

# Runaway

## Mitspielende Personen

- Basco, Brian, der Held des Abenteuers
- Bob der „Zwerg“, Gangster vor dem Museum in Chicago
- Carla, „Künstlerin“ in der Wüste
- Clive, Brians Freund und Anthropologe im Museum in Chicago
- Douglas, Sushi, die Besitzerin von Douglasville
- Fjodor, ein Killer der Sandretti-Brüder
- Gustav, ein Killer der Sandretti-Brüder
- Joshua, ein Verrückter in der Wüste
- Lula, „Künstlerin“ in der Wüste
- Mama Dorita, eine spirituell veranlagte Dame in der Nähe von Douglasville
- Mariola, „Künstlerin“ in der Wüste
- Dr. Olivaw, Susan, Restauratorin im Museum in Chicago
- Oscar, ein sehr kräftiger und sehr einfältiger Kerl in der Wüste
- Rutger, in Douglasville
- Sandretti, Carlo, Mafiaboss
- Sandretti, Roberto, Mafiaboss
- Saturn, Künstler in Douglasville
- Timmins, Gina, die Frau, die es zu retten gilt
- Wallace, Rocco, Gangster am Hangar in der Wüste
- Willi, Reinigungspersonal des Museums in Chicago
- Wupuchim, Häuptling der Hopi-Indianer

# Lösung

**Kapitel 1: Weck' mich, bevor ich sterbe:** Nach der Einführungssequenz steht man in dem Krankenzimmer, in dem auch Gina liegt. Man nimmt sich das Tablettenblistert und den Becher von ihrem Tisch sowie die Bettdecke vom Nachbarbett. Auch Ginas Tasche nimmt man sich von dem Schrank und betrachtet sie im Inventar. So kommt man an ein Streichholzheft. Anschließend betrachtet man den Lageplan des Krankenhauses an der Tür zum Badezimmer. Erst dann kann Brian aus dem Fenster steigen, um in den Lagerraum zu gelangen.

Dort findet man links vom Fenster eine Spraydose im Regal und einen Spritzenkasten ganz in der Nähe. Aus diesem nimmt man sich eine Spritze. Außerdem holt man sich die beiden Kissen vom Boden, das Buch vom Aktenschrank rechts vom Fenster und das Blatt Papier aus dem offenen Aktenschrankfach. Zudem steckt man den Kopf des anatomischen Modells ein. Anschließend steigt man wieder hinüber in Ginas Zimmer.

Hier geht man in das Badezimmer und nimmt sich die Flasche von der Ablage über dem Becken. Danach öffnet man den Mülleimer und gelangt so an einen Filzstift. Im Inventar versucht man nun, das Krankenblatt mit dem Filzstift zu beschreiben; der ist aber völlig ausgetrocknet. Also benutzt man die Spritze mit der Alkoholflasche und dann mit dem Stift. Jetzt kann man das Krankenblatt beschreiben.

Wieder im Krankenzimmer untersucht man erneut Ginas Tasche und findet nun noch eine Perücke. Diese stülpt man über den Kopf des anatomischen Modells und benutzt diesen dann mit dem leeren Bett. Danach benutzt Brian selbstständig die Decke, die Kissen und den Perückenkopf, um einen zweiten Patienten nachzumachen. Nun benutzt man noch die Krankenblattfälschung mit Ginas Krankenblatt und steckt letzteres in den leeren Krankenblatthalter des Nachbarbetts.

Geht man dann ins Badezimmer, erscheint ein Killer und „tötet“ die Attrappe.

Ist er wieder weg, geht man erneut ins Zimmer, aber Gina ist nicht wachzukriegen. Also liest man das Vademecum und erfährt so, daß nur eine kalte Dusche Gina wecken kann. Daher benutzt man die Spraydose mit der Sprinkleranlage. Da man auch Streichhölzer hat, kann man die Sprinkleranlage auslösen, Gina wacht auf und man kann sich verdrücken. Man fährt mit ihr zu einem Freund nach Chicago, um etwas über das Kruzifix zu erfahren.

**Kapitel 2: Das seltsame Kruzifix:** Am Museum angekommen wendet man sich sofort an Brians Freund Clive. Leider weiß er über das Kruzifix nichts zu sagen, außer daß es gereinigt werden muß. Er will Gina dann das Museum zeigen, während man selbst zur Restauratorin des Museums gehen soll.

Mit dieser redet man ein wenig, aber man kann im Moment kaum Hilfe von ihr erwarten, weil sie völlig überarbeitet ist und zuerst ihre eigenen Stücke restaurieren muß und will. Nachdem man mit Dr. Olivaw über alles gesprochen hat, untersucht man das Regal rechts neben dem Ausgang. Dort sind die noch zu restaurierenden Stücke untergebracht. Also tauscht man das Kruzifix gegen das Stück aus, das als nächstes bearbeitet werden soll. So kommt man in den Besitz eines Maya-Artefakts. Weiter durch findet man auf dem Tisch neben der Trennwand einen Pinsel mit Talkumpulver. Schließlich untersucht man noch den Koffer auf dem Tisch an der Wand und nimmt sich dann daraus den farblosen Nagellack. Außerdem sollte man den Laser untersuchen, denn dann erfährt man, daß man ihn mit einem größeren Rubin verstärken kann.

Dann geht man zum Analyselabor weiter rechts, das man aber ohne den Türcode nicht öffnen kann. Also geht man zuerst einmal nach unten und trifft dort auf Willi, der im Museum als Reinigungskraft angestellt ist, diesen Job aber nicht sehr ernst zu nehmen scheint. Man sollte mit ihm über alle Punkte sprechen, denn so erfährt man, daß er nebenbei auch ein eigenes Unternehmen führt. Dabei bekommt man auch eine Visitenkarte, die man sich im Inventar genauer ansehen sollte, um seine Handynummer zu bekommen. Irgendwann während der Unterhaltung klingelt sein Handy und er verschwindet im Analyselabor.

Während er unterwegs ist, kann man sich einmal die Mayaausstellung weiter rechts ansehen.

Nach kurzer Zeit ist Willy wieder an seinem „Arbeitsplatz“ und man kann mit ihm die noch nicht angesprochenen Themen zuende diskutieren. Danach geht man nach oben zum Analyselabor. Da man nun weiß, daß Willy das Labor nicht ganz rechtmäßig betritt, er also den Code kennt, bearbeitet man

das Codeschloß mit dem Nagellack, so daß Willy beim nächsten Mal seine Fingerabdrücke hinterläßt. Weiter rechts findet man neben der Treppe ein Telefon, das man benutzt, um Willy anzurufen. Bei ihm bestellt man einige Geräte, und er macht sich kurz darauf wieder auf ins Analyselabor. Man sollte sich am besten die Melodie der Töne merken, dann ist es später etwas einfacher. Nun geht man kurz nach unten und auf der anderen Seite wieder nach oben. Wieder beim Analyselabor, das Willy inzwischen verlassen hat, streicht man mit dem Pinsel über das Codeschloß und kann so die von Willy gedrückten Tasten identifizieren. Mit dem Tonfolgenmelodie kommt man schnell auf deren richtige Reihenfolge (ansonsten muß man die Möglichkeiten einzeln durchtesten): 8 - 1 - 3 - 7. Anschließend drückt man auf ENTER.

Im Analyselabor findet man eine Klimakammer, die sich aber leider nur mit einer Stimmidentifikation öffnen läßt. Links neben der Kammer findet man ein Goldobjekt, das sich als Schlüssel herausstellt. Diesen nimmt man an sich. Dann verläßt man das Analyselabor wieder.

Nun geht man wieder in Clives Büro. Man steckt die beiden Bücher auf dem Schreibtisch ein und findet darunter ein Schlüsselloch in der Form eines Kreuzes. In dieses paßt der Schlüssel, den man gerade gefunden hat. Dieser öffnet ein Geheimgang, dem man ein Diktiergerät entnimmt. Anschließend schließt man das Geheimgang wieder und verläßt das Büro.

Man besucht erneut Dr. Olivaw und benutzt das Diktiergerät mit ihr, um in den Besitz einer Stimmprobe von ihr zu kommen.

Anschließend geht man wieder ins Analyselabor und benutzt das Diktiergerät mit der Kältekammer. Ärgerlicherweise versagen genau in diesem Moment die Batterien ihren Dienst. Wenn man weiter durch nach hinten ins Labor geht, findet man dort eine Stickstoffflasche und daneben eine Schöpfkelle. In letztere legt man die Batterie und taucht sie in die Stickstoffflasche, um die Batterie einzufrieren. Danach legt man sie wieder ins Diktiergerät und verwendet dieses noch einmal mit der Klimaanlage. Diesmal klappt es und die Anlage öffnet sich (man kann auch Willy um eine neue Batterie bitten, das bringt aber nichts). Man nimmt sich den Kopf heraus und wendet dann im Inventar das Maya-Artefakt auf den Kopf an, um den Rubin zu entfernen. Mit diesem verläßt man das Labor wieder.

Erneut in Dr. Olivaws Büro ersetzt man den Rubin des Lasers durch den aus der Klimakammer. Kurz danach benutzt sie den Laser und zerstört so ein wertvolles Mayaartefakt. Das macht sie so fertig, daß sie erst einmal einen Kaffee braucht.

Also geht man nach draußen und nach links zum Kaffeeautomaten. Der ist aber leider leer. Daher geht man nach unten zu Willy und spricht ihn darauf an. Zum Befüllen braucht er aber neuen Kaffee.

Den kann in der Mayaexposition finden. In einer der Opferschalen bei der Statue findet man uralte Kaffeebohnen, die man einsteckt.

Nun geht man wieder zu Willy und zeigt ihm die Kaffeebohnen. So erfährt man, daß man gemahlene Kaffee benötigt, um die Maschine zu füllen.

Daher geht man wieder in Dr. Olivaws Büro und benutzt die Kaffeebohnen mit dem Elektroschleifer auf ihrem Schreibtisch. Das Pulver steckt man wieder ein und bringt es Willy.

Der ist aber immer noch nicht zufrieden, denn er will nur den gleichen Kaffee wie bisher verwenden. Also geht man wieder nach oben und untersucht den Mülleimer. Darin findet man eine leere Kaffeepackung und nimmt sie sich. Dann füllt man das Kaffeepulver in die leere Kaffeepackung und gibt sie Willy. Der macht sich endlich auf nach oben, um den Kaffeeautomaten wieder zu füllen. Nach kurzer Zeit folgt man ihm nach oben und nun leuchtet am Automaten ein grünes statt des roten Lichts. Man zieht sich einen Kaffee und bringt ihn Dr. Olivaw.

Derart gestärkt macht die Gute sich wieder an die Arbeit und nimmt sich das Kruzifix vor. Inzwischen haben leider die beiden Ganoven das Museum erreicht. Man sieht daher nach, wie weit die Restauratorin ist. Nach der anstrengenden Arbeit ist Dr. Olivaw am Schreibtisch eingeschlafen, aber das Kruzifix hat sie noch fertig bekommen.

Mit diesem begibt man sich ins Analyselabor. Zeitgleich betreten die Gangster das Museum und erschießen Willy. Man selbst scannt das Kruzifix und erfährt so, daß es von einem Indianerstamm in Arizona gefertigt wurde, daß es aber auch recht wertlos ist. Clive betritt dann das Labor und man wird kurze Zeit später draußen von den Gangstern gestellt. Dabei findet auch Clive den Tod.

**Kapitel 3: Die große Flucht:** Sobald man wieder wach ist, nimmt man sich den Blasebalg rechts neben der Tür, hinter der Gina gefangen gehalten wird, und den Sprühreiniger von dem Brett an der Wand. Weiter rechts gibt es rechts neben dem Regal einen Lederlappen, den man sich nimmt. Außerdem findet man am Boden eine Brechstange und einen Garderobenknäuf (schwer zu erkennen). Nun öffnet man die Kühltruhe und betrachtet sie genauer. Sie läßt sich nicht bewegen, weil sie randvoll mit Eis und damit zu schwer ist. Dieses muß man nun zum Schmelzen bringen. Neben der Kühltruhe findet man ein dreckiges Fenster. Also benutzt man im Inventar die Sprühflasche mit dem Lederlappen und reinigt dann das Fenster. Dann öffnet man noch den Deckel der Kühltruhe, zieht den Stecker heraus und öffnet schließlich deren Abfluß. Nach kurzer Zeit kann man die Truhe wegschieben und legt so eine Falltür frei, die allerdings noch mit einem Vorhängeschloß gesichert ist. Dieses kann der Brechstange aber nicht lange widerstehen. Dann kann man die Falltür öffnen und ins Freie klettern.

Draußen trifft man auf drei „Künstlerinnen“, die mit einem kaputten Bus in der Wüste gestrandet sind. Nach dem ersten Kennenlernen durchsucht man vor dem Bus die Reisetruhe. Darin findet man einen kaputten Basketball. Dann betritt man den Bus. Direkt beim Eingang gibt es links vom Gang einen Gegenstand auf dem Boden, den man sich nehmen kann. So kommt man an einen Handstaubsauger. Außerdem findet man rechts in den Schubladen einen Lippenstift und davor eine Sonnenbrille. Im Heck des Buses sollte man Carla nun ausgiebig ausfragen. So erfährt man etwas über die Wirkung von Alkohol und Magentabletten. Die letzte Tablette ist Carla leider auf dem Boden gefallen und war dann unauffindbar. Also benutzt man den Handstaubsauger mit dem Gitter am Boden. So kommt man wieder an die Tablette. Danach nimmt man sich noch Nadel und Faden neben den eigenwilligen Stiefeln bei Carla und repariert damit den kaputten Basketball im Inventar. Mit dem Blasebalg kann man den Basketball dann wieder aufpumpen. Anschließend verläßt man den Bus wieder. Neben Mariola auf der Motorhaube steht eine Flasche Sonnenöl. Dieses will sie aber erst abgeben, wenn sie die richtige Bräune erreicht hat, und das ist eben noch nicht der Fall. Also geht man erst einmal nach rechts zum Pfad.

Man wendet sich dem Bohrloch hinten links auf der Übersichtskarte zu und geht zur alten Ölquelle. In der Ölpfütze davor taucht man die Sonnenbrille in das flüssige Gold, um sie dunkler zu tönen. Dann geht man wieder zum Bus zurück.

Dort tauscht man Mariolas Sonnenbrille gegen die präparierte aus, wenn sie sie einmal neben sich auf die Motorhaube legt. Da sie sich nun viel brauner sieht, kann man das Sonnenöl endlich auf Nachfrage bekommen.

Nun geht es zum Hangar neben der Hütte der Killer. Dort bewacht ein Kerl den Hubschrauber der Gangster (durch den Spalt in der Tür sehen). Wenn man die Hütte betritt, steigt Brian durch ein Fenster auf der Rückseite unbemerkt hinein und kann dann hinter dem Kerl durch ein Fenster nach draußen blicken. Leider kann man dem Typen nicht einfach die Magentablette in die Bierdose werfen, weil er erst abgelenkt werden muß. Also geht es erst einmal wieder zurück zum Bus.

Dort spricht man Lula an, die man zu kennen glaubt. Nachdem man ihr den Basketball zuwirft, wird einem klar, daß sie früher Lou, ein bekannter Basketballspieler war. Nun kann man sie bitten, den Typen am Flugzeughangar abzulenken.

Dies macht sie auch, so daß man erneut in den Hangar klettern und nun die Tablette in die Bierdose werfen kann. Das knockt den Kerl völlig aus. So hat man also schon einmal ein Fluchtfahrzeug. Man kann noch auch zu dem Typen nach vorne gehen und sich das Erdnussbutterglas nehmen. Bei der Gelegenheit erfährt man, daß Termiten völlig verückt auf dieses Zeug sind. Wenn man das Motorradwrack neben dem Kerl betrachtet, erfährt man, daß Brian früher vereinzelt recht destruktiv war, und das ist auch diesmal recht nützlich, denn wenn man das Motorrad mit der Brechstange traktiert, dann fällt eine Fußraste herunter, die man einstecken kann.

Diese kann man in Bus in der Kurbelwelle beim Fahrersitz einsetzen und so die Bustüre schließen. An der Innenseite der Tür befindet sich ein Fach, das nach näherer Untersuchung einen Schlüssel zum Vorschein bringt. Mit diesem kann man den Kühlschrankschrank neben Carla öffnen und kommt so an ein Stück Butter.

Anschließend geht man zur Hütte der Killer und nimmt sich den Eimer unter dem Schaukelstuhl.

Danach geht man auf der Übersichtskarte rechts oben zu einem alten Waggon. Im Waggon nimmt man sich aus dem Eimer eine Schraube. Diese verbindet man im Inventar mit dem Garderobenknäuf. Eines

der Fässer rechts im Waggon läßt sich mit der Brechstange öffnen, so daß man an die Erdnüsse darin kommt. Außerdem findet man hier ein Faß, das sich als Pulverfaß herausstellt. Unter dieses Faß stellt man den Eimer (mit diesem benutzen) und bohrt dann ein Loch in das Faß, indem man das Konstrukt aus Schraube und Knauf damit benutzt. Das Schießpulver rieselt dann in den Eimer, den man anschließend wieder an sich nehmen kann. Im Inventar füllt man dann einen Teil des Schießpulvers in den Lippenstift, der sich somit als brauchbare Patrone herausstellt.

Jetzt kann man sich im Bus noch die restlichen Lippenstifte besorgen und verfährt mit ihnen wie gehabt.

Nun geht man zum Flugzeugfriedhof. Beim Wrack findet man einen Patronengürtel und vorne auf dem zerstörten Flügel einen Helm. Im Inventar füllt man die Butter und die Erdnüsse in den Helm. Anschließend ölt man das Maschinengewehr mit dem Sonnenöl ein. Den Patronengurt füllt man mit den neu gebastelten Patronen und setzt ihn im Maschinengewehr ein.

Jetzt gilt es noch Erdnussbutter herzustellen. Dazu kriecht man wieder in die Hütte der Killer und stellt den Helm mit der Butter und den Erdnüssen auf die Kühltruhe, so daß alles geschmolzen wird.

Mit der Erdnussbutter geht man zum alten Waggon und schüttet sie über den Schuppen. Die Termiten aus der Nachbarschaft werden sofort von dem Duft angezogen und zerlegen den Schuppen binnen kürzester Zeit in Sägemehl. Danach kann man sich dann eine Ladung Sprengstoff aus dem Haufen holen.

Mit der geht es zum Bohrloch, wo man den Sprengstoff mit dem Bohrer verbindet. Danach kann man sich zurücklehnen, denn der Rest des Kapitels geschieht automatisch: Mariola sprengt das alte Bohrloch, Brian befreit Gina und holt sich seine Habseligkeiten zurück, Lula hält die Killer mit dem Maschinengewehr in Schach und Carla holt alle mit dem Hubschrauber heraus.

**Kapitel 4: Unheimliche Begegnung der vierten Art:** Carla bringt einen mit dem Hubschrauber zu einer alten Mine, vor der Gina nach kurzer Zeit spurlos in einem tiefen Loch verschwindet. Da man nicht glauben kann, daß sie noch am Leben ist, ist man am Boden zerstört, wird aber von einem Hopi-Häuptling gedrängt, weiterzumachen. Da man das Gina wohl schuldig ist, geht es wieder an die Arbeit. Vom Häuptling erfährt man, daß das Kruzifix ein Schlüssel zum Heiligtum des Hopidorfs ist. Damit ist die nächste Aufgabe klar: man muß das Hopidorf suchen. Auf dem Weg dorthin gelangt man in die Geisterstadt Douglasville.

Im Hotel der Stadt findet man Sushi Douglas, die Besitzerin der Stadt. Von ihr erfährt man die Geschichte der Stadt. Man sollte mit ihr über alle Themen reden, denn so erfährt man, daß es wohl eine Karte durch die Stollen der Goldmine hin zum Hopidorf im Tresor der Bank gibt.

Also geht man in die Bank, von der nicht viel übrig geblieben ist, seit der Zug durch sie hindurchgerast ist. Immerhin findet man in dem Regal einen Tacker samt Heftklammern (das Metallding) und im hinteren Bereich auf dem Tisch einen Stempel. Sonst gibt es hier im Moment nicht viel zu tun, also geht man wieder nach draußen.

Im Sheriffbüro findet man etwas Brennholz und in der Gefängniszelle eine Leiche. Danach geht man erst einmal wieder zu Sushi.

Mit ihr redet man erneut über alle neuen Themen. So erfährt man, daß der Tresor der Bank in deren Keller untergebracht ist, der Zugang aber durch das Zugangsglück verschüttet wurde.

Nun betritt man den Saloon im vorderen, rechten Bereich der Stadt. Unter der Treppe kann man sich einen Blumentopf nehmen, und in der Kammer neben der Treppe findet man eine Schere. Danach geht man nach oben und spricht mit Saturn über alle Themen. Nach dem Gespräch betätigt man den Hebel in der Mitte des Raums. Als Folge wird ein Farbeimer durch eine Art Katapult in Richtung Bank geschleudert.

Auf der Straße findet man zwischen dem Hotel und dem Sheriffbüro einen Karren, an dem ein Riemen hängt. Diesen kann man mit der Rosenschere abschneiden.

Nun verläßt man Douglasville. Auf der Übersichtskarte geht man zu dem Fragezeichen rechts oben. So kommt man zu einem Krater und dem etwas verrückten Joshua, der mittels einer Kontaktmaschine mit Außerirdischen kommunizieren möchte. Leider ist ihm der Strom ausgegangen. Dem armen Kerl

muß natürlich geholfen werden. Also sieht man sich alles genauer an. Wenn man dann den Riemen aus dem Inventar mit dem Motorrad benutzt, erkennt man, daß man ihn als eine Art Keilriemen verwenden könnte. Um einen solchen herzustellen, verwendet man den Tacker mit dem Lederriemen. Den fertigen Riemen gibt man dann Joshua.

Danach geht es wieder zum verlassenen Begwerk. Dort findet man links eine Ölkanne auf dem Boden. Außerdem sollte man sich einmal den Eingang vom Stollen genauer ansehen, der ist nämlich durch eine riesigen Felsbrocken versperrt.

Nun besucht man noch das andere Fragezeichen auf der Übersichtskarte. Dort findet man Oscar, Mama Doritas Gehilfen, vor deren Haus. Zu ihr kommt man im Moment nicht rein, und auch Oscar ist zur Zeit keine Hilfe. Man kann sich noch neben der Leiter links vom Haus ein Gefäß holen. Schließlich findet man vor dem Brunnen einen seltsamen Stein auf dem Boden.

Jetzt sollte man einmal nach Joshua sehen, aber der ist trotz des Keilriemens noch nicht weiter gekommen, weil er ihn ohne Zehnerschlüssel nicht befestigen kann.

Den kann man in Douglasville bekommen, und zwar oben im Saloon von Saturn. Als wohlherzogener Junge fragt man Saturn natürlich nach dem Schlüssel. Wenn man auch alle anderen Themen mit ihm durchspricht, erfährt man, daß Oscar ihm immer die schweren Steine hochschleppt. Allerdings muß man Oscar dafür Mentholkautabak geben, und den stellt Rutger her. Dann versucht man sich den Zehnerschlüssel von der Wand zu nehmen, aber natürlich fehlt genau der. Saturn hat ihn noch und wirft ihn in Brians Richtung, nur stellt der sich zu dumm an, ihn zu fangen. So fällt er nach draußen auf die Straße. Daher geht man ihn suchen, aber er ist nicht zu finden. Dummerweise ist er nämlich in die Tränke gefallen. Da man keine Lust hat, in die Brühe zu fassen geht man wieder nach oben zu Saturn und nach draußen auf den Balkon. Neben der Tür liegt ein Schleifklotz, den man einsteckt. Dann wirft man den Blumentopf nach unten in die Tränke und geht wieder nach unten. Endlich kann man den Schlüssel aufheben.

Den bringt man zu Joshua, der sich nun an die Arbeit machen will. Man verläßt kurz den Krater und kommt dann wieder zurück, nur um zu erkennen, daß es ein neues Problem geht: dem Motorrad ist das Benzin ausgegangen.

Also geht es erneut zurück nach Douglasville und hoch zu Saturn. Wenn man ihn nach dem Benzin fragt, muß man erkennen, daß er dieses nur gegen etwas anderes eintauschen mag. Daher gibt man ihm den seltsamen Stein, den man bei Mama Dorita gefunden hat. Dieser Stein ist ihm aber zu unbearbeitet, er will ihn so nicht. Mit dem Schleifklotz kann man aber nacharbeiten und es erneut probieren. Saturn ist aber immer noch unzufrieden. Also steckt man noch den Bernstein hinzu, dann gibt es an dem Kunstwerk nichts mehr auszusetzen und man bekommt den Benzinkanister. Hierbei handelt es sich aber nicht um normales Benzin, sondern um ein Konzentrat. Dieses muß man erst mit Wasser im richtigen Verhältnis mischen, damit man richtigen Benzin bekommt. Es gilt eine 1-Liter-Flasche mit Hilfe von einem 30 ccm- und einem 50 ccm-Meßbecher zu füllen, und zwar so, daß man 40 ccm Konzentrat in die Flasche bekommt. Das kann man wie folgt bewerkstelligen: Zuerst füllt man den 30 ccm-Meßbecher und damit den 50 ccm-Meßbecher. Dann füllt man erneut den 30 ccm-Meßbecher und macht damit den 50 ccm-Meßbecher voll. So verbleiben noch 10 ccm im kleineren Meßbecher. Den vollen 50 ccm-Meßbecher entleert man wieder in den Kanister und schüttet dann die 10 ccm aus dem 30 ccm-Meßbecher in den größeren Meßbecher um. Danach füllt man ein letztes Mal den 30 ccm-Meßbecher. Wenn man nun das Konzentrat aus dem kleineren in den größeren Meßbecher gießt, hat man die 40 ccm. Man fragt nun noch Saturn nach Wasser und kann dann die Flasche mit Wasser füllen. Anschließend schüttet man das Konzentrat dazu und kommt so an richtiges Benzin.

Dieses bringt man Joshua und betankt das Motorrad. Dann startet man die Maschine und soll nun Joshua bei der Kontaktaufnahme helfen. Dazu muß man Joshua bei der richtigen Melodie helfen: Es sind 5 Noten von 7 in der richtigen Reihenfolge zu spielen. Das Tastaturfeld seiner Maschine hat dabei die folgenden Tasten:

1	2	3	4	5	6	7
orange	grün	rosa	blau	gelb	lila	rot
Do	Re	Mi	Fa	So	La	Ti

Da man anfangs überhaupt nicht weiß, was man drücken soll, kann man einfach fünf beliebige Noten spielen. Joshua sagt einem dann, wieviele Noten richtig waren und wieviele Noten an der richtigen Stelle

standen. Durch wiederholtes Austauschen der Noten erfährt man so mit der Zeit, welche 5 Noten die richtigen sind und muß dann nur noch die richtige Reihenfolge finden. Die richtige Kombination ist Do-So-Mi-Ti-La. Und kurz darauf öffnet sich tatsächlich das Dimensionstor und Joshua verschwindet. Nur sein Helm bleibt zurück, und den nimmt man an sich. Nun untersucht man noch sein Zelt, das wird er ja nicht mehr brauchen. Drinnen findet man einen Bergwerkshelm und ein stabiles Seil.

Dann geht es wieder nach Douglasville und in die Bank. In dieser sieht man sich den roten Fleck an, nun weiß man, wohin Saturns Katapult schießt.

Anschließend geht es hoch in den Saloon zu Saturn. Der hat ja z.Zt. Inspirationsprobleme, aber mit Joshuas Helm sind die vorbei. Er hat schon nach kurzer Zeit neue Ideen und verschwindet im Moment erst einmal. Daher kann man sich den Schweißbrenner vom Boden nehmen. Anschließend drückt man den Knopf am Kran, damit die Statue auf das Katapult gestellt wird, und zieht dann an dessen Hebel. Auf diese Weise wird die Statue wie schon der Farbeimer in Richtung Bank geschossen. Dann füllt man noch die Ölkanne mit Wasser.

Nun geht man zu der Lokomotive und füllt das Wasser aus der Ölkanne in den Wassertank der Lok. Dann geht man ins Führerhaus der Lokomotive und legt das Brennholz in der Heizkessel. Anschließend versucht man, im Heizkessel mit dem Schweißbrenner ein Feuer zu entfachen. Dummerweise ist der Wasserstand dafür aber noch zu niedrig. Daher muß man mit der Ölkanne immer wieder Wasser holen, und zwar insgesamt noch viermal, erst dann ist der Wasserstand ausreichend und man kann den Heizkessel befeuern. Mit dem oberen Ventil erhöht man anschließend den Kesseldruck. Danach zieht man noch an dem Hebel unterhalb des Rades und gibt so einen Dampfstoß ab. Dadurch wird etwas aus dem Schornstein der Lokomotive geschleudert. Diesen Gegenstand findet man draußen hinter dem Felsen (ist eigentlich nicht zu sehen). Es handelt sich hierbei um einen Schlüssel.

Mit diesem geht man zum Sheriffbüro und öffnet die Gefängniszelle. Drinnen untersucht man die Tasche des toten Doktors und entnimmt ihr eine Alkoholflasche.

Nun ist man gewappnet, um den Tresor der Bank zu knacken. Also geht man dorthin. Die mit dem Katapult abgeschossene Statue hat dort ein großes Loch hinterlassen. Durch dieses kann man sich an der Statue nach unten hangeln. Dessen Kombination kennt man aber natürlich nicht.

Von Sushi erfährt man, daß man zuerst nach rechts drehen muß und der Tresor wahrscheinlich 3 Zahlen als Kombination hat.

Man geht nun noch einmal in die Gefängniszelle und holt sich aus der Arzttasche ein Stethoskop.

Wieder in der Bank kann man nun mit Hilfe des Stethoskops den Tresor knacken. Man dreht solange langsam nach rechts, bis man die erste Zahl gefunden hat, dann nach links bis zur zweiten und schließlich wieder nach rechts. Die richtige Kombination lautet: 85 rechts – 29 links – 54 rechts. Aus dem so geöffneten Tresor holt man sich den Bergwerksplan.

Jetzt geht es noch einmal in den Saloon und hier unten in den Raum neben der Treppe. Darin findet man Tabakblätter, die man einsteckt.

Da man nun den Weg zum Hopi-Dorf kennt, muß man „nur noch“ den Felsbrocken vom Stolleneingang entfernen. Hier kann nur Oskar helfen, also geht man ihn besuchen. Von Saturn weiß man ja bereits, daß man ihm als Gegenleistung Metholkautabak mitbringen muß. Man benutzt nun im Inventar die Tinktur mit dem Tabak, dann erkennt Brian, daß man die Blätter nur noch zerkleinern muß. Also benutzt man den Stempel mit dem Gefäß und fügt dann die Tabakblätter hinzu. Den Alkohol mischt Brian dann eigenständig bei. Den derart gefertigten Mentholkautabak gibt man Oscar, und der zeigt sich auch wirklich erkenntlich und rollt den riesigen Stein beiseite. So kann man sich endlich auf den Weg zum Hopi-Dorf machen.

**Kapitel 5: Die heilige Grabstätte:** Nach der Flucht vor den Fledermäusen ist man leider noch keineswegs im Hopi-Dorf angekommen, sondern nur auf einem Felsen, von dem aus man aber immerhin das Hopi-Dorf erkennen kann. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es aber keinen ausgeschilderten Weg dorthin. Also muß man sich etwas einfallen lassen. Vor dem Höhleneingang nimmt man sich das Brett vom Boden. Darunter findet man ein Metallstück, das sich als Pickel herausstellt, dem jedoch ein Griff fehlt. Den kann man sich bei dem Skelett holen, nachdem man es genauer untersucht hat. Im Inventar verbindet man den Oberschenkelknochen des Skeletts mit dem Pickel. Mit diesem kann man dann den



Nagel aus dem Balken am Stolleneingang ziehen. Anschließend befestigt man den Nagel am Abgrundrand (einfach benutzen) und befestigt das Seil daran. So kann Brian sich nach unten abseilen.

Im Dorf angekommen findet man Gina wieder, die zwar etwas ramponiert ist, aber immerhin noch lebt. Sie will, daß man weiter nach dem Heiligtum sucht und ihr erst danach hilft. Ganz so will man sie aber doch nicht liegen lassen, also geht man erst einmal zum Höhleneingang, in dem eine riesige Statue steht. Vor dieser findet man ein Holzding, das sich bei näherer Untersuchung als Tomahawk herausstellt. Mit diesem spaltet man das Brett in zwei Teile, um später Ginas Bein zu schienen.

Nun geht man links an Gina vorbei, bis man zu einem Durchgang in den Ruinen kommt. Wenn man durch diesen geht, kommt man im ersten Stock wieder heraus. Hier geht man weiter durch die rechte Tür, auf diese Weise kommt man weiter nach oben. Weiter geht es durch die Tür ganz links nach ganz oben. Nun geht man noch einmal durch die Tür direkt neben einem und schneidet das Seil mit dem Tomahawk ab. Brian geht dann selbstständig zu Gina zurück. Das Bein will er aber erst schienen, nachdem er das Heiligtum gefunden hat.

Zu diesem gelangt man, wenn man ebenfalls links von Gina in Richtung Canyon geht. Vor dem Eingang zum Heiligtum findet man einen Monolithen. In dessen Mund steckt man das Kreuzifix. Da sich darin aber zu viel Sand befindet, kann man den Eingang noch nicht öffnen. Daher bricht man einen Zweig von dem Strauch links vom Monolithen ab und reinigt damit dessen Mund. Nun kann man endlich das Heiligtum öffnen. Drinnen findet man den letzten Häuptling der Hopi-Indianer, von dem man einen konservierten Finger bekommt. Man soll jetzt herausfinden, wem dieser Finger gehört, indem man mit dem Mann spricht, der ihn hierher gebracht hat.

Also geht es zu Gina zurück, man schient endlich ihr Bein und geht mit ihr zurück zu Mama Dorita. Oscar läßt beide auch sofort ins Haus.

**Kapitel 6: Der Indianer, die Nonne und der Finger:** Nachdem Mama Dorita Ginas Bein behandelt hat, redet man mit ihr über alle Themen und erfährt so, daß man ein Medium benötigt, während Gina als nahestehende Person (ihr Vater hat ja den Finger ins Heiligtum gebracht) agieren soll. Das Medium der Gegend hat allerdings im Moment keine Ambitionen zu helfen. Erst einmal redet man nun mit Gina über alle Themen, dann verläßt man Mama Doritas Haus.

Man geht nun nach Douglasville und redet erst einmal mit Sushi über alles. Außerdem sollte man sich hier oben alles genau ansehen. Wenn man anschließend wieder mit ihr redet, erfährt man, daß sie eine Hackerin ist. Danach geht man nach unten und nimmt sich den Schürhaken rechts neben dem Kamin.

Danach geht man in den Saloon und spricht mit dem zurückgekehrten Rutger. Da man von Mama Dorita nicht als Medium akzeptiert wurde, kann man ihn bitten, einem etwas zu mixen, damit man besser als Medium geeignet ist. Zum Tausch bietet man ihm die Tomahawkpfeife an. Nachdem man mit Rutger einen Zug genommen hat, geht Brian automatisch zu Mama Dorita, aber man ist immer noch nicht bereit. Daher geht es wieder zu Rutger, den man nach einem stärkeren Mittel fragt. Der weiß zwar, wie man eines braut, dazu braucht er aber „Yawaskel“. Das sind die Erbsen der roten Schoten, die man zusammen mit dem Zweig am Heiligtum abgebrochen hat. Diese bricht man vom Zweig ab, aber die Schoten sind viel zu hart, als daß man sie öffnen könnte.

Daher geht man wieder ins Sheriffbüro und holt sich aus der Arzttasche ein Skalpell. Aber auch mit diesem kann man die Schoten noch nicht öffnen.

Erst wenn man das Skalpell am Feuer im Kamin bei Sushi aufheizt, kann man die Schoten öffnen und die Erbsen Rutger übergeben.

Er braut dann einen Trank, der einen fast umhaut, aber man wird als Medium akzeptiert.

Man muß nun vor einem Altar niederknien und Sätze wiederholen. Daraufhin nimmt die Geschichte eine überraschende Wendung und es wird klar, daß man einen Wohnwagen suchen muß.

Daher geht man wieder nach Douglasville und zu Sushi, die aber nicht viel weiß.

Auch Rutger ist keine große Hilfe, aber Saturn will einen Wohnwagen südlich von Douglasville gesehen haben. Daraufhin erscheint auf der Übersichtskarte Jonnys Wohnwagen, zu dem man nun geht.

Dessen Tür ist abgeschlossen, aber sie kann dem Schürhaken nicht lange widerstehen. Drinnen findet man einen Nonnenkluft, ansonsten ist aber nichts zu sehen. Allerdings findet man in der Tür des Wohnwagens ein Fach, dem man Papiere entnehmen kann, u.a. eine Bankbroschüre.

Mit der geht man zu Sushi und erzählt ihr davon. Wenn man ihr etwas Zeit gibt, will sie einem Informationen besorgen, also geht man noch einmal kurz um Wohnwagen und wieder zurück zu Sushi. Die weiß inzwischen, daß Jonny eine Schwester hatte, daß diese Nonne war und ein Schließfach in der Mojavebank gemietet hatte. Zur Identifikation verlangt die Bank der Fingerabdruck des rechten Zeigefingers. Und Sushi weiß, daß Jonnys Schwester Juana vor einigen Jahren ermordet wurde und daß ihr der rechte Zeigefinger fehlte.

Mit diesen Informationen geht man wieder zum Wohnwagen und holt sich das Nonnengewand. Wenn man gehen will, tauchen die beiden Killer der Sandrettis auf, und man versteckt sich besser. Während die beiden sich am Wohnwagen zu schaffen machen, geht man zurück nach Douglasville.

Hier geht man noch einmal zur Lok und betätigt wieder den Hebel im Führerhaus. Diesmal fliegt ein Sheriffstern aus dem Schornstein, den man aufhebt.

Man übergibt ihm Oscar und macht ihn so zum neuen Sheriff; er will aber noch eine Dienstwaffe.

Diese findet man oben bei Sushi, und sie überläßt sie einem auch gerne.

Mit der Waffe fühlt sich Oscar in der Lage, seinen ersten Job zu übernehmen. Er soll die beiden Kerle in Jonnys Wohnwagen gefangennehmen. Erstaunlicherweise kommt er kurz darauf mit den beiden im Schlepptau zurück und buchtet sie ein.

Man redet nun kurz im Hotel mit Sushi und geht dann ins Sheriffbüro.

Dort nimmt man sich den Beutel vom Schreibtisch des Sheriffs und untersucht ihn.

Dann geht man wieder zu Sushi und übergibt ihr den Beutel, damit sie mehr Informationen über die Killer sammeln kann.

Während sie damit anfängt, geht man zu Mama Doritas Haus und gibt Gina die Nonnentracht.

Anschließend geht man wieder zu Sushi, die erfahren hat, das einer der beiden Killer (Gustav) ein Kinofan ist. So kommt man mit ihr ins Gespräch und sollte ihr nun „Woody Allen“ als Lieblingsregisseur und „Manhattan Murder Mystery“ als Lieblingsfilm nennen. Daraufhin hat Sushi einen Geistesblitz, den sie aber erst zuende denken möchte. Nachdem man automatisch kurz Luft geschnappt hat, erzählt sie ihre Idee: man soll Ginas Stimme und die der Killer aufnehmen, um den Sandrettis mit Gustavs Handy anzurufen und sie glauben zu machen, die beiden Killer wollten das Geld selber behalten und Gina beseitigen. Daher nimmt man sich den MP3-Recorder vom Tisch und verläßt das Hotel.

Zuerst geht man zu Mama Doritas Haus und zu Gina, die nach ein paar Proben eine halbwegs brauchbare Version ihres Textes zustande bringt.

Danach geht man ins Sheriffbüro und benutzt den MP3-Recorder mit den Gangstern, um ihre Stimmen aufzunehmen.

Mit diesen Proben geht es wieder zu Sushi. Wenn man ihr den Recorder gegeben hat, kann man sich zurücklehnen und das verdiente Ende ansehen, in dem die Gangster erledigt werden und man sich die Sonne auf den Pelz scheinen läßt.

