

Mit Gina um die Welt

Runaway

Brian Basco steckt bei seiner spaßigen Odyssee fest, und Sie wollen ihm aus der Klemme helfen? Dann werfen Sie einen Blick in unsere Komplettlösung.

Endlich hat es das Adventure Runaway vom spanischen Entwickler Pendulo nach Deutschland geschafft. Wenn Sie in diesem Abenteuer der alten Schule ein paar Dinge beachten, vermeiden Sie manchen Frustrationsmoment. Natürlich sprechen Sie mit jedem über alles und durchsuchen gründlich sämtliche Winkel. In Nischen oder Behältern sollten Sie Brian grundsätzlich mehrmals schnüffeln lassen und bei einer neuen Aufgabe ruhig noch mal dort vorbeischauchen. Neben großen Gegenständen liegt häufig etwas Winziges direkt daneben, ohne dass sich der Mauszeiger dafür verändert. Wichtige Objekte haben wir auf den Bildern markiert.

1. Weck mich, bevor ich sterbe

Wie fängt es an?

TIPP 1: Zu Beginn läuft Ihnen in einer New Yorker Seitenstraße Gina vors Auto. Deren Vater wurde eben in einer Kneipe ermordet, nachdem er ihr ein seltsames Artefakt übergeben hatte. Sie bringen die Schöne ins Hospital, wo ein starkes Schlafmittel ihr über den Schock hinweghelfen soll. Es gilt zu handeln, denn die Handlanger der Sandretti-Familie sind nun hinter Ihnen beiden her. Der Plan: Ein zweites Krankbett mit Gina-Attrappe herzurichten, an dem sich die Killer austoben können.

Wie bastle ich eine Patientin?

TIPP 2: Ziehen Sie Ginas Tasche vom Spind, und kramen Sie eine Perücke sowie ein Streichholzbriefchen hervor. Dem Lageplan an der Tür entnehmen Sie, dass sich im Nebenraum ein kleines Lager befindet. Wagemutig steigt Brian aus dem Fenster und in den Abstellraum. Links am Regal liegen zwei Kopfkissen. Eine Spritze wartet im Karton, und rechts gibt's in der halb offenen Lade ein Blanko-Krankenblatt. Vom Anatomiemodell schrauben Sie den Kopf ab und verschönern ihn mit der Perücke. Zurück im Krankenzimmer nehmen Sie das Laken vom Nachbarbett und drapieren es zusammen mit den Kissen und dem Plastikkopf auf der Krankenliege. Fertig ist der Täuschkörper.

Und die gefälschten Papiere?

TIPP 3: Im Badezimmer fischen Sie einen ausgetrockneten Filzstift aus dem Mülleimer und stecken das Alkoholfläschchen vom Spiegelbord ein. Damit ziehen Sie eine Spritze auf, die den Stift wiederbelebt, sodass Sie das leere Krankenblatt ausfüllen können. Dieses vertauschen Sie nun mit dem von Gina und befestigen deren Akte an der entsprechenden Halterung des vorbereiteten zweiten Bettes. Kaum betreten Sie nochmals das Bad, taucht auch schon einer der Gangster auf und erschießt die Kissenpuppe.

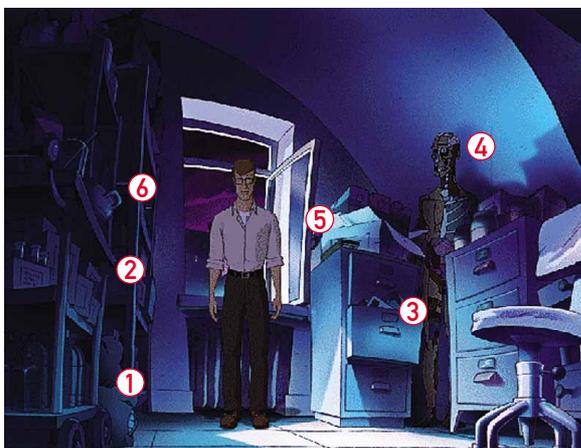
Wie wecke ich Gina?

TIPP 4: Das Ihrer Freundin verabreichte Schlafmittel vereitelt sämtliche Weckversuche. Nehmen Sie deshalb die Tablettenpackung vom Nachttisch, um das Medikament zu untersuchen. Dann klettern Sie nochmals in den Lagerraum hinüber und nehmen das Buch rechts des Fensters vom Schrank. Aus diesem Medikamentenverzeichnis geht hervor, dass bei Somnilon nur kaltes Wasser zum Erwachen führt. Direkt links am Lagerfenster schrauben Sie noch ein kleines Desinfektionsspray mitgehen. Da die Brause im Bad defekt und der Pappbecher vom Nachttisch rissig ist, alarmiert das Spray in Kombination mit den Streichhölzern als Flammenwerfer den Deckensensor der Sprinkleranlage. Es erfolgt die benötigte kalte Dusche, und der Brand sorgt für genug Ablenkung, um Ihre Flucht mit Gina zu ermöglichen.

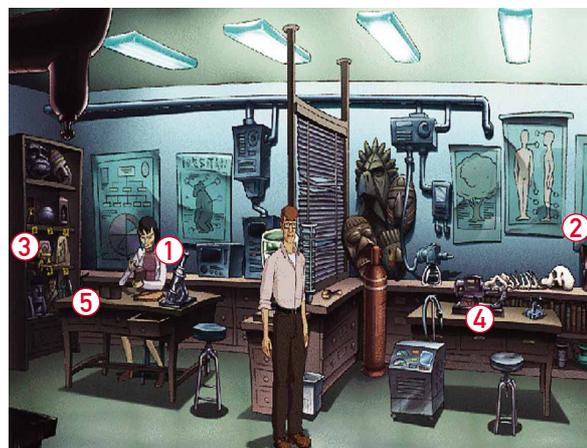
2. Das seltsame Kruzifix

Was passiert in Chicago?

TIPP 5: Sie reisen nach Chicago zu Brians Freund Clive, Leiter des Museums für Archäologie und Naturgeschichte. Von ihm hoffen Sie Näheres über Ginas Artefakt zu erfahren. Das Kreuz muss erst von Frau Dr. Olivaw restauriert werden, bevor der Analysecomputer damit etwas anfangen kann. Sie suchen deren Laborraum auf,



Tipp 2: Nehmen Sie die Kissen (1), die Spritze (2), das Formular (3), und montieren Sie den Kopf (4) ab. Später holen Sie das Buch (5) und das Spray (6).



Tipp 6: Sie benötigen den Pinsel (1) und den Klarlack aus dem Koffer (2). Bei (3) tauschen Sie Ihr Kruzifix. Der Rubin muss zu (4). Kaffee lässt sich hier (5) mahlen.

doch die am Schreibtisch sitzende Dame ist ausschließlich mit dringenden Arbeiten zur Maya-Ausstellung beschäftigt. Der Plan: ihren Arbeitsfluss unterbrechen und ihr das Kruzifix unterschieben.

Wie komme ich ins Analyselabor?

TIPP 6: Das Analyselabor ist mit einem Codeschloss gegen unbefugten Zugang gesichert. Gehen Sie die Treppe hinunter zu Willy, dem faulenzenden Hausmeister. Der rückt ohne große Umstände seine Visitenkarte heraus. Sie studieren die Papp- und fragen ihn nach seinen Geschäften. Währenddessen erhält er per Handy eine Bestellung. Der Kerl verschwindet danach im Analyselabor, und Sie vermuten zu Recht, dass seine Geschäfte zur krummen Sorte gehören.

Holen Sie aus Dr. Olivaws Labor gleich vor der Jalousie einen Talkum-Pinsel und ganz rechts farblosen Lack aus dem Koffer und tragen ihn auf das Codeschloss auf. Vom Münzfernsprecher aus kontaktieren Sie Willy und geben eine Bestellung durch. Der kommt herauf, um das Gewünschte hinter der Sicherheitstür zu besorgen. Sie machen danach seine Fingerabdrücke auf den Tasten 1, 3, 7 und 8 mit dem Pinselchen sichtbar. Sie haben die Melodie der Tastaturpiepser noch im Ohr und drücken die Folge »8-1-3-7«.

Wie öffne ich die Klimakammer?

TIPP 7: Drinnen angekommen müssen Sie feststellen, dass die Klimakammer durch Spracherkennung geschützt ist. Links in der Ecke steht ein Aztekenschlüssel aus Gold mit einer Notiz an Clive. Sie kehren damit zurück in dessen Büro und nehmen die beiden Anthropologie-Bände vom Schreibtisch, wodurch ein Schlitz sichtbar wird. Der Schlüssel entriegelt ein Geheimfach. Daraus leihen Sie sich das Diktiergerät und fangen Dr. Olivaws knarren-

de Stimme damit ein. Doch ausgerechnet beim Einsatz vor der Klimakammer geben die Batterien des Diktiergeräts den Geist auf. Sie gehen ans rechte Ende des Raums, greifen zur Kelle und halten die Batterie damit in den flüssigen Stickstoff. Sie legen die Stromspender erneut ein. Der Kälteschock aktiviert genug Energie, um die Sprachfetzen aufzunehmen und damit endlich die Kammer zu öffnen.

Wie unterbreche ich Dr. Olivaw ?

TIPP 8: Sie nehmen die Maya-Maske heraus und suchen Olivaws Labor nochmals auf. Beim Regal am Eingang tauschen Sie Ihr Kruzifix gegen das als nächstes zu bearbeitende Stück, eine Steinkralle. Mit dieser stemmen Sie den Rubin aus der Maske und bauen ihn an Stelle des viel schwächer wirkenden Steins in den Laserreiniger ein. Dadurch wird bei Dr. Olivaws nächstem Arbeitsgang deren Artefakt zerstört, und Ihr Kreuz ist an der Reihe.

Wie bringe ich Frau Doktor auf Trab?

TIPP 9: Auf den Schreck benötigt die Dame erst einen Kaffee, doch der Automat auf dem Flur ist leer. Also traben Sie hinunter zur Maya-Ausstellung und stibitzen die Kaffeebohnen von den Opfertagen auf dem vorderen Sockel. Willy stellt klar, dass er seine geliebte Kaffeemaschine nur mit Markenware befüllen wird. Also mahlen Sie die Bohnen mit Olivaws Schleifgerät im Labor und füllen das Pulver in die leere Packung aus dem Papierkorb im Flur. Jetzt erst ist der Hausmeister mit dem Kaffee einverstanden. Eine Tasse aus dem Automaten weckt die Restauratorin auf, die sofort mit der Arbeit am Kruzifix beginnt. Als feststeht, dass es sich um ein Hopi-Kunstwerk handelt, und Sie aus dem Analyselabor treten, nimmt das Unheil seinen Lauf. Die Gangster sind aufgetaucht und verschleppen Gina und Brian.

3. Die große Flucht

Wie entkomme ich aus der Hütte?

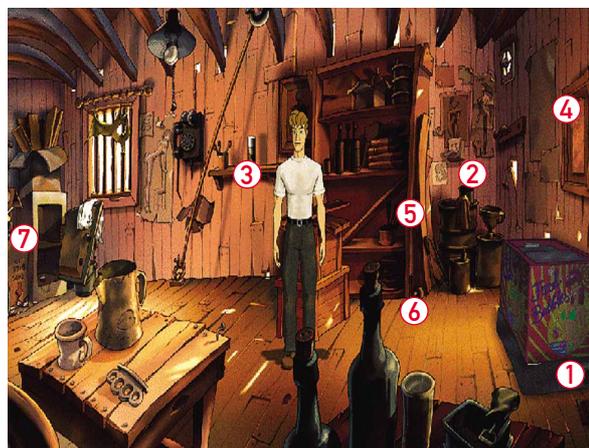
TIPP 10: Seiner Habseligkeiten beraubt erwacht Brian in einer einsamen Hütte mitten in der Wüste. Sie werfen einen Blick in die Kühltruhe: Randvoll mit Eis – verdächtig. Sie ziehen rechts den Stecker. Mit dem Lederlappen vom Ölfass und dem Sprühreiniger vom Wandbord wienert Brian das kleine Fenster über der Truhe sauber. Damit verflüssigt die Sonne das Eis, als Wasser durch den Abfluss verschwindet. Nun erst lässt sich das Gerät zur Seite schieben. Das Schloss der darunter liegenden Falltüre knackt Brian mit der Brechstange aus der hinteren rechten Ecke.

Wie mache ich das MG beweglich?

TIPP 11: Draußen treffen Sie auf drei Transvestiten, deren Künstlerbus eine Panne hatte und in der Nähe feststeckt. Der Plan: 1. Die Killer aus ihrem Versteck herauslocken und Gina befreien. 2. Nachdem sie die Flucht bemerkt haben, die Killer drinnen festhalten. 3. Ein Transportmittel beschaffen. Auf der Karte wandert Brian nach Südwesten zum Flugzeugfriedhof und begutachtet dort das Wrack mit dem eingeroostenen MG. Die auf dem Bus lümmelnde Mariola will ihr Sonnenöl erst teilen, wenn ihre Haut tiefbraun gefärbt ist. Drinnen liegt vor den drei Fächern hinter dem Fahrersitz eine Sonnenbrille, die Sie nach Nordwesten zum Ölbohrloch mitnehmen und dort in die Pfütze tauchen. Vertauschen Sie die mächtig getönte Variante mit Mariolas eigener Sonnenbrille. Dadurch ergattern Sie das Sonnenöl, da die Dame ihren Teint nun für dunkel genug hält. Ein paar Tropfen auf das Flugzeug-MG, und schon können Sie es auf die Hütte ausrichten. Den leeren Munitionsstreifen darunter nehmen Sie mit.



Tipp 9: Die Kaffeebohnen finden Sie direkt vor Brian unter den Opfertagen. Im Büro von Dr. Olivaw mahlen Sie die Bohnen klein.



Tipp 10: Stecker der Kühltruhe (1). Lederlappen (2) und Spray (3) reinigen das Fenster (4). Brecheisen (5) und Knauf (6) für den Waggon, Blasebalg (7) für den Ball.

Wie kriege ich das MG feuerbereit?

TIPP 12: Im Bus nehmen Sie aus dem rechten Fach gegenüber der Tür einen Lippenstift mit und stellen die Ähnlichkeit mit einer Patronenhülse fest. Weiter geht es nach Nordosten zum aufgegebenen Waggon, in dem ein eingeklemmtes Pulverfass steht. Zurück zur Hütte. Dort liegt unterhalb des Schaukelstuhls ein Eimer, den Brian mitnimmt. Drinnen heben Sie hinten rechts einen Garderobenknauf auf. Im alten Waggon klaben Sie eine Schraube aus dem Eimer links von der Tür und befestigen diese am mitgebrachten Knauf. Brian stellt den Eimer vor das Fass, bohrt es mit dem eben entstandenen Werkzeug an und packt einen Eimer voller Pulver ein. Füllen Sie probeweise eine Lippenstift-hülse mit dem Schießpulver, um sie in den Munitionsstreifen zu stecken – perfekt. Mit den restlichen Lippenstiften aus dem Bus wird der Streifen komplett. Die Munition wandert ins MG, und ein Teil des Plans wäre erledigt.

Rezept für einen Schlummertrunk

TIPP 13: Carla liegt völlig fertig im Bus, weil sie eine ihrer Tabletten zusammen mit Alkohol eingenommen hat. Die letzte Pille ist in das Bodengitter gerutscht, deshalb ziehen Sie am Eingang den Handstaubsauger unterm Bett hervor und saugen sie durchs Gitter heraus. Im Nordosten liegt eine bewachte Scheune, die den Gangstern als Hubschrauber-Hangar dient. Brian schleicht hinein und erkennt vom Fenster aus eine Wache. Diese kippt eine Bierdose nach der anderen hinunter, die geleerten Büchsen wandern in eine entfernt stehende Tonne. Dabei brabbelt der Mann, er wäre der Beste im Dosenwerfen. Um die Tablette ins Bier zu befördern, muss der Wächter abgelenkt werden. Ideal wäre es, den Mann zu einem Dosenwurf-Wettbewerb herauszufordern.

Wer lenkt die Wache ab?

TIPP 14: Was die tanzende Lulu angeht, haben Sie einen Verdacht. Aus der Reisetruhe kramen Sie einen Basketball mit geplatzter Naht. Hinten im Bus auf dem Hocker bei Carlas Stiefeln gibt es Schusternadel und Garn, mit denen Sie die Hülle nähen. In der Räuberhütte liegt links im Regal ein Blasebalg, um den Ball aufzupumpen. Sobald Sie ihn Lulu zuwerfen, kann die nicht mehr leugnen, der Ex-Basketballprofi Lou Lamere zu sein, und erklärt sich bereit, gegen den Dosenkönig anzutreten. Die bittere Medizin schnippen Sie vom Scheunenfenster aus ins Bier, worauf sich der Wächter nur noch lallend auf den Reifenstapeln fläzt. Sie öffnen den Hangar, und ein weiterer Teil des Plans ist erfüllt.

Womit lenke ich die restlichen Gangster ab?

TIPP 15: Als Brian nach dem Glas mit dem Erdnussbutter-Rest unter dem Schuppenfenster greift, raunt der Muskelprotz-Gauner etwas von Gefahr durch Termiten. Mit dem Brecheisen bauen Sie noch ein wenig Aggressionen am verschrotteten Motorrad ab und werden mit einer abgefallenen Fußraste belohnt. Ganz in der Nähe des Waggons liegt Dynamit in einem Verschlag, dicht bei einem Termitenhügel. Das führt zur Erdnussbutter-Idee.

Wie gewinne ich Erdnussbutter?

TIPP 16: Im Bus setzen Sie die Fußraste an der Kurbelwelle an, drehen sie und schließen damit die Tür. Im Fach an deren Innenseite liegt ein Kühlschrankschlüssel, der den Weg zu einem Päckchen Butter ebnet. Im Waggon stemmen Sie mit dem Eisen das vordere Fass auf und entnehmen ihm Erdnüsse. Vom Flügelstummel des Flugzeugwracks holen Sie einen alten Stahlhelm als Kochtopf und geben Butter und Erdnüsse hinein. In der Hütte kommt

die Mischung auf den Deckel der Kühltruhe zum Erwärmen in die pralle Sonne. Mit der so gewonnenen Erdnussbutter reiben Sie die Verschlagtür beim Waggon ein und warten auf die Termiten.

Und Action...

TIPP 17: Bequem ziehen Sie nach dem Termiten-Angriff die Sprengausrüstung aus dem Sägemehl und bringen sie am Ölbohrloch an. Carla als Ex-Marine steuert den Helikopter, die zielgenaue Sportlerin Lula bedient das MG, und Mariolas Sprengung bildet den Auftakt Ihrer grandiosen Flucht.

4. Unheimliche Begegnung der vierten Art

Was soll ich in Douglasville?

TIPP 18: Kurz nachdem Brian und Gina in der Wüste Arizonas im Hopi-Gebiet abgesetzt wurden, stürzt die Begleiterin in einen Schacht. Nach dem merkwürdigen Treffen mit dem uralten Wupuchim wissen Sie, dass das Kreuz eigentlich ein Schlüssel ist. Ebenso sind die Erzählungen von Sushi Douglas im Hotel Hinweise zu fast allem, was in dieser Geisterstadt erledigt werden muss. Lediglich Künstler Saturn und Rasta Rutger leben noch in der Stadt. Der Plan: Nur mit der Stollenkarte aus dem Banktresor gelangt Brian durch das Bergwerk zum Hopi-Dorf.

Womit treibe ich das Laufrad an?

TIPP 19: Ganz im Nordosten der Karte, am Kraterrand, campt Joshua. Aus der Gerätekammer im Erdgeschoss des Saloons holen Sie eine Rosenschere und schneiden damit einen Riemen vom Planwagen rechts neben dem Hotel. Mit dem Tacker aus dem Regal hinter der Kasse der Bankruine wird das Band geflickt. Joshua kann damit zusammen mit seinem Motorrad Strom erzeugen und Aliens rufen.



Tipp 12: Nehmen Sie Sonnenbrille (1) und Lippenstift (2). Den Staubsauger (3) setzen Sie am Gitter (4) ein. Bei (5) schließen Sie die Tür und finden den Schlüssel (6).



Tipp 14: Die Nadel im Heuhaufen (1) – Die Stiefel dienen nur zur Ablenkung. Mit dem Nähzeug flicken Sie den Basketball für Lulu.

Wie bekomme ich den Zehnerschlüssel?

TIPP 20: Zur Montage benötigt Joshua einen Zehnerschlüssel, der im ersten Stock des Saloons an Saturns Werkzeugwand hängt. Danach befragt wirft der Künstler Ihnen das Werkzeug zu, und es fällt übers Geländer in den Pferdebottich. Unter der Treppe finden Sie einen Blumentopf und werfen ihn vom Balkon aus direkt in die Tränke, damit der Schlüssel herausgeschleudert wird. Joshua macht sich damit ans Werk, doch sein Tank ist noch leer.

Kunst für Benzin

TIPP 21: Unter Saturns Werkzeugbank steht ein Kanister, doch da er auf einen Tausch besteht, müssen Sie ein Kunstobjekt erstellen. Im Südosten der Karte liegt links am Brunnen vor Mama Doritas Haus ein behauener Stein. Den bieten Sie Saturn an, doch das Werk ist ihm noch zu grob. Durch die hinterste Tür treten Sie auf seinen Balkon und heben etwa in der Mitte einen Schleifklotz auf, um damit den Stein zu bearbeiten. Das Kunstwerk wirkt noch unvollendet, also setzen Sie Ihren Bernstein ein und erhalten jetzt den Kanister mit Treibstoffkonzentrat.

Wie mische ich das Benzin?

TIPP 22: Das Zeug muss mit Wasser im Verhältnis 4:10 verdünnt werden, doch der passende Messbecher fehlt. Ein 30er-, ein 50er-Becher und eine Ein-Liter-Flasche stehen bereit. Nötig ist außerdem noch die Ölkanne beim alten Bergwerk, unterhalb der Wasserrinne. Füllen Sie die Kanne an Saturns Wassertank, um damit die Literflasche zu füllen. Nun muss der 50er-Becher mit Treibstoff gefüllt werden, daraus kippen Sie gleich den 30er voll und die und von dort zurück in den Kanister. Im 50er bleiben 20 ccm übrig, die in den leeren 30er wandern. Nun müssen Sie mit dem Kanister den 50er voll machen und

daraus in den 30er schütten, wo nur noch für 10 ccm Platz ist. Die übrigen 40 ccm müssen mit dem Liter in der Flasche gemixt werden, und fertig ist das Benzin.

Die Kontaktmaschine

TIPP 23: Sie betanken Joshuas Enduro, und die Maschine läuft an. Kontakt wird durch italienisch bezeichnete Töne aufgenommen. Bei do, so, mi, ti, la klappt es, und der Tüftler wird nach oben gebeamt. Der im Krater zurückgelassene Telepathie-Helm wandert ins Inventar.

Wie schüttele ich Saturn ab?

TIPP 24: Bei Saturn drücken Sie den Katalpulthebel, und ein Farbeimer zischt an Ihnen vorbei Richtung Bank. Die Stelle, an der er gelandet ist, wäre günstig für einen Durchbruch in den Bankkeller. Im Atelier hindert der wütende Meister Brian daran, weiteres Unheil zu stiften. Der Telepathie-Helm verleiht dem Künstler jedoch ablenkende Inspiration, und er verschwindet.

Wie mache ich Dampf?

TIPP 25: Nach der Befragung Sushis wissen Sie, dass der Arzt in der Gefängniszelle und der Sheriff in der entgleisten Lok starben. Nun greifen Sie zu Saturns Schweißbrenner und füllen die Ölkanne an seinem Wassertank. Im Büro des Sheriffs wandern die Holzscheite rechts neben der Zelle in Brians Taschen. Am Ortsende schütten Sie insgesamt fünf Kannen Wasser in den Kessel der Lok, dann schichten Sie im Führerhaus das Holz ins Feuerloch und entzünden es mit dem Schweißgerät. Sie drehen das Druck- und ziehen am Dampfventil, damit mit der mächtigen Dampfwolke auch ein kleiner Schlüssel herausgeschleudert wird. Suchen Sie draußen oberhalb des Busches.

Wie stelle ich Minz-Kautabak her?

TIPP 26: Vor dem Zugang zum Bergwerk liegt ein enormer Felsen. Sie erinnern sich an Saturns Aussage über Oscar, den gutmütigen Riesen, der Mama Doritas Haus bewacht und dessen Leidenschaft Minz-Kautabak ist. Der Schlüssel aus der Lok öffnet die Zelle im Sheriff's Office, wo in der Arzttasche Minzöl zu finden ist. In der Gerätekammer des Saloons liegen Tabakblätter. Links von der Haustür der Voodoo-Heilerin holen Sie die Tonschale. In der Bankruine wartet ein Stempel im Schreibtisch; zusammen mit der Schale ergibt das Mörser und Stößel, um die Blätter zu zerkleinern und mit der Tinktur zu vermengen.

Wie knacke ich den Safe?

TIPP 27: Im Atelier bugsieren Sie mit der Kransteuerung Saturns große Statue auf das Katapult und lösen es aus. In der Bank entsteht dadurch ein neuer Zugang zum Keller, doch der Safe darin ist natürlich durch eine Zahlenkombination gesichert. Sushi erklärt Ihnen die Technik, und Sie nehmen aus der Arzttasche in der Zelle das Stethoskop mit, um das Schloss damit zu knacken. Klick für Klick erarbeiten Sie sich die Kombination. 85 rechts, 29 links und 54 rechts öffnet die Tür, und der Stollenplan ist zugänglich. In Joshuas leerem Zelt klauen Sie die Stirnleuchte und das Kletterseil aus dem Zelt.

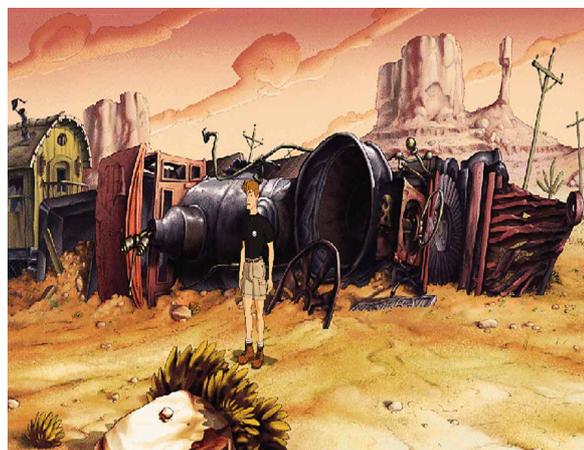
5. Die heilige Grabstätte

Wie komme ich ins Dorf hinunter?

TIPP 28: Fledermäuse treiben Brian auf eine Klippe. Das Hopi-Dorf liegt jedoch am Fuß des Steilhanges. Heben Sie den herumliegenden Holzbalken und die Pickelklinge darunter auf. Zusammen mit einem Knochen des Gerippes am Ausgang ergibt das ein Werkzeug. Am linken Schrägbalken meißeln Sie damit einen



Tipp 21: Nur durch die hinterste Tür kommend zu sehen – der Schleifklotz liegt beim linken Fuß. Damit verschönern Sie den groben Stein zum Kunstwerk.



Tipp 25: Direkt zu Brians Füßen, aber praktisch unsichtbar ist der Schlüssel des Sheriffs, den Sie aus dem Dampflok-Kamin geblasen haben.

kaum sichtbaren stabilen Nagel heraus, der am Rande des Abgrundes Halt findet. Daran befestigen Sie das Kletterseil und steigen vorsichtig abwärts.

Wie gelange ich ins Heiligtum?

TIPP 29: Überraschend stoßen Sie unten auf die verletzte Gina. Sie überqueren den Canyon und stehen schon bald vor dem Heiligtum. Der Hopi-Schlüssel greift nicht, da der Mund der Türstatue mit Sand verstopft ist. Ein Ast vom linken Busch reinigt die Zähne. Nun sperren Sie auf und werden schon von Wupuchim erwartet, dem uralten letzten Hopi-Häuptling. Der überreicht mit geheimnisvollen Andeutungen einen abgetrennten Finger.

Wie bringe ich Gina zurück?

TIPP 30: Nun gilt es, Gina mit ihrem gebrochenen Bein zu helfen. Laufen Sie nach rechts an der bedrohlichen Statue vorbei in die Höhle. Rechts auf einem Stein liegt eine Hopi-Axtpfefie, die den mitgebrachten Balken spaltet. Jetzt geht es vorbei an Gina, ganz nach links und in den Durchgang hinein. Danach treten Sie rechts ein und in der nächsten Etage wieder ganz links. Sie müssen durch die Türöffnung, um ganz oben mit dem Tomahawk das Seil zu kappen. Aus Seilstück und den Holzlatten wird eine Schiene für Ginass Bein, und es geht ab zu Mama Doritas Haus der Heilkunst.

6. Der Indianer, die Nonne und der Finger

Wie werde ich Medium?

TIPP 31: Um das Geheimnis um Kruzifix und Finger zu lüften, muss ein Toter befragt werden. Mama Dorita benötigt allerdings ein Medium dazu – nun raten Sie mal, wer für diese Aufgabe auserkoren ist. Nach einem Blick in Brians Augen stellt die Heilerin fest, dass sein Bewusstsein

noch nicht bereit ist für diese Aufgabe. Ein kurzes Gespräch mit Gina, danach plaudern Sie im Saloon mit dem inzwischen zurückgekehrten Rutger über Rauschmittel. Er will ein Tauschgeschäft, und so bekommt er die Hopi-Axtpfefie. Rutger mixt eine heftige Mischung und lässt Sie an der Pfeife ziehen, doch das ist für Mama Dorita noch nicht ausreichend.

Wie werde ich wirklich Medium?

TIPP 32: Ein Hopi-Rezept mit Yawaskel-Erbsen könnte helfen. Also zupfen Sie die Schoten von dem Ast aus Ihrem Rucksack und versuchen, selbige zu öffnen. Keine Chance, das bewusstseinsweiternde Gemüse ist zu gut verpackt. In der bekannten Arzttasche in der Zelle liegt ein Skalpell, doch die Schoten widerstehen. Daher erhitzen Sie das Chirurgeninstrument am Kaminfeuer im Erdgeschoss des Hotels und sezieren dann, solange es heiß ist, die Erbsen heraus. Rutger braut daraus etwas, dessen Wirkung sogar Mama Doritas strengem Blick standhält. In der Seance fragt Gina jedoch nicht nach ihrem Vater, sondern nach einem Mann namens »Johnny, dem Indianer«. In Wahrheit geht es also um die 20-Millionen-Beute aus einem Überfall auf einen Geldtransport.

Was ist mit dem Wohnwagen?

TIPP 33: Johnnys Geist deckt Ginass Lügen über sein Kruzifix auf. Sein Wohnwagen steht irgendwo in dieser Gegend. Saturn, der jetzt mit seinem neuen Werk begonnen hat, kennt die genaue Lage. Holen Sie den Schürhaken vom Kamin des Hotels, und begeben Sie sich per Karte zum Standplatz. Der Haken öffnet die Türe. In einem Fach findet Brian einen Prospekt der Mojave-Hochsicherheitsbank. Im verdrehten Inneren ist nur ein Nonnenhabit rechts neben dem Eingang interessant.

Wie werde ich die Gangster los?

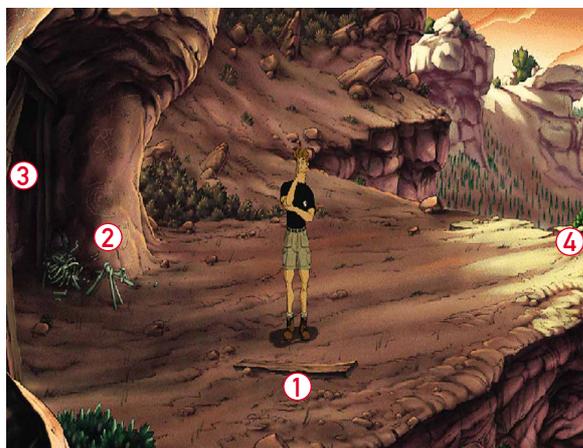
TIPP 34: Das Papier überlassen Sie der Hackerin Sushi zur Internetrecherche. Der erhaltene Finger stammt von Johnnys ermordeter Zwillingsschwester und dient zur Identifikation des Schließfachinhabers bei der Bank. Während Sie zum Wohnwagen zurückkehren, um das Nonnengewand doch noch zu holen, erscheinen die Sandretti-Schergen und besetzen den Wagen. Inzwischen hat sich in der alten Lok genug Druck für einen zweiten Dampfstoß gebildet, der diesmal den Stern des Sheriffss zu Tage fördert. Damit ernennen Sie den Riesen Oscar zum neuen Amtsträger. Mit Sushis Flinte vom rechten äußersten Ende ihres Büros empfängt er die beiden Galgenvögel und steckt sie in den Knast.

Wie führe ich ein ruhiges Leben?

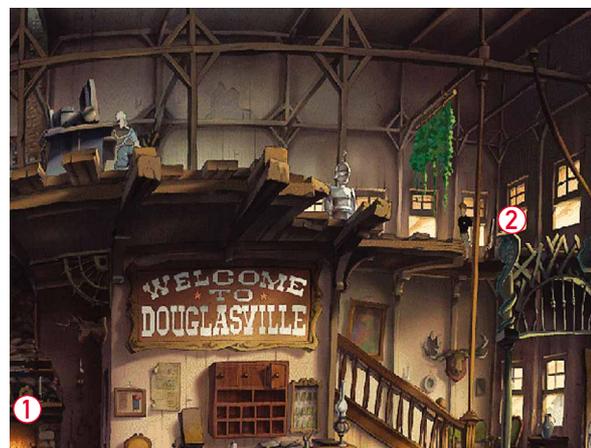
TIPP 35: Im Sheriff's Office spötteln Sie ein wenig und packen auf dem Tisch den Sack mit der Habe der beiden Neuzugänge ein. Sushi braucht den Beutel für ihre Nachforschungen und bringt das Gespräch auf Kinofilme. Sie nennen Woody Allen als Ihren Lieblingsregisseur und dessen »Manhattan Murder Mystery« als Ihren Filmfavoriten, denn dies bringt Sushi auf eine brillante Idee. Ein MP3-Recorder zeichnet die Stimmen der Gangster auf, ebenso Ginass vorgespielte Empörung. Beides verarbeitet Sushi am Computer. Dann rufen Sie mit dem daran angeschlossenen Handy der Killer die Sandrettis an. Sie täuschen damit vor, dass die beiden Unterschurken mit dem Geld durchbrennen wollen, und lenken dadurch den gefährlichen Mafia-Zorn auf die Ganoven.

Was denn noch?

TIPP 36: Nun können Sie mit Ihrer als Nonne verkleideten Freundin und dem Finger das Geld abholen. Es lohnt sich, den Abspann ganz anzuschauen... **MS**



Tipp 28: Sie heben Balken und Pickelklinge (1) auf, ergänzen beides mit einem Knochen (2), ziehen den Nagel (3) heraus und schlagen ihn am Rand (4) ein.



Tipp 34: Hier holen Sie den Schürhaken und glühen das Skalpell für die Erbsenoperation vor (1). Ganz abseits am Fenster lehnt das Gewehr (2).