt zu Lokelani und geben Sie ihr die beiden Fotos.

Besuchen Sie den Soldaten und lassen Sie ihn den Vogel vom Baum holen. Stecken Sie den Vogel ein und begeben Sie sich zur Hütte von Knife und Kai. Reden Sie mit Kai über dessen schamanische Vergangenheit, seine Beinprothese und zeigen Sie ihm den Vogel. Suchen Sie dann mit dem Metalldetektor bei der Schildkröte aus Sand nach der Prothese und reden Sie mit Knife. Schicken Sie ihn zum mechanischen Bullen und machen Sie sich auf den Weg ins Militärcamp.

Lassen Sie sich zum Zelt des Colonels bringen schreiben Sie vor dem Zelt die Schamanenhütte zur Suche aus. Verlassen Sie das Camp und betreten Sie es gleich wieder. Jetzt sollten Sie die Koordinaten der Hütte erfahren. Verlassen Sie das Camp und gehen Sie zu Soldat O'Connor. Fragen Sie ihn nach seinem GPS-Gerät und gehen Sie danach zur Bucht.

Betreten Sie die Hütte und sehen Sie sich das Gerät, mit dem der Junge spielt genauer an. Lassen Sie Ihren Lemuren auf den Kleinen los und stecken Sie draußen das GPS-Gerät ein. Geben Sie die Koordinaten in das Gerät ein und suchen Sie die Hütte auf. Ist das erledigt gehen Sie zur Bucht zurück, geben Kai die Prothese und gehen mit ihm zur Hütte.

Stecken Sie einen der Schildkrötenpanzer rechts neben der Ausgangstür ein und sprechen Sie Kai auf das Buch seines Großvaters. Verlassen Sie die Hütte und klappern Sie die Gräber rechts von der Hütte mit dem Metalldetektor ab. Graben Sie mit dem Schildkrötenpanzer nach dem Buch und genießen Sie das Ende dieses Kapitels.

### **3. Simpler als eine Amöbe**

Durchsuchen Sie die Kisten auf der linken Seite des Raumes und stecken Sie die Kamera ein. Durchwühlen Sie noch den Schreibtisch auf der rechten Seite und klettern Sie die Leiter hinauf. Schnappen Sie sich das Klebeband, das oben ganz links auf dem alten Lappen liegt und befestigen Sie die Socketcam an der Überwachungskamera. Klettern Sie dann die Leiter wieder hinunter und verlassen Sie den Tempel.

Draußen reden Sie kurz mit O'Connor und beenden das Gespräch gleich wieder. Sie erhalten einen Umschlag, den Sie natürlich gleich aufreißen. Kehren Sie jetzt wieder in die große Halle im Tempel zurück und öffnen Sie den Koffer mit Pignons Ring. Leeren Sie den Koffer und kehren Sie zu O'Connor zurück. Reden Sie mit ihm über alle Themen und wenden Sie dann den Neuralisator auf ihn an.

Kehren Sie wieder in die große Halle zurück und gehen Sie weiter nach links in den nächsten Raum. Stecken Sie die Karte in den Schlitz am Würfel und danach die Murmeln in die Löcher in der Kugel. Legen Sie den Handschuh auf die Kugel und verlassen Sie den Raum wieder. Setzen Sie sich jetzt an den PC und studieren Sie die Aufzeichnungen.

Öffnen Sie in Portal zur Bucht und reden Sie mit Joshua über die CIA2. Statten Sie der Bucht gleich danach einen zweiten Besuch ab und verlassen Sie kurz den Raum, um ihn auch gleich wieder zu betreten. Reden Sie noch einmal mit Joshua und fragen Sie ihn nach der Operation. Lassen Sie sich von ihm die Zahnarztwerkzeuge geben und klettern Sie in der großen Halle die Leiter hinauf.

Setzen Sie mit Hilfe der Werkzeuge die Hebebühne in Gang und klettern Sie oben in den Mund der großen Statue. Schnappen Sie sich Tasche und Peitsche der Leiche und werfen Sie einen Blick unter den Hut. Gehen Sie weiter nach rechts und sehen Sie sich Tarantulas Kiste an. Gehen Sie zurück zum Leichnam und stecken Sie die Spinne in die Plastiktüte.

Versuchen Sie, die Spinne durch den Schlitz zu Tarantula zu werfen und gehen Sie zur Eingangshalle des Tempels, in der sich die Statue des Hühnchengottes befindet. Erkunden Sie den hinteren Ausgang und öffnen Sie den Stinkazol-Behälter mit den Zahnarztwerkzeugen. Platzieren Sie den Behälter im hinteren Gang und kehren Sie zu Tarantula zurück. Werfen Sie die Spinne durch den Schlitz und schnappen Sie sich danach noch

das Funkgerät vom Podest. Kehren Sie zur Hebebühne zurück und schwingen Sie sich mit der Peitsche zum linken Ohrring der Statue.

#### **4. Jener, der weiß, redet nicht**

Stecken Sie ein Holzstück, die Ölkanne vom Kaminsims und das Messer aus der Schublade am linken Schrank ein und verlassen Sie die Hütte. Draußen stecken Sie den Benzinkanister ein und gehen nach links zum Bärenforscher. Reden Sie mit ihm über alle Themen und stecken Sie ein Blatt von der Pflanze neben dem Rucksack ein.

Gehen Sie nach links zum Fluss und von dort aus weiter zu der hochsitzartigen Hütte im Hintergrund. Klettern Sie die Leiter hinauf und sacken Sie den Eishockeyschläger, die Motorsäge unterm Bett, das Schild an der Tür, sowie eine der Flaschen mit den Bärenessenzen ein. Gehen Sie durch die Tür auf den Balkon und nehmen Sie den Schlauch aus dem Fass.

Statten Sie Joshua einen Besuch ab und machen Sie einen Scherz über die Vernichtung Trantors. Überzeugen Sie ihn davon, rohen Lachs als Sushi zu essen und verlassen Sie die Hütte wieder. Saugen Sie mit dem Schlauch Benzin aus dem Auto ab und sehen Sie sich die Kettensäge genauer an. Gießen Sie dann etwas Öl zu dem Benzin in den Kanister und füllen Sie das Gemisch in die Kettensäge. Köpfen Sie jetzt die Elchfigur mit der Säge und schneiden Sie mit dem Messer ein Loch in den Elchkopf.

Begeben Sie sich wieder zu Ben und fragen Sie ihn über Lachs-Sushi und Archibald aus. Gehen Sie danach in Bens Hütte und klimpern Sie auf der Gitarre herum. Reden Sie mit Archibald und lassen Sie sich von ihm gegen Bezahlung das Sushi zubereiten. Fragen Sie ihn nach fehlenden Zutaten und verabschieden Sie sich von ihm. Spalten Sie nun das Holzstück mit der Axt und klettern Sie wieder zum Balkon hinauf.

Dort stecken Sie die Flasche mit der Bleiche ein und gehen zum vereisten Fluss. Schneiden Sie mit der Motorsäge ein Loch in das Eis und suchen Sie Ben auf. Präparieren Sie den Elchkopf mit der Bleiche und geben Sie ihn Ben. Sobald dieser sich zu den Bären aufmacht, tauschen Sie die Bärenessenz in seinem Rucksack gegen die in Ihrem Inventar aus. Schicken Sie ihn dann wieder zu den Bären und gehen Sie zum Fluss. Schnappen Sie sich mit dem Hockeyschläger den Prankenhandschuh vom Eis und prügeln Sie mit dem Schläger auf das Loch im Eis ein. Stecken Sie dann den Handschuh auf den Schläger und versuchen Sie es erneut. Stecken Sie den Lachs ein und gehen Sie zu Bens Hütte.

Benutzen Sie die Pfeife, um Archibald aus dem Wald zu rufen und geben Sie ihm die Zutaten. Nachdem Joshua dann genesen ist, betätigen Sie die Seilwinde am Auto vor der

Hütte. Setzen Sie sich ins Auto und öffnen Sie die Motorhaube. Stützen Sie die Haube mit dem Eishockeyschläger ab und sehen Sie sich den Motor an.

Schrauben Sie mit dem Messer die Zündkerze aus der Motorsäge und setzen Sie die Zündkerze in den Motor des Wagens ein. Starten Sie schließlich den Wagen und benutzen Sie die Seilwinde.

## **5. Tauchfahrt in die Vergangenheit**

Versuchen Sie sich am Zahlenschloss an der Glastür rechts und gehen Sie dann nach links. Benutzen Sie den Aufzug in der Röhre neben dem Taucheranzug und reden Sie oben mit Sushi. Lassen Sie sich von ihr den Code für die Türen geben und gehen Sie nach vorne zu Rutger. Lassen Sie sich von ihm über die Geschehnisse der letzten Nacht aufklären und sammeln Sie danach den Schrubber links neben der Gefriertruhe und die Gartengeräte (also den Beutel mit Sand) ein. Versuchen Sie noch, den Helm neben Rutgers Liege einzustecken.

Begeben Sie sich nun wieder hinunter in die Lobby und betreten Sie die Neptunsuite. Reden Sie mit Saturn ausgiebig über den Helm und über das Trantonit. Stecken Sie einen Stift vom Tisch ein und schnappen Sie sich den Dreizack von der kleinen Neptunstatue.

Verlassen Sie die Suite wieder und geben Sie rechts den Code am Zahlenschloss ein. Folgen Sie Camille die Treppen hinab und halten Sie sich die Ohren zu, während Dean seine Ansage verpatzt. Gehen Sie nach rechts in den Raum mit dem Taucherzubehör und nehmen Sie zwei Schläuche aus der kleinen Kiste.

Verlassen Sie den Raum wieder und sehen Sie sich die Vitrinen am oberen Ende der Treppe an. Gehen Sie zu Sushi und fragen Sie sie nach dem Schlüssel. Von dort gehen Sie gleich weiter zu Rutger und wandeln die Nachricht, die Sie ihm von Saturn überbringen sollen, in eine Nettigkeit um. Nach diesem Prinzip überbringen Sie die weiteren Nachrichten, bis Rutger Ihnen schließlich den Helm überlässt.

Gehen Sie wieder zu Camille und fragen Sie sie nach dem Zeitungsartikel und nach ihrer Herkunft. Reden Sie über die französischen Weine und folgen Sie ihr danach wieder die Treppe hinab. Reden Sie mit Dean und fragen Sie ihn nach dem Artikel. Verlassen Sie den Raum danach wieder und gehen Sie oben durch die hintere Tür in den Frachtraum. Steigen Sie die Treppe hinunter und öffnen Sie das Ablassventil in der hinteren Ecke. Betätigen Sie dann den roten Knopf rechts neben der großen Metalltür. Stützen Sie die Tür mit dem Schrubber ab und stecken Sie die Kabelbinder ein.

Verbinden Sie die Schlauchstücke mit den Kabelbindern und verlassen Sie den Raum wieder. Draußen stecken Sie die Weinflaschen ein und trinken diese in Ihrer Kabine aus. Schütten Sie Sand in die leeren Flaschen und verbinden Sie diese mit den Kabelbindern. Montieren Sie ihre gebastelte Sanduhr an den Dreizack und gehen Sie damit zu Saturn. Versuchen Sie, den Notizblock einzustecken und geben Sie Saturn darauf hin die Gabeluhr.

Bringen Sie Dean den Notizblock und schnappen Sie sich noch ein paar weitere Schlauchstücke. Danach sollten Sie mit Saturn den Detektor bauen können. Genießen Sie die folgenden Tauchgänge und begeben Sie sich danach wieder in den Laderaum. Durchsuchen Sie die Werkzeugkiste und sägen Sie ein Stück vom Schrubber ab. Versuchen Sie, den Raum weder zu verlassen und reden Sie danach über das Intercom neben dem Wassertank mit Sushi. Betätigen Sie den Hebel neben dem Intercom und klettern Sie die Leiter am Wassertank hinauf. Reden Sie jetzt mit Sushi und starten Sie die nächsten Tauchgänge.

Nach zwei weiteren erfolglosen Tauchgängen begeben Sie sich wieder in den Laderaum und öffnen dort die große Metalltür. Öffnen Sie danach die Luke wieder und gehen Sie zu Saturn. Reden Sie mit ihm über sein derzeitiges Projekt und leihen Sie sich die Dinger aus. Mit deren Hilfe klettern Sie dann im Lagerraum zur Luke hinauf und starten Ihren vorerst letzten Tauchgang.

## 6. Der verborgene Stern der Unterwelt

Schnappen Sie sich Briefbeschwerer und Dolch vom Schreibtisch und sehen Sie sich Ihre Fußfesseln genauer an. Reden Sie mit Camille und versuchen Sie, den Nagel aus dem Balken im Vordergrund zu ziehen. Werfen Sie Camille den Dolch zu und öffnen Sie Ihre Fesseln mit dem Nagel.

Stecken Sie die Flasche vom Schreibtisch ein und verlassen Sie die Kajüte durch die linke Tür. Betrachten Sie das Fenster auf der rechten Seite und hebeln Sie das Fensterbrett mit dem Brieföffner ab. Durchwühlen Sie den Haufen Schalen nach Kernen und füttern Sie damit den Papagei (oder war es ein Kakadu?) in der Kajüte.

Nehmen Sie sich die Drachenzunge aus dem Glas links neben der Rüstung und kneten Sie sie an die rechte Tür. Schießen Sie den Briefbeschwerer mit Hilfe der Zunge ab und betreten Sie den Gang. Stecken Sie den Briefbeschwerer wieder ein und versuchen Sie, die Tür rechts zu öffnen. Blockieren Sie das Schwert mit dem Balken und betreten Sie die Schatzkammer. Klauen Sie sich einen Teil des Schatzes und verlassen Sie den Raum wieder.

Untersuchen Sie das Fass und versuchen Sie, den Teufelshund hineinzustecken. Gehen Sie dann um die Biegung im Hintergrund und reden Sie mit dem Piraten über seine Aufgaben. Fragen Sie nach einem Grog und der dafür benötigten Bescheinigung. Legen Sie die Prüfung der Gaunerei ab und nennen Sie Long John Silver, Arzt und das Schildkröten-Surfen als Antworten.

Die letzte Frage ist etwas schwieriger. Wichtig ist, dass Wobblins und Hinkebein die schnelleren und Éclopé und Passoromo die langsameren Piraten sind. Lassen Sie also die schnelleren zuerst aufbrechen. Einer der beiden geht zurück. Dann brechen die langsamen auf und schicken den zweiten schnelleren Piraten wieder zurück. Damit hätten Sie die erste Prüfung bestanden.

Durchwühlen Sie jetzt die Kiste und gehen Sie in die Kajüte des Kapitäns zurück. Öffnen Sie den Schrank und sehen Sie sich die Fächer an. Verlassen Sie danach die Kajüte und werfen Sie die Seife in das Fass. Tauchen Sie den Teufelshund in das Fass und gehen Sie zum Fetten Hund.

Dem zeigen Sie den geraubten Schatz und den gewaschenen Teufelshund und legen die Blanko-Urkunde vor. Lassen Sie sich dann Grog in Ihre Flasche einfüllen und betreten Sie die Schatzkammer erneut. Sacken Sie die Schätze ein und nehmen Sie auch den Trichter mit.

Betreten Sie den Balkon des Kapitäns und befestigen Sie den Balken wieder am Fenster. Füllen Sie den Grog in die herabhängende Flasche ein und betreten Sie kurz die Kabine. Durchwühlen Sie die Kernreste dann erneut und füttern Sie den Vogel mit den gefundenen Kernen.



Speichern Sie das Spiel an dieser Stelle sicherheitshalber ab, falls Sie die ungepatchte Version des Spieles spielen. Das Spiel stürzt bei der folgenden Sequenz häufig ab.

Benutzen Sie dann den Globus. Drehen Sie den Globus kurz und stellen Sie ihn auf Spanien ein. Sie sollten dabei hören, dass ein Mechanismus einrastet. Drehen Sie den Globus jetzt entsprechend den Anweisungen des Vogels nach Osten, bis der Mechanismus erneut einrastet (Japan). Drehen Sie dann nach Westen (Neufundland) und wieder nach Osten (Griechenland). Lehnen Sie sich nun zurück und genießen Sie das Ende des Brushian.

# Runaway – A Twist of Fate

## Erstes Kapitel: Brian Basco ist tot

Nach der Bestattungszeremonie nehmen Sie sich die Schleife vom Grabkranz mit und gehen dann hinter die Krypta. Nach einer kurzen Unterhaltung mit Agatha folgen Sie ihr in die Krypta. Das Gespräch mit ihr können Sie bei der ersten Gelegenheit beenden. Stecken Sie sich stattdessen Agathas Werkzeuge ein. Diese befinden sich links unten hinter dem Sockel der Statue. Gehen Sie anschließend rechts die Treppe hinab in den Keller. Am Ende des Tunnels stecken Sie die Urne ein und nehmen das Bild von der Wand. Verlassen Sie nun die Krypta wieder.

Gehen Sie nach links zum Friedhofseingang. Nehmen Sie sich hier ein Werkzeug vom Gerüst rechts neben dem Tor und gehen Sie zum Friedhof zurück. Hier steigen Sie zum Rundgang hinab. Öffnen Sie den Kofferraum des Leichenwagens und betreten Sie anschließend die Kapelle. Hier legen Sie die Fußmatte zur Seite und öffnen die Klappe darunter. Heben Sie den Handschuh vom Boden auf und nehmen Sie den Kasten vom Sims rechts oben im Bild.

Öffnen Sie das Kästchen und Sie finden einen Schlüssel mit dem Sie das Fenstergitter aufschließen können. Nehmen Sie den Kollektor aus dem Raum hinter dem Gitter mit und ziehen Sie an dem Seil. Wieder im Rundgang füllen Sie den Handschuh am Brunnen mit Wasser und betreten dann die Werkstatt gegenüber der Kapelle. Fragen Sie Luanne, was sie so beschäftigt und reden Sie mit ihr über die Montageanleitung. Bieten Sie ihr an, die Anleitung zu übersetzen. Beenden Sie nun das Gespräch.

Stecken Sie den Handschuh in den Kühlschrank und kippen Sie den Inhalt der Urne in das Holzkästchen. Verwenden Sie nun die Urne, um den Handschuh wieder aus dem Kühlschrank herauszuholen. Nehmen Sie sich noch eines der Werkzeuge beim Amboss mit und gehen Sie wieder in die Kapelle gegenüber. Hier beleuchten Sie das Buch mit der Taschenlampe und kombinieren anschließend die Montageanleitung mit dem Buch.

Gehen Sie jetzt wieder in den Keller der Krypta. Hier halten Sie die Urne an das herunterhängende Kabel. Gehen Sie anschließend hinter die Krypta und bitten Sie Agatha um eine Übersetzung der Montageanleitung. Gehen Sie danach wieder hinter die Krypta und

versuchen Sie, den Riemen von der Statue einzustecken. Stützen Sie dann die Statue mit der Drehstütze ab und Sie erhalten den Riemen. Die Übersetzung liefern Sie nun in der Werkstatt bei Luanne ab. Nachdem diese verschwunden ist, können Sie das Tor auf der linken Seite des Raumes öffnen und noch mehr Werkzeug einstecken. Die Flex stecken Sie gleich auf den Kollektor und gehen dann wieder in die Krypta.

Werfen Sie von oben einen Blick in den Keller und befestigen Sie einen Lederriemen am Engel. Gehen Sie dann die Treppe hinunter in den Keller und dort weiter nach links zur Gruft. Lockern Sie den Steinblock in der Mitte mit der Feile und binden Sie anschließend den zweiten Lederriemen an den Block. Gehen Sie wieder die Treppe hinauf und blicken Sie von oben auf den Engel. Durchtrennen Sie nun mit der verlängerten Flex das Stahlkabel am Kopf des Engels. Kehren Sie nach der Aktion wieder ins obere Geschoss zurück um ein weiteres Werkzeug zu erhalten. Mit diesem Werkzeug schlagen Sie dann die zweite Wand im Keller ein.

## **Zweites Kapitel: Die Kunst des Flüchtens**

Beenden Sie das Gespräch mit Gabbo und gehen Sie in Zimmer 304. Greifen Sie unter das Kopfkissen des rechten Betts und gehen Sie in Richtung Tür, bis die Kameraeinstellung sich ändert und Sie die Schränke sehen. Versuchen Sie, die Klappe in der Decke zu öffnen und reden Sie anschließend mit Marcello. Bitten Sie ihn, durch die Klappe zu klettern und reden Sie danach mit ihm über seinen Auftritt mit der imaginären Schachtel. Fragen Sie ihn, wie die imaginäre Schachtel war, und Sie erhalten ihre eigene imaginäre Schachtel. Beenden Sie das Gespräch und verlassen Sie das Zimmer.

Gehen Sie nach hinten in den Gemeinschaftsraum und betreten Sie ihn nach der kurzen Sequenz gleich wieder. Nehmen Sie sich eine Schreibtafel aus dem oberen Fach des Schrankes und nehmen Sie sich außerdem noch einen Marker und die Dose mit den Klammern vom Brett an der Trennwand.

Wenn Sie im vierten Kapitel einen Laufweg ersparen möchten, können Sie noch den Abfalleimer vor dem Fenster des Schwesternzimmers durchwühlen.

Gehen Sie nun nach unten, bis die Ansicht wechselt. Geben Sie Hollister ein Bonbon und betrachten Sie ihn anschließend. Jetzt können Sie Hollisters Ziel „Rancho Cuacamonga“ mit dem Marker auf die Tafel schreiben. Stellen Sie sich nun direkt neben Mr. Nice, sodass dieser seine Tafel abstellt. Vertauschen Sie die beiden Tafeln und schneiden Sie nach der Zwischensequenz mit dem Buschmesser die Spanngurte vom Koffer. Befestigen Sie die Klammern an den Gurten und gehen Sie zurück in Zimmer 304. Hier zeigen Sie Marcello die Gurte und geben ihm anschließend die imaginäre Schachtel.

In Zimmer 300, dem Kasino, untersuchen Sie die Waage und stecken anschließend das Gewicht ein. Klettern Sie kurz in den Lüftungsschacht und kehren Sie dann in den Flur zurück. Versuchen Sie, Zimmer 305 zu betreten, sprechen Sie den Insassen auf irgendein Thema an und schlagen Sie während seines Wutausbruchs mit dem Gewicht gegen den Heizkörper zwischen Zimmer 303 und 304. Kehren Sie danach auf den Flur zurück und sehen Sie sich die Fotogalerie an. Bemalen Sie Ernies Foto mit dem Marker und machen Sie sich danach am Werkzeugkasten zu schaffen.

## **Drittes Kapitel: Ein passender Selbstmord**

Nehmen Sie sich die Boxhandschuhe vom kleinen Schrank neben der Tür und gehen Sie nach unten, bis die Ansicht wechselt. Nehmen Sie eines der Kochutensilien aus der hinteren Ecke mit und verlassen Sie die Hütte durch den hinteren Ausgang. Gehen Sie von hier aus vor die Hütte und steigen Sie dann unter die Brücke. Gehen Sie nun nach rechts und versuchen Sie, den Schuppen zu betreten. Begeben Sie sich hinter die Waldhütte und schneiden Sie eine der Fischgräten mit dem Drahtschneider ab.

Betreten Sie die Hütte wieder und gehen Sie die Treppe hinauf, um ein Gespräch mit Bennet zu beginnen. Fragen Sie ihn nach dem Schlüssel für den Schuppen. Schauen Sie unter das Küchenmöbel und benutzen Sie den Angelhaken, um den Schlüssel aus dem Loch zu holen. Verwenden Sie den Teigschaber, um auch an den Umschlag zu gelangen. Verlassen Sie dann das Haus und betreten Sie den Schuppen. Hier stecken Sie das Seil und die Taucherbrille ein. Untersuchen Sie nun den Umschlag und die Boxhandschuhe mit der Taucherbrille und betreten Sie die Hütte wieder. Setzen Sie sich in den Sessel, um mit Bennet zu reden. Sprechen Sie ihn auf die Haare an und gehen Sie die Treppe hinauf, sobald er verschwunden ist.

Betrachten Sie die Trophäe auf dem Schrank bei der Treppe und nehmen Sie das Medaillon an sich. Untersuchen Sie das Medaillon und gehen Sie dann weiter nach links über den Flur. Nehmen Sie einen Pfeil aus dem Köcher und stecken Sie auch den Bogen ein. Klicken Sie nun auf das Symbol unten rechts, um zu Bennet zu wechseln.

Fragen Sie den Beamten, ob er auch glaubt, Chapman habe keinen Selbstmord begangen. Sagen Sie ihm, dass Sie nicht vom FBI sind und dass Sie einen Freund beim FBI haben. Behaupten Sie nun, auch ein Freund von Chapman gewesen zu sein und beenden Sie das Gespräch vorerst.

Lassen Sie Gina zum Schreibtisch gehen und benutzen Sie das Telefon, um Bennet anzurufen. Nennen Sie ihm Chapmans Spitznamen „Knuffelbär“ und beenden Sie das Gespräch. Wechseln Sie nun wieder zu Bennet und nennen Sie dem Sheriff den richtigen Spitznamen.

Nach der Zwischensequenz nehmen Sie sich die Knicklichter aus der Armeekiste und gehen hinter die Hütte. Hier benutzen Sie den Schlüssel, um den Brunnen zu öffnen. Werfen Sie die Knicklichter in den Brunnen, knoten Sie das Seil an den Pfeil und schießen Sie den Pfeil in den Brunnen. Untersuchen Sie den Stiefel und gehen Sie wieder zum Schreibtisch in der oberen Etage der Hütte. Hier schließen Sie den Laptop an das Netzteil an und geben als Passwort „Hurricane“ ein.

## **Viertes Kapitel: Der unverhoffte Verbündete**

Reden Sie mit Gabbo über die Tätowierung und fragen Sie ihn nach einem geeigneten Werkzeug. Danach können Sie das Gespräch beenden.

Falls Sie im zweiten Kapitel darauf verzichtet haben, den Mülleimer zu durchwühlen, müssen Sie nun noch in den Gemeinschaftsraum gehen und dies nachholen.

Gehen Sie nun in das Kasino (Raum 300) und benutzen Sie den Kopierer. Stecken Sie auch den Plastikschlauch ein, der an dem Tropfgestänge rechts im Bild hängt. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und begeben Sie sich zu Bennets Büro. Sie landen allerdings vorerst woanders.

Nehmen Sie die kleine Schüssel vom Flaschenzug, die Fußfesseln vom rechten Bett und etwas vom Wagen mit den medizinischen Instrumenten. Springen Sie dann in das Schwimmbecken rechts im Bild. Hier heben Sie den Schlauch und die Geburtszange auf. Mit der Zange ziehen Sie eine Stange aus dem zweiten Loch von links, mit der Sie dann die Bahre vom Boden loshebeln. Jetzt wickeln Sie noch den Schlauch um die Bahre und verlassen den Raum wieder.

Gehen Sie nun direkt zu Bennets Büro. Klemmen Sie den Plastikschlauch an die Saugpumpe und saugen Sie damit den Kaffee aus Bennets Becher. Gehen Sie anschließend zum „Herz der Bestie“. Legen Sie die Kerzen in die Schüssel und stellen Sie diese dann kurz in den Verbrennungsofen. Jetzt müssen Sie nur noch den Feinliner benutzen, um Kurgan zu tätowieren, und das Buschmesser, um seinen Fingernagel zu kürzen. Öffnen Sie die Luke in der Mitte des Raumes mit der Eisenstange und klettern Sie danach den Schacht hinauf.

Oben angekommen legen Sie die Fußfesseln um die Gitterstäbe und verdrehen sie mit der Eisenstange. Auf dem Dach müssen Sie dann nur noch die Geburtszange auf das Kabel anwenden.

Gehen Sie hinter den Raumteiler links neben dem Schwesternzimmer und sprechen Sie mit „Dr. Reset“. Nennen Sie ihm irgendeinen Namen und sagen Sie ihm, er sehe angespannt aus. Reden Sie mit ihm über seine Prüfung und fragen Sie ihn nach Neuroshockine

XR. Helfen Sie seinem Gedächtnis mit den Worten „klinisch tot“ und „Elektroschock“ auf die Sprünge. Fragen Sie nun Ernie nach einem Elektroschocker und geben Sie ihm die Jetons als Gegenleistung.

## **Fünftes Kapitel: Brians Dekonstruktion**

Gehen Sie nach rechts zum Anfang der Gasse und klettern Sie dort die Leiter hinauf. Es folgt eine Reihe von Videosequenzen. Die ersten können Sie überspringen, falls Sie Ihr Wissen über die Story von **Runaway 2** nicht auffrischen wollen. Danach müssen Sie jedes Thema einmal ansprechen, um voranzukommen. Schließlich übernehmen Sie die Kontrolle über Colonel Kordsmeier.

Öffnen Sie die Kapsel in Brians Händen und stecken Sie die Handgranate hinein. Verlassen Sie dann das Zelt und reden Sie mit O'Connor über seine Mission bis er den Klebstoff erwähnt und beschlagnahmen Sie schließlich seinen Kleber. Beenden Sie das Gespräch und nehmen Sie sich eine Kokosnuss aus der rechten Kiste auf der Ladefläche des Fahrzeugs. Öffnen Sie die Kokosnuss mit dem Messer, legen Sie das Trantonit hinein, verschließen Sie die Kokosnuss mit dem Klebstoff und geben Sie O'Connor die Kokosnuss. Betreten Sie das Zelt und gehen Sie zum Schreibtisch. Hier schließen Sie die USB-Granate an den Laptop und benutzen anschließend das Funkgerät.

Nehmen Sie den Eimer, das Bügeleisen und ein paar Saftdosen aus dem Regal und füllen Sie die Saftdosen in den Eimer um. Öffnen Sie das Fenster und durchwühlen Sie den Wäschekorb. Bügeln Sie eine Nachricht in das Tuch und kippen Sie dann den Saft aus dem Fenster.

## **Sechstes Kapitel: Das Ende naht**

Kümmern Sie sich vorerst nicht um die Leiter, sondern gehen Sie in die Gasse zurück. Öffnen Sie den Müllcontainer in der Mitte der Gasse und gehen Sie dann weiter nach links ans Ende der Gasse. Hier hängt ein Haken an dem beschädigten Rolltor, den Sie einstecken. Gehen Sie nun nach links in das heruntergekommene Gebäude. Hier stecken Sie sich etwas Bauschutt ein und nehmen auch noch den Hammer von der Absperrung mit. Benutzen Sie den Haken, um die Tür des Krans zu öffnen. Brian benutzt automatisch den Kran, um die Metallplatte anzuheben. Steigen Sie in die Baugrube hinunter und verlassen Sie die Baustelle wieder.

Senken Sie die Metallplatte nicht wieder ab, Sie werden die offene Baugrube später noch brauchen.

Verlassen Sie die Baustelle wieder und gehen Sie zur mittleren Gasse. Öffnen Sie den Gullydeckel mit dem Haken und gehen Sie dann weiter nach rechts zum Anfang der Gasse. Versuchen Sie noch einmal, die Leiter hinaufzuklettern. Fragen Sie Tom, ob er wirklich Filme geschrieben hat und bieten Sie ihm eine Ihrer Ideen an. Bei dieser Handelt es sich um die Story von **Runaway 1**: Ein ganz einfacher Typ überfährt ein Mädchen, das von der Sandretti-Mafia verfolgt wird. Erzählen Sie Tom auch den Rest der Geschichte: Sie lernen drei Transvestiten kennen, die sich in der Wüste verlaufen hatten. Sie kommen in ein altes Dorf im Wilden Westen, das von Hippies und Hackern bewohnt wird. Beenden Sie dann das Gespräch und fahren Sie mit dem Aufzug aufs Dach.

Werfen Sie einen Blick in den Koffer und Sie finden einen Schweißbrenner. Betrachten Sie nun den goldenen Gockel auf dem Dach und bearbeiten Sie ihn anschließend mit dem Schweißbrenner.

Greifen Sie sich die Schnurrolle vom Boden neben dem Regal und ein paar Saftdosen aus dem Regal. Bohren Sie mit der Krawattennadel Löcher in die Dosen und binden Sie die Dosen an die Schnur. Jetzt müssen Sie das Ganze nur noch in den Wäscheschacht werfen.

Gehen Sie nach unten, bis die Ansicht wechselt. Plündern Sie den Inhalt des Schrank und greifen Sie auch noch in die Wäschewagen unter dem Podest. Klettern Sie dann zum kleinen Fenster hinauf und stecken Sie dort den Lappen ein. Nun gehen Sie wieder zu den großen Containern (Ansicht wechseln). Benutzen Sie das Dosentelefon und fragen Sie Gina nach dem Bügeleisen. Knoten Sie schließlich das Tuch an die Tür, um den Keller zu verlassen.

Gehen Sie nach links ans Ende der Gasse und klingeln Sie an der Hintertür des Restaurants. Klingeln Sie ein zweites Mal, fordern Sie den Kellner auf, seine schauspielerischen Fähigkeiten zu beweisen und beenden Sie das Gespräch. Klingeln Sie nun ein drittes Mal und fragen Sie, ob der Kellner einen italienischen Mafioso nachmachen kann.

Begeben Sie sich nun in Toms „Büro“ und sagen Sie ihm, Sie hätten einen Käufer für das Drehbuch gefunden. Fragen Sie Tom dann über die Sache mit dem Goldenen Gockel, den Film „Tausend Arten zu sagen: Ich liebe dich“ und den Typen, der das Drehbuch geklaut hat, aus. Gehen Sie dann zurück in die mittlere Gasse und klettern Sie dort durch das kleine Fenster in das Restaurant. Versuchen Sie, den Gockel gegen den Bauschutt einzutauschen und bearbeiten Sie den Bauschutt anschließend mit dem Hammer.

Klettern Sie nach der Zwischensequenz wieder in das Restaurant und klauen Sie dem schlafenden Gast das Geld aus der Hosentasche. Steigen Sie nun wieder die Leiter vor Toms Büro hinauf, betreten Sie das Büro aber noch nicht. Legen Sie die Geldscheine auf die Handzettel aus dem Pink Iguana, besprühen Sie den Koffer mit der Farbdose,

legen Sie den gefälschten Geldhaufen in den Koffer und kombinieren Sie den Koffer mit dem Behälter mit Chloroform auf dem Tisch vor Toms Büro. Betreten Sie dann das Büro.

Nun müssen Sie nur noch Fatzilla aus dem Weg räumen. Sprechen Sie ihn einfach an und locken Sie ihn zur Baustelle. Falls die Baugrube geschlossen ist, müssen Sie natürlich vorher in den Kran steigen und die Grube wieder öffnen.