

# Runaway – Twist Of Fate – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Brian Basco und Gina Timmins sind wieder unterwegs.

## Kapitel 1: Brian Basco ist tot

### Friedhof / Grab:

- Gina steht am Grab von Brian
- ihr Handy klingelt
- es ist Brian
- er liegt im Grab und Gina soll ihn befreien
- die Grabplatte und den Grabkranz ansehen
- **das lila Band vom Grabkranz nehmen**
- hinter die Krypta gehen

### Friedhof / hinter der Krypta:

- auf dem Dach steht eine Frau (Agatha)
- die Statue und den Lederriemen ansehen
- die Leiter und den Apparat ansehen
- in die Krypta gehen

### Friedhof / in der Krypta:

- **mit Agatha sprechen**
- das Werkzeug von Agatha ansehen
- **das Werkzeug nehmen (Gina darf die Taschenlampe nehmen)**
- einen Blick in den Keller werfen
- das Kabel, den Engel und die Stahlseile am Engel ansehen
- dann die Treppe rechts nach unten gehen
- Gina ist in einer Gruft
- sie steht vor einem Bild
- **das Bild ansehen und abnehmen**
- dahinter ist ein Steinblock
- hinter dem Steinblock ist das Grab von Brian
- die Metallringe an der Wand ansehen und versuchen zu benutzen

- **die Urne ansehen und nehmen**
- in den angrenzenden Raum gehen
- hier die Statue und das Kabel ansehen
- nach oben gehen und die Krypta verlassen
- nach links zum Rundgang gehen

### Friedhof / Rundgang / Kapelle:

- in die Kapelle gehen
- **die Fußmatte ansehen und anheben**
- darunter ist eine Klappe
- **die Klappe öffnen**
- **den Handschuh nehmen**
- die Holzkiste auf dem Sims ansehen
- **die Holzkiste nehmen** (geht nur wenn die Klappe offen ist)
- im Inventar die Holzkiste ansehen
- da ist ein Schlüssel drin
- **den Schlüssel mit dem Fenstergitter benutzen**
- **den Kollektor ansehen und nehmen**
- **das Seil ansehen und benutzen**
- die Glocke läutet und die Hausmeisterin Luanne kommt in die Werkstatt
- das Buch, die Tür und das schwarze Brett ansehen
- die Kapelle verlassen

### Friedhof / Rundgang / Werkstatt:

- nach links in die Werkstatt gehen
- hier ist Luanne
- **mit ihr sprechen und nach der Anleitung auf schwedisch fragen**
- Gina bekommt die Anleitung
- den Kühlschrank ansehen
- **das Werkzeug ansehen und eine Feile nehmen**
- die Werkstatt verlassen

### Friedhof / Rundgang / Leichenwagen:

- **den Leichenwagen ansehen und den Kofferraum öffnen**
- **den Lederriemen aus dem Kofferraum nehmen**
- den Lagerraum betreten
- Gina fährt den Leichenwagen ein Stück aus dem Lagerraum und wieder hinein
- die Treppe nach oben gehen

### Friedhof / in der Krypta:

- **mit Agatha sprechen**
- fragen ob sie die Anleitung übersetzen kann
- dazu muss Gina das Grab eines Schweden finden und Agatha muss wissen ob ihr die Geister wohlgesonnen sind
- nach unten in die Gruft gehen
- **die Feile mit dem Steinblock benutzen**
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- **den Lederriemen mit dem Metallring am Steinblock benutzen**
- die Krypta verlassen

### Friedhof / Rundgang / Kapelle:

- das Buch ansehen
- **die Taschenlampe mit dem Buch benutzen**
- **die Anleitung mit dem Buch benutzen**
- Gina findet das Grab eines Schweden
- **den Handschuh mit dem Wasser vom Brunnen benutzen**

### Friedhof / Rundgang / Werkstatt:

- **den mit Wasser gefüllten Handschuh mit dem Kühlschrank benutzen**
- **den gefrorenen Handschuh aus dem Kühlschrank nehmen**
- Gina braucht etwas zum transportieren
- **im Inventar die Urne mit der Holzkiste benutzen**
- die Asche ist nun in der Holzkiste
- **die Urne mit dem Kühlschrank benutzen**
- der gefrorene Handschuh ist jetzt in der Urne
- die Werkstatt verlassen

### Friedhof / in der Krypta:

- nach unten gehen
- **die Urne mit dem Kabel benutzen**
- das Kabel wird gekühlt
- nach oben gehen und die Krypta verlassen

### Friedhof / hinter der Krypta:

- Agatha steht an ihrem Apparat
- **mit Agatha sprechen und nach der Anleitung fragen**
- Agatha geht zum Grab des Schweden und sie gibt dann etwas später Gina die Übersetzung der Anleitung

## Friedhof / Eingang:

- in Richtung Rundgang gehen und dann nach links zum Eingang
- hier ist Ernie
- **mit Ernie sprechen**
- **Gina bekommt ein Foto**
- das Gerüst an der Mauer ansehen
- **einen Gegenstand (Drehstütze) nehmen**
- zur Friedhofsmitte gehen und dann zum Rundgang

## Friedhof / Rundgang / Werkstatt:

- **Luann die übersetzte Anleitung geben**
- kurz danach ist Luann weg
- **das Tor links öffnen**
- dahinter befindet sich die Flex
- **die Flex nehmen**
- die Werkstatt verlassen

## Friedhof / hinter der Krypta:

- **die Drehstütze mit der Statue benutzen**
- nun hat Gina den Lederriemen

## Friedhof / in der Krypta:

- in den Keller blicken
- **den Lederriemen mit dem Engel benutzen**
- Gina verbindet automatisch den Lederriemen vom Engel mit dem Lederriemen vom Steinblock
- **im Inventar die Flex mit dem Kollektor benutzen und in den Keller blicken**
- **die verlängerte Flex mit dem Stahlkabel links am Engel benutzen**
- der Steinblock ist draußen
- in die Gruft gehen
- jetzt ist hier eine Backsteinmauer
- nach oben gehen
- da liegt ein Poller
- **den Poller nehmen und wieder nach unten gehen**
- **den Poller mit der Backsteinmauer benutzen**
- Gina befreit nicht Brian aus dem Grab, sondern seinen Kumpel Gabbo
- der verschwindet mit Gina vom Friedhof

## Kapitel 2: Die Kunst des Flüchtens

### In der Anstalt:

- es geht jetzt mit Brian weiter und seiner Flucht aus der Anstalt
- Brian ist bei Gabbo und der erzählt ihm wie er aus der Anstalt fliehen kann
- ein anderer hat den Plan gehört und sich selber den Schlüssel zum Casino geschnappt und dann von innen abgeschlossen
- Brian muss nun überlegen wie er ins Casino kommt

### In der Anstalt / Zimmer 304:

- in Zimmer 304 gehen
- hier wohnen Brian und Marcelo
- **mit Marcelo sprechen**
- Brian bekommt eine imaginäre Blume
- beide Schränke und beide Betten ansehen
- die beiden Tische und die beiden Regale ansehen
- **das Kopfkissen von Brians Bett anheben**
- **darunter findet Brian ein Buschmesser (was ihm nicht gehört) und Bonbons**
- den Luftschacht über dem Schrank von Brian ansehen
- er kommt da leider nicht durch, weil der Schrank zu nah an der Klappe ist
- **mit Marcelo sprechen und fragen ob er in den Luftschacht kommt**
- das könnte er, aber die Schwester Miss Palmer hat ihm seine Hosenträger weggenommen und verbrannt und ohne Hosenträger macht er so einen Auftritt nicht
- **nach der Sache mit der imaginären Schachtel fragen**
- im Inventar ist dann eine imaginäre Schachtel (wenn Brian gefragt hat wie er sich die Schachtel vorstellen muss)
- das Zimmer verlassen

### In der Anstalt / Flur:

- die Heizung ansehen
- den Fotokasten ansehen
- **mit Ernie sprechen**
- die Zimmer 301, 302 und 305 ansehen
- die Tür zum Casino ansehen
- in den Gemeinschaftsraum gehen

## In der Anstalt / Gemeinschaftsraum:

- Brian bekommt von Miss Palmer seine Medizin
- er lässt die Kapsel aber im Mund und spuckt sie wieder aus
- zurück in den Gemeinschaftsraum gehen
- **mit Miss Palmer sprechen**
- das Regal ansehen
- **eine Schreibtafel nehmen**
- **auf der Holzwand daneben die Dose mit den Büroklammern nehmen und einen Marker**
- **den Mülleimer ansehen und durchwühlen**
- **Brian findet eine Kerze**
- in den hinteren Teil des Gemeinschaftsraumes gehen
- hier ist Hollister
- mit ihm reden
- das geht nicht, weil er heiser ist
- **Brian gibt Hollister ein Bonbon**
- der startet jetzt sein Auto
- **Hollister ansehen** (Brian sagt das er nach Rancho Cucamonga fährt)
- **im Inventar den Marker mit der Schreibtafel benutzen**
- **Brian schreibt Rancho Cucamonga auf die Schreibtafel**
- zu Mr. Nice gehen
- der hält seinen Koffer fest und stellt seine Schreibtafel ab
- **die Schreibtafel mit der Schreibtafel aus dem Inventar vertauschen**
- dann gibt es eine Zwischensequenz
- Mr. Nice fährt mit Hollister im Auto mit
- der Koffer liegt hinten (auf der Tennisplatte)
- **das Messer mit dem Koffer benutzen und die Spanngurte abschneiden**
- **im Inventar die Spanngurte mit den Klammern benutzen (ergibt Hosenträger)**
- den Gemeinschaftsraum verlassen

## In der Anstalt / Zimmer 304:

- **Marcelo die Hosenträger geben**
- **Brian stellt ihm die imaginäre Schachtel hin**
- dann folgt eine Zwischensequenz
- Marcelo öffnet die Tür zum Casino und gibt Brian den Schlüssel
- jetzt kann Brian ins Casino gehen

## In der Anstalt / Im Casino:

- die Waage ansehen
- **das Gewicht der Waage nehmen**

- **den Plastikschlauch ansehen und nehmen**
- über dem Kopierer ist der Luftschaft
- **in den Luftschaft steigen**
- die Karte für den Luftschaft ist weg
- **das Casino verlassen und zu Gabbo in Zimmer 303 gehen**
- ihn wegen dem Plan zum Luftschaft fragen
- der Hausmeister hat auch einen Plan
- das Zimmer verlassen

### **In der Anstalt / Flur:**

- **das Gewicht von der Waage mit der Heizung benutzen**
- das ist leider zu laut
- **mit Quickle in Zimmer 305 sprechen**
- der hämmert dann immer gegen etwas
- **sobald Quickle hämmert, benutzt Brian das Gewicht mit der Heizung**
- ist die Heizung kaputt, dann sagt Brian Ernie deshalb Bescheid
- dann wartet er im Casino bis der Hausmeister kommt
- auf den Flur gehen
- **die Werkzeugkiste vom Hausmeister ansehen**
- dort wird der Plan drin liegen
- zur Fotogalerie gehen
- **den Marker mit dem Foto von Ernie benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Ernie und der Hausmeister sind abgelenkt
- **den Plan und die Stirnlampe aus der Werkzeugkiste nehmen**
- Brian steigt nun automatisch in den Lüftungsschaft im Casino
- Brian kommt zum Hauptlüfter
- er findet Kurgan ohne Kopf
- jetzt geht es erst einmal mit Gina weiter

## **Kapitel 3: Ein passender Selbstmord**

### **Waldhütte:**

- Dr. Benett und Gina sind in der Waldhütte
- im Inventar ist eine Nachricht
- **die Nachricht ansehen**
- **dann die Kommode ansehen und das Wohnzimmer durchsuchen**
- **die Boxhandschuhe von der Kommode nehmen**
- das Foto auf der Kommode ansehen

- durch die Tür hinten auf die Veranda gehen

### **Waldhütte / Veranda:**

- den Brunnen ansehen
- er ist verschlossen
- die Fischgräten ansehen
- vor das Haus gehen
- das Auto von Benett ansehen
- den Schuppen ansehen
- er ist abgeschlossen
- zur Brücke gehen
- **unter der Brücke findet Gina eine Drahtschere**
- wieder hinter das Haus gehen
- **die Drahtschere mit den Fischgräten benutzen**
- Gina hat nun ein Angelschnur mit Haken
- ins Haus gehen

### **Waldhütte:**

- **die Treppe nach oben gehen**
- Gina sagt das Benett schon oben sucht
- **sie setzt sich in den Sessel und spricht mit Benett**
- über alle Themen sprechen
- nach dem Schuppen fragen
- Benett wirft einen Schlüssel runter, aber der landet in einem Loch unter dem Küchenschrank
- zur Küche gehen
- **die Küchengeräte ansehen und nehmen (Teigschaber)**
- unter den Küchenschrank sehen
- da liegt ein Umschlag
- **den Teigschaber mit dem Umschlag benutzen**
- **den Angelhaken mit dem Loch benutzen und den Schlüssel angeln**
- im Inventar den Umschlag ansehen
- das Haus verlassen

### **Schuppen:**

- **den Schlüssel mit dem Schuppen benutzen und ihn öffnen**
- in den Schuppen gehen
- alles ansehen
- **Taucherbrille und Seil nehmen**
- den Schuppen verlassen



## Waldhütte / Veranda:

- **den Brunnen öffnen mit dem Schlüssel**
- in den Brunnen sehen
- es ist zu dunkel
- ins Haus gehen

## Waldhütte:

- **die Taucherbrille im Inventar mit dem Umschlag benutzen**
- da sind Spinnenhaare dran
- **die Taucherbrille mit den Boxhandschuhen benutzen**
- da steht das Wort „Hurricane“ drauf
- **in den Sessel setzen und mit Benett sprechen wegen dem Umschlag**
- **Benett geht sofort zum Sheriff**
- der will ihm aber nicht helfen, weil er ihm nicht vertraut
- Gina geht die Treppe nach oben
- unten rechts erscheint ein Symbol (damit kann man zu Benett und dem Sheriff wechseln)
- aber erst einmal sieht sich Gina überall um
- **die Trophäe ansehen und nehmen**
- da hängt ein Medaillon dran
- **das Medaillon nehmen und im Inventar ansehen**
- das Foto ansehen
- den Flur überqueren
- **den Bogen und Pfeile nehmen**
- wieder zurück über den Flur gehen
- das Netzteil ansehen und den Router
- zum Sheriff umschalten

## Büro des Sheriff:

- **Benett unterhält sich mit dem Sheriff, aber er kommt nicht weiter**
- er sagt er war ein Freund von Chapman
- der Sheriff will den Kosenamen der Frau von Chapman wissen, aber Benett fällt der Name nicht ein
- das Gespräch beenden und auf Gina umschalten

## Waldhütte:

- **das Telefon benutzen**
- die zuletzt gewählte Nummer wählen

- dann den letzten Anruf wählen
- **dann Benett beim Sheriff anrufen**
- Gina sagt sie überlegt sich einen Spitznamen und sagt dann Knuffelbär (steht im Medaillon)
- wieder zu Benett umschalten

### **Büro des Sheriff:**

- **mit dem Sheriff reden und sagen er weiß den Namen wieder**
- **er sagt Knuffelbär**
- der Sheriff vertraut ihm jetzt und Benett erzählt von den Spinnenhaaren am Umschlag
- sie wollen zu einem Experten
- vorher ruft Benett noch Gina an und erzählt ihr von einem Versteck unter der Wanne
- Gabbo ist gerade gekommen und hat alles mitgehört
- er zerschlägt das Holz unter der Wanne und holt eine Kiste raus
- dann geht er nach draußen

### **Waldhütte:**

- Gina geht ins Bad
- **sie sieht sich die Kiste an und nimmt sich die Knicklichter**
- das Haus verlassen

### **Waldhütte / Veranda:**

- **die Knicklichter mit dem Brunnen benutzen**
- **dann im Inventar das Seil mit dem Pfeil benutzen**
- **den Pfeil mit dem Brunnen benutzen**
- Gina angelt den fehlenden Stiefel
- **im Inventar den Stiefel ansehen**
- **da ist der gesuchte Laptop drin**
- ins Haus gehen

### **Waldhütte:**

- die Treppe nach oben gehen
- **den Laptop mit dem Netzteil verbinden**
- dann braucht Gina das Passwort
- **Hurrican eingeben** (steht auf den Boxhandschuhen)
- Gina kommt nun an die Dateien
- es folgt eine Zwischensequenz
- Benett ist auch wieder da

- er wird erschossen
- Gina und Gabbo fliehen

## **Kapitel 4: Der unverhoffte Verbündete**

### **In der Anstalt:**

- Brian ist bei Gabbo
- mit ihm sprechen
- Brian soll seinen Tod vortäuschen (mit der Leiche von Kurgan)
- er muss die Akten vertauschen, den langen Fingernagel abschneiden, den Rücken rasieren und eine Tätowierung anbringen
- **Gabbo wegen der Tätowierung fragen**
- **dann darf sich Brian einen Fineliner nehmen**

### **In der Anstalt / Casino:**

- **den Kopierer benutzen**
- Brian macht eine Kopie von seiner Tätowierung
- **dann in den Luftschacht über dem Kopierer klettern**
- es erscheint eine Karte
- das Büro von Dr. Benett anwählen
- Brian nimmt eine Abkürzung und landet in einer alten Leichenhalle

### **In der Anstalt / Alte Leichenhalle:**

- den Wagen mit Instrumenten ansehen
- **die Saugpumpe vom Wagen nehmen**
- den Flaschenzug ansehen
- da steht eine Schüssel
- **die Schüssel nehmen**
- ins Schwimmbecken steigen
- die Leiter geht kaputt
- **den Schlauch nehmen**
- **die Geburtszange ansehen und nehmen**
- **die Löcher ansehen**
- in einem Loch ist eine Eisenstange
- **die Geburtszange mit der Eisenstange benutzen**
- **dann die Bahre ansehen und versuchen zu bewegen**
- **die Eisenstange mit der Bahre benutzen**

- **dann den Schlauch mit der Bahre benutzen**
- Brian kommt jetzt aus dem Schwimmbecken raus
- **die Fußfesseln auf dem zweiten Bett ansehen und nehmen**
- die Leichenhalle verlassen

### **In der Anstalt / Büro von Dr. Benett:**

- Brian schleicht sich zum Büro und hört ein Telefongespräch mit an
- Brian sieht den Aktenschrank und noch andere Gegenstände
- Dr. Benett hat eine Tasse Kaffee auf dem Schreibtisch stehen
- **im Inventar den Schlauch mit der Saugpumpe benutzen**
- **dann die Saugpumpe mit der Tasse Kaffee benutzen**
- die Tasse ist leer und Dr. Benett holt sich neuen Kaffee
- **die Zeit nutzt Brian um die Akten zu vertauschen** (geht automatisch)
- dann geht es zurück in den Luftschacht

### **In der Anstalt / Hauptlüfter:**

- zur Leiche von Kurgan gehen
- **den Fineliner mit der Leiche benutzen**
- **dann das Buschmesser mit der Leiche benutzen**
- **die Luke ansehen und versuchen zu öffnen**
- **die Eisenstange mit der Luke benutzen**
- unter der Luke sind Motoren
- das würde erklären warum die Leiche kopflos ist
- **im Inventar die Kerzen mit der Schüssel benutzen**
- **die Schüssel mit dem Verbrennungsofen benutzen**
- **jetzt hat Brian Wachs und er enthaart damit automatisch die Schultern von Kurgan**
- Brian sagt das er alle Fluchtpunkte erfüllt hat
- **die Leiter am Schacht nach oben klettern**
- am Ende ist ein verschlossenes Gitter
- die Gitterstäbe und das Schloss ansehen
- **die Fußfesseln mit den Gitterstäben benutzen und dann die Eisenstange mit den Fußfesseln**
- **die Gitterstäbe sind verbogen und Brian kann auf das Dach**
- **das Kabel rechts in der Ecke vom Dach ansehen**
- **die Geburtszange mit dem Kabel benutzen**
- Brian sagt es ist alles vorbereitet für die Flucht
- er geht automatisch in sein Zimmer zurück
- vor dem Casino wird er aber schon erwartet
- Miss Palmer gibt Brian eine Spritze
- wenn Brian aufwacht geht er in den Gemeinschaftsraum zu Erni

## In der Anstalt / Gemeinschaftsraum:

- mit Ernie sprechen
- fragen was Miss Palmer Brian gegeben hat
- dann in die Ecke links gehen (auswärtiges Amt / Fernsehcke)
- dort mit Dr. Reset sprechen
- nach der Prüfung fragen und fragen was er fragen soll (nach Medikament)
- nach Neuroschokin fragen
- als Gegenmittel hilft nur ein Elektroschocker
- zu Ernie gehen
- mit ihm sprechen
- er soll den Elektroschocker aus der Tasche von Miss Palmer holen
- das will er aber nicht machen
- die Jetons Ernie geben
- jetzt bekommt Brian den Elektroschocker
- Gabbo benutzt den Elektroschocker mit Brian und später weckt er ihn unsanft
- Brian flüchtet dann automatisch aus der Anstalt

## Kapitel 5: Brians Dekonstruktion

### In der Straße von Dr. Benetts Haus:

- Brian ist in einer Seitenstraße
- den Container ansehen und öffnen
- Brian findet eine Farbdose
- die rote Tür ansehen
- sie ist abgeschlossen
- nach rechts zum Anfang der Gasse gehen
- die Leiter nach oben steigen
- Brian bekommt etwas auf den Kopf und fällt die Leiter herunter
- Gina und Gabbo laufen gerade auf der Hauptstraße vorbei
- sie gehen ins Haus von Dr. Benett und sehen sich die Aufzeichnungen an
- alle Themen durchgehen
- am Ende sieht man dann Brian und die anderen im Zelt im Militärlager
- Brian steuert Kordsmeier

### Militärlager:

- Gina, Brian und Tarantula ansehen
- (hier sollte man die Reihenfolge beachten, da es sonst passieren kann das es nicht weiter geht; ich war erst vor dem Zelt und habe dann die USB Granate mit dem Laptop benutzt und dann ging der Anruf zu Chapman nicht)

- **die Kapsel ansehen und den Trantonit nehmen**
- **aus dem Inventar die Granate nehmen und mit der Kapsel benutzen**
- die Granate entpuppt sich als USB Stick
- im Zelt nach hinten gehen
- da steht ein Laptop
- **den Granaten USB Stick mit dem Laptop benutzen**
- **dann das Telefon benutzen**
- die Gespräche bringen noch nichts
- das Zelt verlassen
- Soldat O`Connor kommt gerade angefahren
- **mit ihm sprechen (über Mission)**
- **den Kleber (Leim) geben lassen**
- das Fahrzeug ansehen und die Kisten auf dem Fahrzeug
- **aus einer Kiste eine Zigarre nehmen**
- **aus der anderen Kiste eine Kokosnuss nehmen**
- **im Inventar das Messer mit der Kokosnuss benutzen**
- **dann den Trantonit in die Kokosnuss stecken**
- **den Leim mit der Kokosnuss benutzen**
- **die Kokosnuss O`Connor geben**
- er soll sie verstecken und er bekommt ein Passwort dazu (ist ein Satz)
- **ins Zelt gehen und das Telefon benutzen**
- Chapman wird automatisch angerufen
- er soll sofort ins Zelt kommen
- aber Tarantula wird vorzeitig wach und sie bringt Brian dazu Kordsmeier zu erschießen
- es folgt eine Zwischensequenz

### **In Dr. Benetts Haus:**

- die Richterin soll ein Schreiben aufsetzen und Brian belasten
- Gabbo ist außer Gefecht und Gina ist in einem anderen Zimmer gefesselt
- sie kann sich aber befreien
- **aus dem Fenster sehen**
- Gina sieht den Bettler (Brian) und will versuchen sich bemerkbar zu machen
- das Regal auf allen Etagen durchsuchen
- **das Bügeleisen, den Eimer und die Saftdosen nehmen**
- **den Wäschekorb ansehen und ein Tuch nehmen**
- die Klappe ansehen und öffnen
- das ist die Wäscherutsche
- **im Inventar die Saftdosen mit dem Eimer benutzen**
- **dann das Tuch mit dem Bügeleisen benutzen**
- auf dem Tuch steht das die Polizei informiert werden soll
- **das Tuch mit dem Fenster benutzen**
- **dann den Eimer mit Saft mit dem Fenster benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz

## Kapitel 6: Das Ende naht

### Seitenstraße:

- Brian wacht auf
- die Gasse verlassen und nach links zum Ende gehen

### Ende der Gasse:

- **das Gerüst ansehen**
- **den Haken vom Rolltor ansehen und nehmen**
- in das heruntergekommene Gebäude gehen

### Gebäude:

- **den Bauschutt ansehen und nehmen**
- **den Hammer nehmen**
- den Kran und den Magnet ansehen
- die Tür vom Kran ist verschlossen
- **den Haken mit der Tür vom Kran benutzen**
- dann steigt Brian in den Kran und hebt eine Platte an
- darunter ist eine Baugrube
- **in die Baugrube steigen**
- **Brian findet einen Koffer**
- **in dem Koffer ist ein Schweißbrenner**
- **im Inventar die Spraydose aus dem Container mit dem Koffer benutzen**
- der ist nun silberfarben
- das Gebäude verlassen

### Ende der Gasse:

- **an der Tür klingeln**
- ein Mann kommt heraus und geht wieder rein
- **nochmal klingeln und dann mit dem Mann sprechen**
- er ist Schauspieler, arbeitet aber als Kellner und er hat noch einen Gast
- nach rechts in Richtung Anfang der Gasse gehen

## Anfang der Gasse:

- mit dem Haken den Gullydeckel öffnen
- Brian findet einen Gashelm
- weiter nach rechts gehen bis zur Leiter
- die Leiter nach oben gehen
- diesmal unterhält sich Brian erst mit dem Typ oben bei der Leiter
- es ist ein Drehbuchautor
- er hat keine Ideen mehr
- Brian sagt er hat Ideen
- dann sagt er in der Geschichte geht es um einen Durchschnittstyp der ein Mädchen überfährt
- Brian darf nun nach oben
- im Büro erzählt er dann die Geschichte weiter (3 Transvestiten, altes Dorf im Wilden Westen)
- der Drehbuchautor ist begeistert
- Brian steht vor dem Büro
- da stehen Behälter
- die Behälter ansehen und öffnen
- in einem Behälter ist Chloroform
- den Aufzug benutzen
- Brian kommt auf das Dach
- die drei Fenster gegenüber ansehen und den Dachgarten
- den goldenen Gockel ansehen
- den Schweißbrenner mit dem Gockel benutzen
- das gibt eine Rutsche
- es folgt eine Zwischensequenz

## Haus von Dr. Benett:

- Brian landet bei Gina und verschwindet durch die Wäscheklappe
- Gina sucht etwas um sich mit Brian zu verständigen
- den Trichter nehmen
- das Bügeleisen nehmen und die Schnur neben dem Regal
- leere Saftdosen aus dem Regal nehmen
- im Inventar die Krawattennadel mit den Dosen benutzen
- dann die Schnur mit den Dosen benutzen
- das ergibt eine Art Telefon
- das Telefon mit der Wäscheklappe benutzen
- Gina kann so mit Brian sprechen
- Brian hat einen Plan und dazu benötigt er mehrere Dinge
- er steigt aus dem Container
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- dann in dem Raum zu den Waschmaschinen gehen



- **den Schrank ansehen und plündern**
- **Brian hat jede Menge Handzettel**
- **die Wäschewagen ansehen**
- in einem liegt ein Anzug
- **den Anzug nehmen**
- er ist zerknittert
- **das Fenster ansehen und nach oben zum Fenster steigen**
- **den Lappen am Fenster ansehen und nehmen**
- es ist das Tuch von Gina
- nach unten steigen
- **zum Container gehen und dort das Telefon benutzen und mit Gina sprechen**
- **nach einem Bügeleisen fragen**
- sie schickt es runter und Brian bügelt den Anzug
- dann wieder zu den Waschmaschinen gehen
- **den Lastenaufzug benutzen und zur Tür gehen**
- **das Tuch mit der Tür benutzen**, damit Brian von außen wieder durch die Tür kommt
- zum Ende der Gasse gehen

### Ende der Gasse:

- **an der Tür klingeln und mit dem Mann sprechen**
- fragen ob er einen Mafiosi spielen kann
- er braucht ein Drehbuch dazu
- also wieder zum Anfang der Gasse gehen

### Anfang der Gasse:

- die Leiter hoch gehen und ins Büro
- **mit dem Drehbuchautor sprechen und sagen das es einen Käufer gibt**
- der Drehbuchautor will erst seinen zweiten goldenen Gockel haben
- **nach dem Gockel fragen und fragen wer das Drehbuch geklaut hat**
- den hat einer geklaut
- zum Ende der Gasse gehen

### Ende der Gasse:

- nicht ganz am Ende ist ein gekipptes Fenster
- **durch das Fenster einsteigen**
- hier liegt der Betrunkene und schläft
- er hält den goldenen Gockel fest
- **den Bauschutt mit dem Gockel benutzen**
- der Bauschutt ist zu schwer
- mit dem Hammer verkleinert Brian den Bauschutt und dann hat er den Gockel und

- verschwindet
- **noch einmal durch das Fenster einsteigen**
  - der Mann liegt jetzt auf der Seite
  - **die Geldscheine aus der Hosentasche nehmen**
  - aus dem Fenster steigen
  - **im Inventar die Geldscheine mit den Handzetteln benutzen**
  - **dann die Geldscheinpakete in den Koffer legen**

### **Anfang der Gasse:**

- zum Drehbuchautor gehen
- **mit dem goldenen Gockel ins Büro gehen**
- Brian bekommt das Drehbuch
- **vor dem Büro den Koffer mit dem Chloroform benutzen**
- das ist die Falle für Tarantula
- Brian hat alles zusammen und es gibt eine Zwischensequenz
- leider hat der Schauspieler Angst vor dem Typ am Eingang
- Brian sieht sich den Typ an
- **mit Toro sprechen**
- Brian meint es wäre gut ihn zu provozieren, aber er sollte wissen wohin er ihn locken soll
- **da wählt man die Baustelle in dem Gebäude an**
- wenn die Metallplatte noch oben ist, dann klappt der Plan
- Toro rennt Brian hinterher und fliegt in die Baugrube, die Brian dann verschließt
- jetzt kann der Schauspieler loslegen und man kann den Abspann genießen

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 08.04.2014

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

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