

Runaway 3 – A twist of fate – Kurzwalkthrough

Exklusiv für Sie verfasst von Ludwig Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nach dem fast 5minütigen Intro:

1. Zum Hauptweg und dann hinter die Krypta gehen.
2. Wir reden mit Agatha und betreten dann die Krypta.
3. Mit Agatha drinnen über alles reden und dann rechts die Treppen hinunter.
4. Ist man hinten angekommen, das Bild bewegen/abhängen. Vorerst kann man hier nichts erreichen, außer dass man die **Urne** mitnimmt.
5. Die Krypta verlassen und links in den Rundgang hinabsteigen.
6. Rechts die Kapelle betreten.
7. Rechts von der Tür die Fußmatte hoch heben (rechte Maustaste).
8. Die Klappe öffnen und den **Gummihandschuh** nehmen.
9. Auf die Falltür steigen und oben vom Sims das **Holzkestchen** nehmen/anklicken!
10. Im Inventar das Kestchen betrachten und ein **Schlüssel** wandert ins Inventar.
11. Mit dem Schlüssel das Fenstergitter aufschließen und den **Kollektor** nehmen; außerdem noch am Seil ziehen.
12. Jetzt zur „Hausmeisterin“ Luanne (nach draußen und den Eingang gegenüber nehmen).
13. Mit Luanne über alles reden und **Sargbauanleitung** in schwedisch bekommen.
14. Rechts unter dem Amboss das Werkzeug betrachten und die **Feile** einstecken.
15. Draußen im Rundgang den Leichenwagen ansehen und einen **Gurt/Lederriemen** nehmen.
16. Am Brunnen kann der Handschuh mit Wasser gefüllt werden. Zurück zur Gruft in die Krypta.
17. Mit der Feile den mittleren Stein benutzen und den Mörtel beseitigen (Zwischensequenz).
18. Den Lederriemen am Steinblock befestigen. Wir brauchen noch einen 2.
19. Hinter die Krypta, doch der 2. Lederriemen lässt sich nicht nehmen
20. Zum Friedhofseingang und auf dem Weg dorthin Ernie treffen und mit ihm über alles reden.
21. Dann am Gerüst eine **verstellbare Drehstütze** nehmen.
22. Zurück hinter die Krypta und die Stütze auf die Atlas-Statue anwenden.
23. Der **2. Gurt** kann genommen werden und wird am Engel in der Krypta befestigt.
24. Jetzt braucht Gina noch die Flex von Luanna.
25. Die **Taschenlampe** in der Krypta hinter Agatha nehmen (Werkzeug betrachten).
26. Zurück in die Kapelle und die Taschenlampe auf das Buch anwenden und es so lesen.
27. Die Sargbauanleitung auf das Buch anwenden.
28. Die Sargbauanleitung auf Agatha anwenden.
29. Zurück zu Luanna und den mit **Wasser gefüllten Handschuh** auf den Eisschrank/Kühlschrank anwenden.
30. Die Urne entleeren (mit dem Kästchen benutzen).
31. Den Eishandschuh in die Urne legen.
32. Die Urne unten beim Engel in der Krypta mit dem parbiothermischen Kabel benutzen.

33. Mit Agatha reden (hinter der Krypta) und auf die schwedische Anleitung ansprechen.
34. **Montageanleitung in deutsch** bekommen.
35. Montageanleitung zu Luanna bringen und ihr geben und Gina wird freie Bahn haben.
36. Drinnen die **Flex** aus dem Werkzeugschrank nehmen (Holztor öffnen).
37. Zu Brians Grab und das **Schmuckband** nehmen.
38. Im Inventar den Kollektor mit der Flex kombinieren.
39. Jetzt mit dem Gebilde den Engel so ansägen, dass er nach hinten kippt (das Stahlkabel durchtrennen) und den Steinblock herauszieht.
40. Von oben den **Poller** mitnehmen.
41. In der Gruft die Mauer mit dem Poller einschlagen.

Kapitel 2

42. In der Irrenanstalt spielen wir als Brian weiter und versuchen rechts das Casino zu betreten. Die Tür super genau ansehen!
43. Im Zimmer, das Brian sich mit Marcelo teilt, mit Marcelo über alles reden und die Lüftungsklappe über dem Schrank ansehen. Erneut reden, bis die **imaginäre Schachtel** im Inventar ist.
44. Jetzt Marcelo bitten, durch/in den Lüftungsschacht zu klettern. Das tut er wohl nur mit Hosenträgern.
45. Draußen auf dem Flur in den Gemeinschaftsraum. Hier den **Marker** und eine **Dose mit Klammern** nehmen.
46. Hinten aus dem Regal eine **Schreibtafel** ergattern.
47. Nach vorne gehen und rechts Hollister mehrmals anklicken. So auch erfahren, wohin er fahren will.
48. Im eigenen Zimmer unter dem Kopfkissen ein **Buschmesser** und **Bonbons** finden.
49. Hollister ein Bonbon geben (der nun sein Auto starten kann).
50. Auf die Tafel im Inventar „Rancho Cucamonga“ schreiben.
51. Sich Mr. Nice nähern und wenn er die Tafel auf den Boden stellt und seinen Koffer schnappt, die Tafel mit der aus unserem Inventar austauschen.
52. Nach der folgenden Sequenz das Buschmesser auf den Koffer hinten rechts anwenden.
53. Die Spanngurte dann mit den Klammern anwenden -> **Hosenträger**.
54. Im eigenen Zimmer zuerst die Hosenträger und dann die imaginäre Schachtel auf Marcelo anwenden -> **Schlüssel für das Casino**.
55. Wir landen letztendlich im Kapitel 3.

Kapitel 3

56. Sich alles ansehen und dann nach draußen und dort den Schuppen und den Brunnen (hinter dem Haus) ansehen und versuchen zu öffnen.

57. Bennett um den Schlüssel bitten, der in ein Loch unter der Küche fällt.
58. Den **Teigschaber** von den Kochutensilien nehmen.
59. Mit dem Teigschaber den **Umschlag** unter den Küchenmöbeln ergattern.
60. Nach draußen gehen und jetzt zur Brücke. Darunter schauen.
61. **Drahtschere** ergattern und damit auf der hinteren Veranda.
62. Die Fischskelette bearbeiten und -> **Angelhaken**.
63. Den Angelhaken auf das Loch unter den Küchenmöbeln anwenden -> **Schlüssel**.
64. Zum Schuppen und aufschließen.
65. **Taucherbrille** mitnehmen, sie wirkt als Vergrößerungsglas.
66. Taucherbrille auf den Umschlag anwenden -> **Spinnenhärchen**.
67. Bennett über die Spinnenhärchen informieren.
68. Bennett fährt zu Sheriff, Gina geht nach oben
69. Als Bennett mit dem Sheriff über alles reden.
70. Als Gina oben im Haus rechts von der Trophäe **das Medaillon** nehmen und untersuchen.
71. Zurück ins Sheriffbüro schalten (unten rechts auf den Stern klicken) und das Gespräch soweit führen, dass man sagt, man sei Chapmans Freund gewesen und der Sheriff von uns als Beweis den „besonderen Namen“ wissen will.
72. Zu Gina wechseln; jetzt Bennett anrufen und ihm den Spitznamen durchgeben.
73. Zu Bennet wechseln und dem Sheriff den Namen „Knuffelbär“ sagen.
74. Gabbo kommt, räumt das Bad auf und nimmt einiges an sich.
75. Gina nimmt die **Knicklichter**.
76. Zum Brunnen, ihn öffnen, Knicklicht in den Brunnen werfen und einen Stiefel entdecken.
77. Nach oben gehen und ganz nach links auf die Galerie und **Pfeil und Bogen** an sich nehmen und aus dem Schuppen **das Seil**.
78. Die Schnur am Pfeil befestigen.
79. Den Pfeil auf den Stiefel im Brunnen abschießen.
80. Stiefel hoch ziehen und untersuchen -> **Laptop**.
81. Ins Haus nach oben und Laptop anschließen. Ein Passwort wird gefragt.
82. Unten – links neben der Tür - **Boxhandschuhe** finden, sie ins Inventar befördern und mit der Taucherbrille ansehen -> Hurricane (als Passwort für den Laptop)
83. Laptop benutzen.
84. Die Nachricht wird gesendet und wir landen automatisch im Kapitel 4.

Kapitel 4:

85. Als Brian mit Gabbo über alles reden -> **Fineliner**
86. Im Casino den Fotokopierer benutzen -> **Fotokopie der Tätowierung**
87. Wieder in die Luftschächte und im Leichenschauhaus landen.
88. Ins Schwimmbecken -> Leiter zerbricht.
89. Links den **Schlauch** nehmen und oben drüber die **Geburtszange**.
90. Die Zange auf das 2. Loch in der hinteren Wand anwenden -> **Eisenstange**.
91. Mit der Eisenstange die Bahre umdrehen und dann den Schlauch darauf anwenden.
92. Die Bahre als Trampolin benutzen.
93. Nach links gehen und vom Wagen mit den Instrumenten eine **Saugpumpe** nehmen.
94. Vom rechten „elektrischen Bett“ **Fußfesseln** nehmen.

95. Zurück zum Lüfter (wo die Leiche liegt) und über die Leiter nach oben.
 96. Auf das Gitter oben die Fußfesseln anwenden und darauf dann die Stange.
 97. Oben angelangt hinten das Kabel ansehen und die Geburtszange darauf anwenden -> Weg in die Freiheit für später.
 98. Im Aufenthaltsraum aus dem Papierkorb **die Kerzen** nehmen.
 99. Vom beweglichen Flaschenzug in der Leichenhalle **eine Schüssel** nehmen.
-
100. Die Kerzen in die Schüssel legen und im Ofen schmelzen -> **Flüssigwachs zur Enthaarung**.
 101. Mit dem Fineliner die Tätowierung übertragen.
 102. Mit dem Messer den Fingernagel schneiden.
 103. Mit der Stange die Luke öffnen.
 104. Zurück ins Casino und den **Plastikschlauch** nehmen.
 105. Im Inventar Schlauch und Saugpumpe verbinden.
 106. Zu Bennett Büro und dort mit der Saugpumpe den Kaffee absaugen.
 107. Akten vertauschen.
 108. Mit Mickey, alias Dr. Reset, neben Ernie beim Oval Office reden.
 109. Ihn nach der Prüfung fragen oder eine spielen.
 110. Nach Neuroshockin fragen und mit „tot“ und „Elektroschock“ antworten.
 111. Mit Ernie reden und letztendlich Pokerchips gegen den **Elektroschocker** tauschen. -> Wir landen im Kapitel 5

Kapitel 5:

112. Nach rechts gehen und die Leiter hoch.
 113. Brian findet sich auf dem Psychiaterstuhl wieder. Wir beantworten alle Fragen.
 114. Wie spielen in einer Sequenz mit Kordsmaier und nehmen das **Trantonid** aus der Kapsel.
 115. Eine Granate mit der Kapsel benutzen
 116. Die **Granate/USB-Stick** mit dem Laptop rechts auf dem Schreibtisch benutzen.
 117. Aus dem Zelt und mit O´Conner reden, bis man **den Kleber** erhält.
 118. **Kokosnuss** vom Wagen nehmen.
 119. Messer mit Kokosnuss benutzen.
 120. Das Trantonid mit der Kokosnuss benutzen.
 121. Den Kleber mit der Kokosnuss benutzen.
 122. Kokosnuss mit O´Conner benutzen.
 123. Ins Zelt gehen und telefonieren.
-
124. Wir spielen als Gina und nehmen aus dem Regal **Saftdosen**. Weiterhin finden wir ein **Bügeleisen** und einen **Eimer**.
 125. Die Dose(n) in den Eimer füllen, das Fenster öffnen.
 126. Aus dem Wäscheimer das **Tuch** nehmen und mit dem Bügeleisen kombinieren
 127. Den Eimer auf das Fenster anwenden. Wir landen in Kapitel 6

Kapitel 6:

128. Wir spielen als Brian und gehen nach links. Den Müllcontainer in der Seitenstraße untersuchen -> **halbleere Farbdose**.
129. Weiter nach links und vom defekten Rolllor einen **Haken** nehmen.
130. Links durch das heruntergekommene Haus und im Hof den Haken auf den Kran anwenden und die Eisenplatte hochziehen.
131. Im Vordergrund den **Hammer** nehmen.
132. In die Baugrube steigen, den **Koffer** nehmen und öffnen.
133. **Den Schweißbrenner** herausnehmen.
134. Den Koffer mit der Spraydose ansprühen.
135. Zurück in die Gasse und gegenüber an der Tür klingeln und alle Gesprächspunkte durchgehen.
136. Nach rechts gehen und den Gullydeckel mit dem Haken anheben -> **Gasmaske als Helm**.
137. Weiter nach rechts und wieder die Leiter hoch.
138. Den Drehbuchautor ansprechen, einen Termin vereinbaren und ihm eine neue Idee liefern (ein einfaches Mädchen.....).
139. Im Büro dann die Geschichte weiter erzählen (... Transvestiten ...; in ein altes Dorf ...)
140. Alle Gesprächspunkte durchgehen und das Büro verlassen.
141. Vor dem Büro den Aufzug links benutzen und nach oben fahren.
142. Den Goldenen Gockel ansehen.
143. Den Schweißbrenner mit dem Goldenen Gockel benutzen.
144. Wir landen bei Gina und spielen als Gina weiter.

145. Die **Schnur** neben dem Regal nehmen.
146. **2 Limodosen** nehmen, mit der Krawattennadel löchern und mit der Schnur verbinden.
147. Den **Kommunikator** auf den Wäscheschacht anwenden und wir spielen wieder als Brian.

148. Nach vorne gehen. Das Bild wechselt und wir nehmen aus dem Schrank die **Handzettel**.
149. Aus dem Wäschewagen rechts die **Kleidung** nehmen.
150. Mit Gina über bügeln/das Bügeleisen reden.
151. Brian bekommt das **Bügeleisen** geschickt und muss selbst ran.
152. Zum Fenster hochsteigen und den **Lappen/das Tuch** nehmen.
153. Mit dem Aufzug zur Tür, das Tuch/den Lappen darauf anwenden und wir sind draußen.
154. Zu Jona – dem Kellner/Schauspieler gehen (2x klingeln) und ihn letztendlich auf „Mafioso spielen“ ansprechen -> Drehbuch fehlt.
155. Zum Drehbuchautor , mit ihm reden (Käufer für das Drehbuch - Was ist das für ein Blödsinn -> goldener Gockel fehlt. Alle Gesprächspunkte durchgehen.
156. Wieder in den Hinterhof mit dem Kran und ein **Stück des Bauschuttes** nehmen.
157. Jetzt durch das Fenster im Eckhaus in das Lokal einsteigen (geht das nicht, dann haben wir nicht alles mit dem Drehbuchautor besprochen).
158. Versuchen, dem Betrunkenen den Goldenen Gockel wegzunehmen.

159. Automatisch bearbeitet Brian dann evtl. das Stück Bauschutt und tauscht es gegen den **Goldenen Gockel**.
160. Erneut durch das Fenster und das **Geld** aus der Gesäßtasche nehmen.
161. Das Geld mit den Handzetteln kombinieren und alles dann im Koffer verstauen.
162. Vor das Büro des Drehbuchschreibers und dort die Behälter untersuchen.
163. Den Geldkoffer auf das Chloroform anwenden.
164. In das Büro und den 2. Gockel abliefern und das Drehbuch bekommen.
165. Unser Schauspieler will uns nicht helfen, weil die dicke Wache Fatzilla vor der Tür steht.
166. Mit der Wache reden/provozieren und als Richtung „Baustelle“ wählen.
167. Der Abspann läuft automatisch ab und wir warten auf Teil 4?

CD ROM & Softwareservice **Kratz**

<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).