

Komplettlösung zu Runaway - A Road Adventure

von [Kerstin Häntsch](#)

Brian Basco stürzt sich zusammen mit Gina Timmins in ein Abenteuer, das im Vorspann ausführlich erzählt wird. Deshalb kann es auch sofort losgehen.

1. Kapitel: Wecke mich bevor ich sterbe

Krankenzimmer / Lagerraum

- Brian nimmt sich die Tasche von Gina (steht auf dem Spind)
- dann nimmt er das Bettlaken von dem zweiten Bett im Zimmer und den Becher von Gina`s Nachtschrank
- außerdem nimmt Brian noch den Tablettenblister vom Nachtschrank
- nun sieht er sich im Inventar Gina`s Tasche näher an und findet darin eine Streichholzsachtel
- Brian sieht sich den Lageplan an der Tür an und geht dann durch die Tür ins Bad

- im Bad nimmt er die Flasche mit Alkohol (über dem Waschbecken)
- aus dem Mülleimer holt er einen Filzstift
- dann verlässt er das Bad

- er geht zum Fenster und klettert hinaus und beim Lagerraum durch das Fenster hinein
- Brian sieht sich das Buch auf dem Aktenschrank an (es ist ein Vademekum) und steckt es ein
- dann sieht er sich das Anatomiemodell an und nimmt es (er nimmt nur den Schädel)
- Brian sieht sich die Spraydose auf dem linken Regal an und nimmt sie mit
- nun den Karton mit den Spritzen ansehen und eine Spritze mitnehmen
- ebenfalls im Regal links findet Brian zwei Kopfkissen, die er auch einsteckt
- aus dem offenen Fach vom Aktenschrank guckt ein leeres Krankenblatt hervor
- das nimmt Brian auch noch mit und dann steigt er aus dem Fenster

- wieder im Krankenzimmer benutzt Brian den Filzstift mit dem leeren Krankenblatt, aber der Stift schreibt nicht
- nun benutzt Brian die Spritze mit dem Alkohol und dann die gefüllte Spritze mit dem Filzstift
- jetzt den Filzstift mit dem leeren Krankenblatt benutzen (ist nun gefälschtes Krankenblatt)
- das gefälschte Krankenblatt mit dem Krankenblatt von Gina vertauschen (Gina`s Krankenblatt kommt an das zweite Bett)
- im Inventar noch einmal die Tasche von Gina durchstöbern
- es kommt eine Perücke zum Vorschein
- die Perücke mit dem Schädel benutzen

- dann den Schädel mit Perücke mit dem zweiten Bett benutzen
- nun die Kopfkissen mit dem Bett benutzen und dann noch das Bettlaken und fertig ist eine Patientenattrappe
- gefälschtes Krankenblatt mit Krankenblatthalter benutzen
- Brian geht ins Bad und schon kommen die Gangster und schießen auf die Patientenattrappe
- sobald die Gangster weg sind kommt Brian wieder ins Krankenzimmer
- Brian sieht sich im Inventar den Tablettenblister an und stellt fest was für ein Mittel Gina bekommen hat
- dann liest er im Vademekum nach was er zu dem Mittel wissen muss
- an der Decke, in der Nähe des Spinds, ist eine Sprinkleranlage
- Brian benutzt die Streichhölzer mit der Sprinkleranlage, aber er kommt nicht ran
- deshalb benutzt er die Spraydose mit der Sprinkleranlage
- nun folgt eine Zwischensequenz
- Brian und Gina flüchten aus dem Krankenhaus und fahren nach Chicago zu einem Freund von Brian (ein Anthropologe), der herausfinden soll was es mit dem Kruzifix auf sich hat

2. Kapitel: Das seltsame Kruzifix

Büro / Analyselabor / Ausstellung / Maya-Ausstellung / Restaurationslabor

- Gina und Brian sind bei Clive im Büro und es gibt eine Zwischensequenz
- danach zeigt Clive Gina die Ausstellung und Brian begibt sich zu Dr. Susan Olivaw
- sie soll das Kruzifix restaurieren, damit Clive bestimmen kann was es für ein Kruzifix ist
- Brian spricht mit Dr. Susan über alles, aber leider hat sie keine Zeit das Kruzifix zu restaurieren, weil sie noch jede Menge anderer Gegenstände für die Ausstellung restaurieren muss
- Brian sieht sich im hinteren Teil des Labors um
- er findet einen Pinsel mit Talkumpuder dran und steckt ihn ein
- dann sieht er sich den Musterkoffer an und nimmt sich einen farblosen Lack mit
- Brian sieht sich die Maschine und den Laser an und auch die Gasflasche (Helium)
- dann verlässt er das Restaurationslabor
- Brian geht in Clive's Büro
- er sieht sich die Bücher auf dem Schreibtisch an und nimmt sie mit
- unter den Büchern kommt eine Vertiefung in Form eines Kreuzes auf dem Schreibtisch zum Vorschein
- Brian verlässt das Büro und geht nach links

- dort steht eine Kaffeemaschine, aber es ist kein Kaffee mehr drin
- Brian geht die Treppe nach unten und trifft auf eine Reinigungskraft (Willy)
- er spricht mit Willy und bekommt eine Visitenkarte von ihm
- während des Gespräches bekommt Willy einen Anruf und geht ins Analyselabor (er kennt den Code)

- Brian geht noch in die Maya-Ausstellung (nach rechts) und sieht sich dort um
- wenn er zurück kommt ist Willy wieder da und Brian spricht mit ihm ausführlich über alles
- dann geht er rechts die Treppe nach oben
- hier gibt es einen Münzfernsprecher und Brian benutzt ihn um Willy anzurufen
- Willy geht ins Analyselabor und Brian versteckt sich
- nun muss Brian mal kurz in einen anderen Raum gehen (z. B. Büro) und wenn er zurückkommt
 - ist Willy wieder an seinem Platz
- Brian benutzt nun den farblosen Lack mit dem Codeschloss vor dem Analyselabor
- dann benutzt er noch mal den Münzfernsprecher um Willy anzurufen
- der kommt zum Analyselabor und gibt den Code ein (auf den Lack/Fingerabdruck)
- Brian geht wieder kurz ins Büro und dann zurück (Willy ist wieder unten)
- jetzt benutzt Brian das Talkumpuder mit dem Codeschloss und es wird sichtbar das die Zahlen
 - 1, 3, 7, 8, eingegeben wurden sind (fehlt nur noch die richtige Reihenfolge/nach einer kurzen Melodie)
 - Brian findet heraus (durch probieren) das die Reihenfolge 8, 1, 3, 7 lautet (und dann noch die Enter-Taste drücken)

- das Analyselabor öffnet sich und Brian geht hinein
- er sieht sich um
- er betrachtet die Klimakammer, das Elektronenmikroskop und den Scanner
- er sieht sich auch die Gasflasche an (ist Stickstoff)
- links von der Gasflasche findet er eine Schöpfkelle an der Wand und steckt sie ein
- Brian sieht sich den Verbandskasten an und nimmt sich das Goldobjekt, das neben dem Verbandskasten liegt
 - das Goldobjekt ist ein antiker Schlüssel (in Form eines Kreuzes)
 - unter dem antiken Schlüssel liegt eine Nachricht, die sich Brian ansieht (liest)
 - Brian versucht die Klimakammer zu öffnen und er sagt das er wahrscheinlich den Knopf (Schalter)
 - betätigen muss
 - den Knopf ansehen und betätigen
 - es wird eine Stimmenidentifikation gefordert und deshalb kann Brian die Klimakammer
 - noch nicht öffnen

- Brian geht in Clive`s Büro
- er benutzt den Aztekenschlüssel (antiker Schlüssel aus dem Analyselabor) mit der Vertiefung auf
 - dem Schreibtisch
 - es öffnet sich ein Geheimfach
 - Brian sieht sich die Papiere, das Geld und das Gerät (Diktiergerät) an
 - er nimmt das Diktiergerät und schließt das Geheimfach wieder bevor er das Büro verlässt

- Brian geht zu Dr. Susan ins Restaurationslabor
- er benutzt das Diktiergerät mit Dr. Susan und bekommt so ihre Stimme auf das Diktiergerät
- außerdem benutzt er noch das Kruzifix mit dem Regal (so das es nun die Nummer 1 trägt und als nächstes restauriert wird)

- im Analyselabor benutzt Brian das Diktiergerät mit den Knopf der Klimakammer
- leider ist die Batterie zu schwach und Brian braucht eine neue oder er muss die alte aufladen
- Brian geht zur Stickstoffflasche
- im Inventar benutzt er die Batterie aus dem Diktiergerät mit der Schöpfkelle und dann die Schöpfkelle mit der Stickstoffflasche
- dann setzt er die Batterie wieder in den Walkman ein und benutzt das Diktiergerät mit dem Knopf der Klimakammer
- diesmal funktioniert es und die Kammer lässt sich öffnen
- Brian nimmt sich die Maske (Maya-Maske)
- im Inventar die Maske ansehen
- auf der Maske ist ein Rubin, der mit Hilfe des Maya Artefaktes entfernt wird

- Brian geht ins Restaurationslabor
- er geht zum Laser und benutzt den Rubin mit dem Laser, um den Strahl zu verstärken
- dann wartet er bis Dr. Susan zum Laser geht
- leider geht ihr ein Artefakt kaputt und sie ist fix und fertig und braucht erst einmal einen Kaffee, bevor sie weiter arbeiten kann

- Brian verlässt das Restaurationslabor und geht die Treppe nach unten
- er geht in die Maya-Ausstellung
- in der Mitte stehen Artefakte, die sich Brian genauer ansieht
- er findet eine Schale mit Kaffeebohnen und nimmt sie mit

- Brian zeigt Willy die Kaffeebohnen, aber er sagt er braucht gemahlene Kaffeebohnen

- deshalb geht Brian ins Restaurationslabor und benutzt die Kaffeebohnen mit dem Elektroschleifer
- nun hat er Pulverkaffee und den zeigt er Willy
- der will aber Kaffee von einer bestimmten Marke
- Brian geht die Treppe nach oben und untersucht den Papierkorb neben Clive's Büro
- darin liegt eine leere Kaffeepackung und Brian nimmt sie sich
- dann benutzt er das Kaffeepulver mit der leeren Kaffeepackung
- anschließend bringt er die Kaffeepackung zu Willy und der füllt den Kaffeeautomaten auf

- Brian geht zum Kaffeeautomaten und benutzt ihn
- den Kaffee bringt er dann zu Dr. Susan ins Restaurationslabor
- Dr. Susan trinkt den Kaffee und arbeitet dann weiter
- kurze Zeit später ist das Kruzifix fertig und Brian nimmt es wieder mit

- er geht ins Analyselabor und in einer Zwischensequenz untersucht er das Kruzifix
- leider sind nun auch die beiden Typen zur Stelle, die es auf das Kruzifix abgesehen haben
- Brian findet sich in einem Raum wieder

3. Kapitel: Die große Flucht

Fliegerfriedhof / alter Waggon / Ölquelle / Hangar / Hütte der Killer / Bus

- zuerst sieht sich Brian um
 - er sieht durch den Spalt in der Tür
 - Gina wird gefangen gehalten
 - Brian nimmt sich die Brechstange neben dem Regal
 - dann sieht er sich die Kühltruhe an und versucht sie zu schieben, aber sie ist zu schwer
 - er öffnet den Kühltruhendeckel
 - es ist Eis in der Kühltruhe
 - Brian zieht den Stecker aus der Steckdose und lässt den Kühltruhendeckel offen, damit das Eis schmilzt
 - auf einem Regal steht eine Dose
 - es ist Sprühreiniger und Brian steckt ihn ein
 - links neben den Kartons findet er einen Blasebalg und steckt ihn ein
 - den Lederlappen (in der Nähe der Kühltruhe) nimmt er auch noch
 - rechts neben dem Regal liegt ein Holzstück (es ist ein Garderobenknäuf)
 - Brian steckt den Knäuf ein
 - dann benutzt er im Inventar den Sprühreiniger mit dem Lederlappen
 - anschließend putzt er mit dem Lappen das Fenster über der Kühltruhe
 - jetzt scheint die Sonne herein und das Eis schmilzt
 - in der Kühltruhe ist nun Wasser
 - den Abfluss der Kühltruhe (unten, in der Nähe des Steckers) benutzen und das Wasser fließt ab
 - Brian verschiebt nun die Kühltruhe und findet eine Falltür darunter
 - mit dem Brecheisen die Falltür öffnen
 - Brian steigt durch die Falltür und es folgt eine Zwischensequenz
-
- Brian trifft auf 3 "Damen" (Künstlerinnen), deren Bus defekt ist
 - Brian braucht einen Plan, um Gina zu retten und von dem Ort zu verschwinden
 - Brian steht vor dem Bus von Lula, Carla und Mariola
 - er durchsucht die Reisetruhe und findet einen kaputten Basketball
-
- Brian steigt in den Bus ein
 - er sieht sich das rechte Fach an und nimmt sich einen Lippenstift
 - dann sieht er sich das mittlere und linke Fach an (davon braucht er aber nichts)
 - die Sonnenbrille nehmen, die vor den Fächern liegt
 - den Gegenstand unterm Bett ansehen und einstecken (ist ein Handstaubsauger)
 - zum Heck gehen und die Stiefel betrachten
 - neben den Stiefeln liegen Nadel und Faden und Brian steckt beides ein
 - den Kühlschrank ansehen (er ist abgeschlossen)
 - mit Carla über alle Themen sprechen (Thema Tablette ist wichtig)
 - Brian betrachtet das Gitter auf dem Fußboden (darunter muss die Tablette liegen)
 - Brian benutzt den Handstaubsauger mit dem Gitter und kommt so an die Tablette
 - im Inventar benutzt Brian Faden und Nadel mit dem kaputten Basketball und flickt

ihn

- dann benutzt er den Blasebalg mit dem Basketball und der ist wieder einsatzfähig
- Brian verlässt den Bus und spricht mit Lula
- dann versucht er noch das Sonnenöl von Mariola zu nehmen, aber sie braucht es selber noch

- Brian geht zum Pfad und von hier aus kann er zu einigen unbekanntenen Orten und zum Haus

wo Gina festgehalten wird

- erst geht Brian nach links zum verlassenen Fliegerfriedhof

- Brian sieht sich den Helm an und nimmt ihn mit
- dann das Maschinengewehr im alten Flugzeug ansehen (müsste geölt werden)
- den Munitionsstreifen mitnehmen
- zurück gehen zum Pfad und dann zum unbekanntenen Ort ganz oben rechts (Waggon)

- hier ist ein alter Waggon

- das Schild und die Holzkiste ansehen
- den Verschluss ansehen (die Tür lässt sich nicht öffnen)
- in den Waggon steigen
- den Eimer ansehen und eine Schraube daraus mitnehmen
- den Waggon verlassen und zum Pfad gehen

- zum Fragezeichen links gehen (Ölquelle)

- Brian sieht sich den Felsen an und die Ölpfütze
- wieder zum Pfad gehen

- zum unbekanntenen Ort (Scheune/Hangar) gehen

- durch das Scheunentor sehen und dann die Scheune betreten
- Brian sieht durch ein Fenster das ein Typ hier Wache schiebt
- der Muskelprotz trinkt eine Bierdose nach der anderen leer und wirft dann die Bierdosen in einen Eimer
- Brian versucht die Tablette mit der Bierdose zu benutzen, aber es geht so nicht

- Brian geht zurück zum Bus

- er benutzt den Basketball mit Lula und überredet sie ihm zu helfen den Muskelprotz abzulenken
- die Ablenkung funktioniert auch und Brian benutzt nun die Tablette mit der Bierdose und das

haut den Muskelprotz um

- Brian öffnet den Hangar
- das Fluchtfahrzeug wäre damit schon mal vorhanden
- Brian betrachtet das Glas, das in der Nähe von dem Muskelprotz steht
- es ist Erdnussbutter drin (aber nicht sehr viel) und darauf stehen die Termiten (Termitenhügel ist beim alten Waggon)
- Brian nimmt das Glas mit und geht zum Pfad

- zur Hütte der Killer gehen

- Brian nimmt den Eimer, der unter der Hütte steht mit und geht wieder

- zum alten Waggon gehen
- in den Waggon steigen
- zwischen dem Gerümpel auf der linken Seite findet Brian ein Fass mit Pulver
- im Inventar den Knauf mit der Schraube benutzen (gibt einen Bohrer)
- den Bohrer mit dem Fass benutzen
- es fehlt aber noch etwas um das Pulver aufzufangen
- deshalb den Eimer mit dem Fass benutzen und dann den Bohrer mit dem Fass
- im Eimer ist nun Pulver drin und Brian steckt den Eimer voller Pulver ein

- zu Ölquelle gehen
- dort die Sonnenbrille mit der Ölpfütze benutzen (ist nun eingedunkelt)

- zum Bus gehen
- die Sonnenbrille von Mariola gegen die Sonnenbrille mit Öl tauschen
- das Sonnenöl (auf dem Bus) nehmen, dabei fragt Brian ob er das Sonnenöl haben kann
- Mariola setzt die Sonnenbrille mit Öl auf und findet das sie braun genug ist
- Brian darf sich das Sonnenöl nehmen

- zum Fliegerfriedhof gehen
- dort das Sonnenöl mit dem Maschinengewehr benutzen
- Brian kann nun das Maschinengewehr bewegen und er stellt es auf die Hütte der Killer ein
- nun braucht Brian noch genug Munition
- den Lippenstift mit dem Pulver im Eimer benutzen
- das gibt ein Behelfsgeschoss
- das Behelfsgeschoss mit dem Munitionsgürtel benutzen
- das ist noch etwas wenig Munition

- wieder zum Bus gehen
- in den Bus steigen und alle Lippenstifte nehmen
- dann alle Lippenstifte mit dem Pulver im Eimer benutzen
- nun alle Behelfsgeschosse mit dem Munitionsgürtel benutzen
- der Munitionsgürtel ist nun gefüllt

- zum Fliegerfriedhof gehen und dort den Munitionsgürtel mit dem Maschinengewehr benutzen

- zum alten Waggon gehen
- in den Waggon steigen und die Brechstange mit den Fässern benutzen
- in einem Fass sind Erdnüsse, die Brian mitnimmt

- zum Hangar gehen
- hier die Brechstange mit dem alten Motorrad (steht links vom Muskelprotz) benutzen
- ein Teil fällt vom Motorrad ab
- das Teil einstecken

- zum Bus gehen
- das Teil vom Motorrad im Bus als Ersatzkurbel benutzen
- nun die Kurbel benutzen
- die Bustür schließt sich
- Brian sieht sich das Türfach an und findet einen Schlüssel

- den Schlüssel benutzt er mit dem Kühlschrank und dann nimmt er sich die Butter aus dem Kühlschrank
- die Butter in den Helm legen und dann die Erdnüsse in den Helm legen
- nun muss das Ganze noch erhitzt werden
- Brian benutzt die Kurbel im Bus und die Bustür öffnet sich

- zur Hütte der Killer gehen
- Brian kriecht in die Hütte (links neben Reifenstapel)
- den Helm mit der Butter und den Erdnüssen auf die Kühltruhe stellen (die Sonne scheint dorthin)
- Brian hat nun Erdnussbutter

- zum alten Waggon gehen
- Brian benutzt die Erdnussbutter mit der Tür des Verschlags (wo der Sprengstoff drin ist)
- die Termiten kommen und zerlegen den Verschlag
- Brian nimmt sich den Sprengstoff

- zur Ölquelle gehen
- den Sprengstoff mit dem Bohrloch benutzen
- nun ist Brians Fluchtplan komplett

- Brian geht zu den Mädels im Bus und erklärt ihnen seinen Plan
- zum Glück kann Carla einen Hubschrauber fliegen
- es folgt eine Zwischensequenz

4. Kapitel: Unheimliche Begegnung der Vierten Art

Douglasville / Lok / Mama Dorita / verlassenes Bergwerk / Krater

- Brian und Gina werden unterwegs abgesetzt (in der Nähe eines Hopi Dorfes)

- Gina geht ein Stück voraus und stürzt in ein tiefes Loch
- Brian weiß nicht was er tun soll
- da erscheint aus dem Nichts ein Hopi Häuptling
- Brian zeigt dem Häuptling das Kruzifix
- der sagt das es kein Kruzifix ist sondern ein heiliger Schlüssel
- es ist der Schlüssel zum Heiligtum der Hopi, der gegenüber dem Hopi Dorf bei einem Felsen ist

- Brian läuft zu einer verlassenen Stadt (Zwischensequenz)

- Sushi Douglas erzählt ihm von der Stadt
- Brian spricht mit Sushi über alle Themen
- nach dem Gespräch geht er ins Sheriff Büro
- Brian sieht sich die Gefängniszelle an (da liegt ein Skelett drin)
- er sieht sich um und nimmt sich das Brennholz (neben der Zelle)
- dann verlässt er das Sheriff Büro

- er geht in die Bank
- dort sieht er sich um

- das Regal betrachten und das Metallobjekt unterm Regal
- das Metallobjekt ist ein Tacker und Brian steckt ihn ein
- Brian betrachtet den Tisch und nimmt etwas vom Tisch und zwar einen Stempel
- das Loch vor dem Sofa betrachten und dann die Bank verlassen

- zur Lok gehen
- das Führerhaus betreten und den Heizkessel ansehen
- das Brennholz mit dem Heizkessel benutzen
- das Dampfventil, die Anzeigen und das Kesselventil ansehen
- das Führerhaus verlassen

- wieder in die Stadt gehen und ins Hotel zu Sushi
- mit Sushi sprechen (über Skelett im Sheriff Büro, Banktresor)

- die Stadt verlassen und zu den Fragezeichen rechts gehen (Mama Dorita)
- hier ist das Haus von Mama Dorita und ein Typ steht vor dem Haus
- Brian spricht mit dem Typ
- dann sieht er sich die Leiter an und nimmt das Gefäß neben der Leiter (ein Gefäß aus Ton)
- vom Haus entfernen und den Brunnen betrachten
- vor dem Brunnen liegt ein Stein mit einem Loch und Brian nimmt ihn mit

- zum Pfad gehen und zu den anderen Fragezeichen (Krater)
- hier zeltet jemand im Krater
- es ist Joshua und Brian spricht mit ihm
- Brian spricht mit Joshua über alle Themen (er braucht Strom für seine Kontaktmaschine)

- zum verlassenen Bergwerk gehen
- Brian müsste den Stein vom Eingang wegbekommen, aber der Stein ist groß und schwer
- das Loch ansehen, in das Gina gestürzt ist
- die Ölkanne nehmen (liegt links)

- nach Douglasville gehen
- die Karre links neben dem Sheriff Büro ansehen
- an dem Karren ist ein Riemen, aber der lässt sich nicht abreißen

- den Saloon betreten (rechts im Bild)
- den Blumentopf mit Erde (neben der Treppe) nehmen
- die Kammer betrachten und etwas Nützliches aus der Kammer mitnehmen (eine Schere)(Suche etwas Nützliches/Handsymbol)
- die Treppe nach oben gehen und mit Kevin (Saturn) sprechen
- Brian spricht mit Kevin über das Hopi Dorf, Mama Dorita, über die Steine für seine Arbeiten und wie er die Steine in sein Atelier bekommt (der Typ bei Mama Dorita hilft ihm und bekommt dafür Kautabak)
- im Atelier umsehen
- den Farbeimer ansehen und den Hebel betätigen
- der Hebel gehört zu einem Katapult und damit wurde der Farbeimer aus dem Fenster katapultiert

- das gefällt Kevin gar nicht
- auf den Balkon treten
- da liegt etwas auf dem Boden (Schleifklotz)
- Brian nimmt den Schleifklotz und geht wieder hinein
- er sieht sich das Regal mit dem Werkzeug an
- dann sieht er sich den Wasserspeicher an und benutzt die Ölkanne mit dem Wasserspeicher
- Brian meint es wäre besser erst Kevin zu fragen
- also spricht Brian mit Kevin (kannst du mir einen Gefallen tun... darf ich Wasser nehmen... ja)
- nun die Ölkanne mit dem Wasserspeicher benutzen und die Ölkanne ist voll Wasser
- nach unten gehen und noch mal in der Kammer suchen
- diesmal nimmt sich Brian trockene Tabakblätter mit
- den Saloon verlassen

- zum Karren neben dem Sheriff Büro gehen
- die Schere mit dem Riemen benutzen (Riemen ist jetzt im Inventar)

- zur Lok gehen
- dort die Ölkanne mit Einlass des Wassertanks benutzen

- zum Krater gehen
- Brian gibt Joshua den Riemen (der muss aber erst noch verbunden werden)
- also den Tacker mit dem Riemen benutzen und ihn dann Joshua geben
- den Krater kurz verlassen und dann wieder hingehen
- Brian spricht mit Joshua
- er kann den Riemen nicht anbringen, weil er keinen Zehnerschlüssel hat

- nach Douglasville gehen und in den Saloon
- zu Saturn gehen und dort das Werkzeugregal ansehen
- es ist auch ein Zehnerschlüssel dabei (was aus dem Werkzeugregal nehmen / Brian sagt dann er sollte lieber Saturn fragen)
- mit Saturn sprechen (habe eine Bitte... kann ich den Zehnerschlüssel borgen)
- Brian nimmt sich den Zehnerschlüssel, wobei er aber feststellen muss das er wohl doch fehlt
- Brian fragt Saturn und der sagt er hat den Zehnerschlüssel noch einstecken
- er wirft ihn Brian zu, aber der fängt ihn nicht und der Zehnerschlüssel fällt aus dem Fenster
- Brian geht nach unten und zur Tränke
- er stellt fest das der Zehnerschlüssel in der Tränke liegt
- nun versuchen den Zehnerschlüssel zu nehmen, aber er will den Zehnerschlüssel nicht aus der Tränke holen
- auf den Balkon gehen und den Blumentopf mit Erde mit der Straße benutzen
- der Blumentopf fällt in die Tränke und Brian geht nach unten und holt sich den Zehnerschlüssel

- zum Krater gehen
- Joshua den Zehnerschlüssel geben und den Krater kurz verlassen
- der Riemen ist jetzt angebaut, aber das Motorrad hat kein Benzin mehr

- nach Douglasville gehen und in den Saloon zu Saturn
- den Kanister neben dem Werkzeugregal nehmen (Brian sagt wieder er sollte erst Saturn fragen)
- mit Saturn sprechen (hätte eine Bitte... bekomme ich Kanister mit Benzin)
- Saturn sagt das er den Benzinkanister nur im Tausch bekommen kann
- Brian gibt Saturn den Stein, aber der sagt er wäre noch nicht fertig
- Brian benutzt den Schleifstein mit dem Stein (er ist aber noch nicht fertig)
- dann noch den Bernstein mit dem Stein benutzen (Kunstwerk ist fertig)
- Brian gibt Saturn den fertigen Stein und bekommt den Benzinkanister
- allerdings ist im Kanister ein Konzentrat (Mischung 40 m³ pro Liter Wasser)
- Brian bekommt noch zwei Messbecher (1x 30 cm³ und 1x 50 cm³), sowie eine 1-Liter Flasche
- die 1-Liter Flasche mit dem Wasserspender benutzen
- jetzt den 30 cm³ Messbecher mit Benzinkonzentrat füllen
- dann den Inhalt vom 30 cm³ Messbecher in den 50 cm³ Messbecher füllen (dort sind jetzt 30 cm³ drin)
- den 30 cm³ Messbecher wieder mit Benzinkonzentrat füllen
- dann den Inhalt wieder in den 50 cm³ Messbecher füllen (der ist jetzt voll und im 30 cm³ Becher sind noch 10 cm³ drin)
- den Inhalt vom 50 cm³ Messbecher zurück in den Kanister füllen
- die 10 cm³ vom 30 cm³ Messbecher in den 50 cm³ Messbecher füllen (dort sind jetzt 10 cm³ drin)
- den 30 cm³ Messbecher wieder mit Benzinkonzentrat füllen und dann in den 50 cm³ Messbecher füllen
- jetzt sind 40 cm³ in dem 50 cm³ Messbecher drin
- nun noch den 50 cm³ Messbecher mit der 1-Liter Flasche Wasser benutzen und fertig ist das Gemisch

- zum Krater gehen
- das Gemisch mit dem Motorrad benutzen
- die Kontaktmaschine funktioniert nun
- Joshua sagt Brian das er ihm helfen muss
- erst muss Brian die 5 richtigen Noten von 7 Noten herausfinden
- dann muss Brian die 5 richtigen Noten in der richtigen Reihenfolge spielen
- Brian betätigt die Tasten
- er drückt fünf von den sieben Noten und Joshua sagt immer wie viele Noten richtig waren und wie viele an der richtigen Stelle stehen
- Brian drückt jetzt so lange die Tasten bis Joshua sagt das alle fünf Noten richtig sind

- es sind die Noten Do / Mi / So / La / Ti

- nun müssen diese Noten noch in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden
- durch probieren findet Brian die richtige Kombination

- sie lautet: Do / So / Mi / Ti / La

- Joshua verschwindet und Brian nimmt sich den Helm von Joshua
- Brian geht zum Zelt von Joshua und öffnet es
- er nimmt sich eine Lampe und ein Seil aus dem Zelt

- nach Douglasville gehen
- in den Saloon gehen und zu Saturn
- Brian gibt Saturn den Helm von Joshua, damit hat Saturn seine Inspiration und verschwindet
- Brian nimmt sich den Schweißbrenner und benutzt die Ölkanne mit dem Wasserspender

- dann geht er zur Lok und benutzt die Ölkanne mit Wasser mit dem Einlass des Wassertanks
- Brian muss insgesamt 5x Wasser einfüllen
- dann steigt er ins Führerhaus
- er benutzt den Schweißbrenner mit dem Heizkessel (wo das Holz drin ist)
- das Dampfventil betätigen
- dann das Ventil für den Kesseldruck betätigen und danach wieder das Dampfventil betätigen
- danach verlässt Brian das Führerhaus
- vor dem Schornstein liegt ein Schlüssel (der durch den Dampf herausgeflogen ist)
- Brian nimmt sich den Schlüssel und geht zum Sheriff Büro

- mit dem Schlüssel öffnet er die Zelle
- Brian betritt die Zelle und sieht sich die Tasche an
- er sieht nach ob in der Tasche etwas brauchbares ist
- er findet eine Flasche mit Minztinktur
- dann verlässt er die Zelle

- zur Bank gehen und dort den Farbeimer ansehen (der mit dem Katapult dort gelandet ist)
- Brian sieht sich auch noch das Loch vor dem Sofa an (darunter ist der Keller)

- zum Saloon gehen
- Brian geht nach oben und sieht sich die Statue und den Kran an
- Brian benutzt den Kran und stellt die Statue auf das Katapult
- dann betätigt er den Hebel vom Katapult und die Statue fliegt in Richtung Bank

- zur Bank gehen
- jetzt gibt es ein großes Loch (Zugang zum Keller)
- Brian steigt in den Keller und findet den Tresor (Tresor und Zahlenschloss ansehen)

- dann geht er ins Hotel und fragt Sushi nach dem Tresor und den Code
- Sushi sagt das es drei Zahlen sein müssen und das die erste Zahl nach rechts gehen muss

- Brian geht noch mal zum Sheriff Büro
- in der Zelle durchwühlt er noch einmal die Tasche und er findet ein Stethoskop

- zur Bank gehen und in den Keller steigen
- das Stethoskop mit dem Tresor benutzen
- nun immer nur eine Zahl nach rechts weiter klicken bis es ein Geräusch gibt
- dann immer eine Zahl nach links klicken bis zum Geräusch und dann noch mal nach rechts
- die Kombination lautet dann:

85 nach rechts
29 nach links
54 nach rechts

- Brian öffnet den Tresor und entnimmt eine Karte vom Bergwerk
- auf der Karte ist auch das Hopi Dorf eingezeichnet (die Karte schließt man mit der ESC Taste)

- Brian versucht im Inventar die Tinktur mit den Tabakblättern zu benutzen
- er meint er müsste erst die Tabakblätter zerkleinern
- Brian benutzt nun den Stempel mit dem Gefäß (gibt Behelfsmörser)
- dann benutzt er die Tabakblätter mit dem Gefäß
- Brian zerkleinert und stampft nun die Tabakblätter und gibt noch Minztinktur dazu
- fertig ist der Minzkautabak (nicht versuchen erst die Tabakblätter in das Gefäß zu geben; geht nicht;
funktioniert nur wenn erst der Stempel mit dem Gefäß benutzt wird; auch wenn es nicht ganz so logisch ist)

- zu Mama Doritas Haus gehen
- Brian gibt Oscar den Kautabak und ist nun sein Freund
- mit Oscar sprechen und ihn um Hilfe bitten (er soll den Stein vom Eingang des Bergwerks wegschieben)
- Oscar tut Brian den Gefallen und der Eingang zum Bergwerk ist nun frei
- Brian betritt das Bergwerk

5. Kapitel: Die heilige Grabstätte

- Brian nimmt sich den Holzbalken
- er findet darunter ein Metallobjekt
- Brian nimmt das Metallobjekt (es ist ein Pickel ohne Griff)
- nun sieht er sich die Wandmauer an und das Gerippe
- Brian nimmt sich einen Knochen vom Gerippe und benutzt ihn im Inventar mit dem Pickel
- nun den Pickel mit dem Nagel auf der linken Seite des Eingangs zum Bergwerk benutzen
- der Nagel wird herausgezogen
- Brian benutzt den Nagel mit dem Rand des Abgrundes
- dann benutzt er das Seil mit dem Nagel und seilt sich ab

- Brian findet Gina wieder und spricht mit ihr
- ihr Bein ist gebrochen

- Brian geht in Richtung Höhle
- er sieht sich die Statue an
- dann betrachtet er den Gegenstand auf dem Stein
- es ist ein Tomahawk und Brian steckt ihn ein

- er geht wieder in Richtung Dorf und benutzt im Inventar den Tomahawk mit dem Holzbalken
- nun hat er zwei Holzbretter

- Brian geht von Gina aus nach links und dann zum Canon
- von dort geht es zum Heiligtum
- Brian betrachtet den Monolithen
- er legt das Kruzifix in den Mund des Monolithen, aber da liegt zuviel Sand drin
- einen Zweig von dem Strauch links abreisen und den Zweig dann mit dem Mund des Monolithen benutzen
- nun das Kruzifix in den Mund des Monolithen legen und der Eingang ist frei

- Brian beritt die Höhle und findet hier den letzten Hopi Häuptling
- es gibt eine Zwischensequenz und Brian bekommt ein Glas mit einem konservierten Finger
- Brian verlässt die Höhle und geht zurück zu Gina

- Brian sieht sich das Seil an, an dem er herunter geklettert ist
- er benutzt den Tomahawk mit dem Seil, weil er noch etwas braucht um die Bretter an Gina`s Bein zu befestigen
- Brian meint er müsste das Seil weiter oben kappen
- deshalb geht er nach links und durch die Tür des letzten Hauses und dann durch den Durchgang
- dann die Leiter nach oben gehen und weiter bis zum Seil
- den Tomahawk mit dem Seil benutzen (es fällt nach unten)
- Brian verlässt das Gebäude und hebt das Seil auf

- dann benutzt er die Bretter und das Seil mit Gina um ihr Bein zu schienen
- in einer Zwischensequenz gelangen sie zu Mama Dorita

6. Kapitel: Der Indianer, die Nonne und der Finger

- Gina bleibt bei Mama Dorita
- Brian spricht mit Mama Dorita (er braucht ein Medium um mit einem Toten zu sprechen)
- Brian bietet sich als Medium an, aber Mama Dorita sagt das er dazu mehr in Trance stehen muss
- dann geht er zu Gina und spricht mit ihr
- Brian verlässt das Haus

- er geht nach Douglasville
- er geht ins Hotel und spricht mit Sushi
- Brian sieht sich überall im Hotel um
- er nimmt sich den Schürhaken beim Kamin unten und verlässt dann das Hotel

- er geht in den Saloon und trifft dort Rutger
- Brian spricht mit Rutger
- er könnte ihm eine Pflanze geben, mit der man in Trance fällt, aber nicht ohne Gegenleistung
- Brian geht noch nach oben und spricht mit Saturn, der wieder da ist
- noch mal zu Rutger gehen
- Brian gibt ihm den Tomahawk und nach einer Zwischensequenz landet er bei Mama Dorita

- danach geht Brian zum Krater
- dort ist aber alles verschwunden

- nach Douglasville gehen
- zu Rutger gehen
- Brian sagt das er etwas stärkeres braucht für die Trance
- Rutger sagt dazu braucht er eine Pflanze von der heiligen Stätte
- Brian sieht sich im Inventar den Zweig an und macht die Schoten ab
- die Schoten lassen sich aber nicht öffnen

- ins Sheriff Büro gehen und in die Zelle
- die Tasche noch einmal durchsuchen
- Brian findet ein Skalpell
- damit versucht er die Schoten zu öffnen, aber es klappt nicht

- ins Hotel gehen und dort zum Kamin
- das Skalpell in den Kamin legen und dann mit dem Schürhaken wieder herausholen
- mit dem nun heißen Skalpell die Schoten öffnen

- Brian geht zu Rutger und gibt ihm die Samenkörner aus den Schoten
- Rutger macht daraus ein Gebräu und Brian landet dann wieder bei Mama Dorita

- dort dient er nun als Medium (Zwischensequenz)

- nach der Zwischensequenz geht Brian zum Hotel und spricht mit Sushi
- danach geht er zu Rutger und spricht mit ihm (fragen ob er einen verlassenen Wohnwagen gesehen hat)
- dann noch zu Saturn gehen und ihn nach einem Wohnwagen fragen
- er hat ihn gesehen und Brian verlässt die Stadt

- er geht zum Wohnwagen
- den Schürhaken mit der Tür des Wohnwagens benutzen
- Brian sieht sich im Wohnwagen um, kann aber nichts finden (außer einem Nonnengewand, das er sich ansieht)
- den Wohnwagen verlassen und die Tür bzw. das Türfach ansehen
- Brian durchsucht die Papiere und findet eine Broschüre über eine Bank

- nach Douglasville gehen und ins Hotel
- Brian gibt Sushi die Broschüre von der Bank
- sie versucht etwas herauszufinden
- Brian verlässt kurz das Hotel und die Stadt und geht dann wieder zu Sushi
- sie hat Neuigkeiten
- die Bank ist eine gut gesicherte Schließfachbank und die Schließfächer lassen sich nur per Fingerabdruck öffnen
- Brian führt noch ein längeres Gespräch mit Sushi
- er braucht ein Nonnengewand (im Wohnwagen hängt eins)

- Brian geht zum Wohnwagen und holt sich das Nonnengewand
- da tauchen die Killer auf und Brian versteckt sich

- dann geht er zu Mama Dorita und sagt Oscar das er Gina besuchen will
- Brian kommt wieder aus dem Haus und sagt das Gina das Nonnengewand anziehen wird

- Brian geht zu Sushi und sie sagt sie müssen sich was einfallen lassen, um die Killer los zu werden

- Brian geht zur Lok
- er klettert ins Führerhaus und betätigt den Hebel, um Dampf abzulassen
- aus dem Schornstein fällt etwas heraus
- Brian verlässt das Führerhaus und sieht sich das goldene Teil an
- es ist ein Sheriff Stern und Brian steckt ihn ein

- er geht zu Mama Dorita`s Haus und gibt Oscar den Sheriff Stern
- Oscar ist nun Sheriff und er holt die zwei Killer aus dem Wohnwagen und sperrt sie ins Gefängnis

- Brian geht zu Sushi und spricht mit ihr
- dann geht er zu Oscar und gratuliert ihm zur Festnahme der Killer
- Brian geht ins Sheriff Büro und besucht die zwei Killer
- dann nimmt er den Beutel mit den Sachen der beiden und geht damit zu Sushi
- er gibt ihr den Beutel und sie will sich alles ansehen
- Brian verlässt das Hotel kurz und geht wieder hinein
- Sushi hat einen Plan
- Brian spricht mit Sushi (folgende Antworten geben: Woody Allen / Manhattan Murder Mysterie
- Sushi sagt sie braucht eine Stunde Zeit und Brian kommt nach einer Stunde wieder
- Sushi erklärt ihm ihren Plan
- sie brauchen die Stimmen der beiden Killer und die Stimme von Gina
- Brian nimmt den MP3-Rekorder von Sushi

- er geht ins Sheriff Büro und benutzt den MP3-Rekorder mit den beiden Killern

- dann geht er zu Mama Dorita`s Haus
- Brian geht zu Gina und macht eine Aufnahme mit ihr

- dann geht er zu Sushi und gibt ihr den MP3-Rekorder
- Sushi braucht wieder eine Stunde Zeit und Brian kommt nach einer Stunde wieder
- der Plan steht und ihr könnt den Abspann genießen

ENDE!!!

geschrieben am 27.11.2004

von [Kerstin Häntsch](http://www.kerstins-spieleloesungen.de) / Schluchsee

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de