

SPIELANLEITUNG



Wir hoffen, dass Sie keinerlei Probleme beim Spielen von Runaway haben. Sollten Sie dennoch Fragen oder Probleme haben, wenden Sie sich bitte an unsere

Hotline,

die Ihnen Montag - Freitag von 11.00 - 20.00 Uhr zur Verfügung steht.

0190 - 70 67 87 — Hilfe zum Spiel

0190 - 70 65 15 — technische Hilfe

(€ 1,24 pro Minute)

Wenn Sie unter 18 Jahre sind, holen Sie sich bitte das Einverständnis Ihrer Eltern ein. Außerhalb der oben genannten Uhrzeiten steht Ihnen ein Sprachcomputer zur Verfügung.



SPIELANLEITUNG

Runaway

A ROAD ADVENTURE



INHALTSVERZEICHNIS

- 1- Einführung
HIER ERFAHREN SIE, WAS
GESPIELT WIRD
- 2- Die Geschichte
FÜR SIE KÖNNTE MAN STERBEN
- 3- Spielablauf
WIE RUNAWAY AUFGEBAUT IST
- 4- Die Steuerung
KLEINE MAUS GANZ GROSS
- 5- Erste Schritte
SO FINDEN SIE SICH ZURECHT
- 6- Die Hauptpersonen
WEN MAN SO TRIFFT...
- 7- Kleiner Ratgeber
SPURENSUCHE FÜR ANFÄNGER
- 8- Die Icons
WAS IST WAS?

1- EINFÜHRUNG



„Machen Sie Witze? Sie interessiert mich nicht. Ich denke nicht an sie. Ich denke immer noch nicht an sie. Worüber sprachen wir noch?“
Brian Basco

Vielleicht haben Sie es nicht gewusst, aber Sie haben seit Jahren auf dieses Spiel gewartet. Das hätten Sie nicht vermutet, oder? Es gehört zu der Sorte, die seit Jahren nicht zu finden war: ein Abenteuer von Spielern für Spieler. Und technisch einzigartig – freuen Sie sich auf ein 2D-Spiel, dessen Bilder in drei Dimensionen berechnet werden und auf

ein Grafikdesign, das mit den schönsten Trickfilmen mithalten kann. Dabei ist dieses Adventure alles andere als ein Kinderspiel. Und Sie kommen gerade recht. Ich brauche nämlich Ihre Hilfe ... und zwar dringend. Ich stecke in ernstesten Schwierigkeiten, und das alles wegen einer Frau. Obwohl das ja eigentlich der schönste Grund für Schwierigkeiten sein soll. Na ja, im Moment ist mir eher mulmig als romantisch zumute, und das kam so...

2- DIE GESCHICHTE

„Haben Sie einen Plan? Ausgezeichnet. Ich habe eine Magnum.“
Fjodor



Die Menschen haben für gewöhnlich eine falsche Vorstellung von der Physik. Sie halten das Fach für reinen Selbstzweck. Als sei es eine Beschäftigungstherapie für lebensuntüchtige Kopfmenschen. Dabei sind sie sich nicht im Klaren, dass die Physik sie ihr ganzes Leben begleitet. Meines hat sich jedenfalls dramatisch geändert. Seit 23 Jahren, mein ganzes Leben, habe ich mir eine Forschungsstelle in der Physik gewünscht. Nach endlosen Vorlesungen und Seminaren am Rand des geistigen Stillstands war es endlich soweit: Ich hatte mein Diplom in der Tasche und eine Anfrage von Professor Silva aus Berkeley. Er bot



mir eine Doktorandenstelle an seiner Fakultät, der Angewandten Physik, an! Mein Traum sollte wahr werden! Was wollte ich schon mit Strandpartys, Mädchen und zackigen Autos: Mein lang ersehntes Dozentenleben schien in Griffweite!



ICH AHNTE JA NICHT, WAS MIR BEVORSTAND
ALS ICH DAS HAUS VERLIEß...

Können Sie sich vorstellen, wie aufgeregt ich an jenem Abend war, an dem ich den Wagen packte und von unserem New Yorker Vorort nach Kalifornien aufbrach?

Ich hatte beschlossen, zeitig abzureisen und mit dem Auto nach Berkeley zu fahren. Ich wollte meine Freiheit, meine erste Arbeit, meine erste Reise genießen. Ich stieg in mein geliebtes Auto – es ist 15 Jahre alt – und fädelt mich in Richtung Highway ein. Plötzlich fiel mir ein, dass ich ein Buch bestellt, es aber noch nicht abgeholt hatte. Die Zentralbücherei lag in Manhattan und hatte durchgehend geöffnet. Deshalb beschloss ich, das Buch noch schnell abzuholen und mit nach

Kalifornien zu nehmen. Alles hatte ich minutiös geplant, nur nicht, was bald darauf geschehen sollte. Hätte ich mir das Buch doch nur nachschicken lassen! Aber nein, ich musste es heute noch mitnehmen. Tja, und diese Entscheidung hat mein Leben umgekrempelt...

Die Frau lief aus einer dunklen Gasse direkt vor meinen Wagen und landete auf der Haube. Zum Glück fuhr ich langsam (also vorchriftsmäßig) und konnte rechtzeitig bremsen. Ich stieg aus und



ICH WERDE NIE VERGESSEN, WIE ICH SIE DAS
ERSTE MAL IN MEINEN ARMEN HIELT...

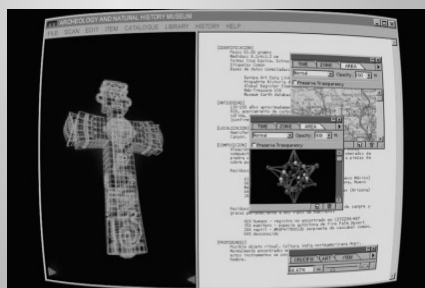
untersuchte sie. Es schien, als sei ihr nichts passiert, obwohl sie das Bewusstsein verloren hatte. Sie sah gut aus. Verdammt gut. Ich brachte sie zum nächstliegenden Krankenhaus nach Soho. Beim flüchtigen Durchsuchen (alles andere wäre mir peinlich gewesen) konnte ich nichts finden, was Auskunft über sie gegeben hätte, über Angehörige oder Freunde. Ich blieb also bei ihr, bis

sie aus dem Medikamentenschlaf aufwachte. Sie sah wirklich sehr gut aus.



DER SCHRECKEN NIMMT KEIN ENDE.

Sie erzählte mir eine phantastische Geschichte über ihren Vater und etwas von einem Kruzifix. Üble Kerle sollen ihr auf der Spur sein. Ehrlich gesagt, weiß ich nicht recht,



WELCHES GEHEIMNIS UMGIBT NUR
DAS KRUIZFIX?

was ich davon halten soll. Als wir hierher fuhren, konnte ich nicht sehen, ob uns jemand verfolgte. Jedenfalls bin ich keine wilden Aus-

weichmanöver gefahren. Warum sollte ich auch? Weiß ich etwa, ob die Geschichte wahr ist? Verflüxt noch mal! Was Gina – so heißt das Mädchen – mir alles erzählt hat...

Natürlich gibt es so etwas wie eine Unterwelt, Verbrecher in schummrigen Kellerkneipen und dergleichen. Das weiß jedes Kind mit Fernseher im Haus. Aber dass ich jemals mitten in einem Coppola-Film landen würde, hätte ich keinem geglaubt. Manchmal genügt es eben nicht, bestimmte Stadtteile zu meiden. Die Probleme sind da, und manchmal lauern sie einem geradezu auf. Und meine haben eben erst begonnen...

3- SPIELABLAUF

„Alles ist etwas verwirrend. Aber wenn man es vereinfacht sieht, kann man es besser verstehen. Ich habe meine Feinde vereinfacht und jetzt sehe ich alles klarer. Die vielen Gliedmaßen haben nur gestört.“

Sandretti



Mich beschleicht das Gefühl, dass alles, was wir erleben werden, weniger ein Grafikabenteuer als ein Film ist. Seien Sie versichert: Bevor Sie das Wort „ENDE“ nicht gesehen haben, werden Sie weiterkämpfen müssen, um unsere Aufgabe abzuschließen. Deshalb führe ich Sie kurz in jedes Kapitel ein und gebe



Ihnen ein paar wichtige Hinweise. Mit deren Hilfe werden Sie die vor Ihnen liegenden Herausforderungen bestimmt meistern. Erinnern Sie sich daran, um unser eigentliches Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Sie werden hier und da Videoszenen erleben, die Ihnen ebenso weiterhelfen. Videoszenen bedeuten, dass Sie einen entscheidenden Fortschritt



UNGEFÄHRlich WIRD ES NICHT,
ABER DAS AHNEN SIE SCHON...

gemacht haben und auf dem richtigen Weg sind. Schauen und hören Sie immer gut hin, damit Sie im Bilde bleiben! Außerdem wissen Sie ja, dass der Filmheld immer durchkommt. Geben Sie bitte Ihr Bestes; ich erwarte viel von Ihnen. Und seien Sie bitte vorsichtig, wohin Sie mich bringen. Während des Spiels werden Sie sich in verschiedenen Umgebungen, in unterschiedlichen Gegenden wiederfinden. Denken Sie daran, überall gleichermaßen überlegt vorzugehen. Wenn Sie sich erst einmal zurecht-

finden, wird alles... einfacher? Hm... wohl doch nicht, denn ich habe das Gefühl, jedes Kapitel wird kniffliger als das vorige. Aber das gehört sich schließlich so. Oder?



ES GIBT NOCH VIEL ZU TUN...

4- DIE STEUERUNG

„Ich weiß nicht, wie Sie den Fall angehen werden. Ich hoffe nur, dass Sie es richtig machen.“
Gina Timmins



Als Erstes möchte ich klarstellen, dass wir eng zusammenarbeiten müssen, um diese heikle Situation zu meistern. Deswegen brauchen wir für dieses Abenteuer nur die Maus, um uns in den verschiedenen Umgebungen zu bewegen. Die Tastatur bleibt allen vorbehalten, die es lieben, Fingerübungen zu machen. Bewegen Sie die Maus einfach an die Stelle, zu der ich gehen oder an der ich etwas tun soll, und klicken Sie den Punkt an. Ich werde



NICHTS IST UNMÖGLICH.

dann sehen, ob es möglich ist. Vergessen Sie aber nicht, dass ich keine Wunder vollbringen kann.

Der Raum, in dem wir uns bewegen
Beobachten Sie den Bildschirm genau. Das Wichtigste ist das Bild-



WAS DAS IST? BESTIMMT ETWAS WICHTIGES.

fenster, in dem die Handlung abläuft. Im unteren Teil befindet sich eine Dialogleiste. Sie zeigt uns, was wir gerade tun oder was wir versuchen können. Wenn Sie mit

der Maus auf einen Gegenstand (oder eine Stelle) im Bild fahren, der eine Rolle in unserem Abenteuer spielt, wird sein Name unten eingeblendet. Erkunden Sie diese so genannten Hotspots sorgfältig, um zu erfahren, welche Stelle oder welcher Gegenstand von Bedeutung sein könnten. Wir dürfen kein Objekt vergessen, das für den Fort-



SCHÖN HIER, ABER FERIEEN MACHE
ICH SPÄTER...

gang unseres Abenteuers entscheidend ist. Machen Sie es sich zur Angewohnheit, jeden neuen Schauplatz - gleich, ob im Freien oder in einem Gebäude - bis in den letzten Winkel zu erkunden. Suchen Sie so viele Gegenstände wie möglich.

So benutzen Sie die Maus

Bewegen Sie die Maus über den Bildschirm und führen Sie sie auf die verschiedenen Objekte. Wenn Sie auf einen Gegenstand stoßen, mit dem wir vielleicht etwas anfangen können, verwandelt die Maus sich in eine Lupe. In der Dialogleiste



unten im Bild erscheint die Anweisung „Betrachte“. Klicken Sie den Gegenstand an und beachten Sie, was ich Ihnen darüber sage. Schauen Sie sich sämtliche „Hotspots“ in Ihrer Umgebung an; sie sind wichtig für unser Abenteuer. Einige der näher beschriebenen Objekte können wir mitnehmen.



AN NÜTZLICHEN DINGEN MANGELT ES NICHT.

Dazu klicken Sie den Gegenstand mit der rechten Maustaste an. Unten im Bild erscheint der Befehl "Nimm", und wir können versuchen, das Objekt unserer Neugier mit Linksklick aufzulesen. Alles, was wir mitnehmen, gelangt automatisch in unser Inventar (mehr dazu im entsprechenden Abschnitt weiter unten) und kann vielleicht später oder andernorts benutzt werden. Die rechte Maustaste eröffnet auch andere Handlungsmöglichkeiten – je nach Lage und Gegenstand: Sie können Dinge benutzen, öffnen, schließen, schieben und noch einiges mehr. Grundsätzlich schalten

Sie mit Rechtsklick zwischen den grundlegenden Handlungsmöglichkeiten (in der Regel: „Betrachte“/„Nimm“, bei Personen: "Betrachte"/"Sprich mit") um; mit Linksklick führen Sie die gewählte Handlung aus.

Lassen Sie uns fortfahren. Unterwegs werden wir anderen Personen begegnen, deren Hilfe, Rat und Mitarbeit wir brauchen werden. Wie wir das bewerkstelligen? Ganz einfach: Wir müssen uns zuerst an sie oder ihn wenden. Führen Sie die Maus auf eine Person. Wenn der Mauszeiger, der Cursor, sich in eine Sprechblase verwandelt, können wir die Person ansprechen, und genau das sollten wir tun. Mit einem Linksklick leiten Sie das Gespräch



LASSEN SIE NICHTS UNERFORSCHT.

ein. Sie können seinen Verlauf bestimmen, indem Sie die verschiedenen Aussagen oder Fragen wählen, die nun unten im Bild erscheinen.

Schöpfen Sie immer sämtliche Gesprächsmöglichkeiten aus, um möglichst viel über die Zusammenhänge in Runaway zu erfahren. Oft ergibt sich nach bestimmten Hand-



DURCHSUCHEN SIE ALLES PEINLICH GENAU...

lungen eine neue Lage: Es lohnt sich, Ihre Mitmenschen immer mal wieder anzusprechen und festzustellen, ob es neue Gesprächsthemen gibt. Sehen Sie die Gesprächsliste immer genau durch. Manchmal reagieren die Personen auch von sich aus anders, sobald Sie sie in einer bestimmten Lage erneut ansprechen. Kleiner Tipp: Oft tauchen die Menschen auf, wenn man ihnen bestimmte Gegenstände zeigt, die sie interessieren könnten. Seien Sie nett zu den anderen, jeder ist auf seine Weise empfindlich. Aber das kennen Sie ja aus Ihrem bisherigen Leben.

Ach, und eines noch: Wenn Sie mit der Maus auf den Bildschirmrand oder auf bestimmte Stellen im Bild

fahren, nimmt der Cursor die Form eines Pfeils an. Das bedeutet, dass in dieser Richtung weitere Räume oder Schauplätze liegen, die erforscht werden wollen. Mit einem Doppelklick gelangen Sie direkt dorthin.

Niemand ist in Lebensgefahr

Um eines brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen: Es kommt nicht vor, dass das Spiel vorzeitig endet - wir sterben nicht! Wenn Sie möchten, dass wir heikle Aktionen ausführen, werde ich genug Verstand bewahren, um sie nicht durchzuführen. Schließlich bin ich auch noch da... und keinesfalls lebensmüde. Oder was haben Sie gedacht? Bis Sie nicht die richtige Entscheidung treffen, werde ich darauf warten. Auch, wenn es dauert. Glauben Sie mir: In meinem Fach lernt man Geduld!



SIE WERDEN FREUNDE FINDEN.



Das Inventar

Fahren wir fort. Ich spreche ständig von Gegenständen, habe Ihnen aber noch nicht erklärt, wo wir sie aufbewahren. Führen Sie die Maus an den oberen Bildrand, bis zwei Icons erscheinen. Das linke ist eine geräumige Einkaufstüte. Darin befindet sich das Inventar. Sie können es aufrufen, indem Sie die Tüte anklicken oder die Tabulator-Taste drücken. (Sie liegt links vom „Q“ auf Ihrer Tastatur.) Jedes Objekt, das Sie im



SIE KÖNNEN JEDERZEIT
AUF DAS INVENTAR ZUGREIFEN.

Laufe des Kapitels mitgenommen haben, ist hier fein säuberlich angeordnet. Schauen Sie öfter einmal in Ihr Inventar, betrachten Sie die Gegenstände in aller Ruhe und überlegen Sie, was sich alles mit ihnen tun lässt. Manche Dinge geben ihren Nutzen nicht auf den ersten Blick oder bei der ersten Gelegenheit preis...

Denken Sie daran, dass Ihre Gegenstände durchaus beweglich sind

und sich vielleicht mit anderen Dingen im Inventar benutzen lassen. Mit etwas Phantasie können Sie das eine oder andere Hilfsmittel basteln, indem Sie Ihre Schätze miteinander kombinieren. Klicken Sie einen Gegenstand an, führen Sie ihn auf einen zweiten und klicken Sie erneut. Toben Sie sich unbesorgt aus und versuchen Sie es auch einmal mit verwegenen Kombinationen: Ich Sorge schon dafür, dass nichts kaputtgeht! Wenn etwas sinnlos ist, bringe ich Sie gleich goldrichtig war, sind wir einen Schritt weiter!

Optionsmenü

Am oberen Bildrand war doch noch etwas? Richtig: Wenn Sie die Maus dorthin bewegen, erscheint rechts



IN DIESEM MENÜ KÖNNEN SIE DAS SPIEL
FÜR IHREN PC OPTIMIEREN.

neben dem Tüten-Icon ein Rechner-Icon. Klicken Sie es an, um das Optionsmenü zu öffnen. Sie können das Menü auch aufrufen, indem Sie die

"Esc"-Taste drücken. Links im Menü können Sie Ihren Spielstand sichern, einen zuvor gesicherten Spielstand laden oder auch Spielstände löschen sowie das Spiel verlassen. Rechts können Sie diverse Einstellungen vornehmen, um (etwa die Grafik von) Runaway optimal an Ihren Rechner und Ihre Spielweise anzupassen. Wir empfehlen Ihnen, die Untertitel immer eingeschaltet zu lassen, damit Ihnen auch keine Informationen entgehen.

5- ERSTE SCHRITTE



„Ganz,
ganz langsam...“
Jack, *The Ripper* 1888

Na gut! Jetzt wissen Sie, was für ein heikles Problem wir haben. Gina schläft unter der Nachwirkung der Medikamente, und ich bin hier geblieben, um mich zu vergewissern, dass ihr nichts Böses widerfährt. Ich bin etwas durcheinander wegen der Geschichte, die sie mir erzählt hat. Na ja, im Krankenhaus kann uns ja nichts geschehen. Wenigstens nicht, solange sich uns kein Arzt nähert... Als erstes sollte ich mich umsehen. Bewegen Sie die Maus durch das Krankenzimmer. Mal sehen, was wir finden. Gina liegt im Bett. Wenn Sie die Maus auf sie führen, können wir sie ansehen. Ist sie nicht bezaubernd? Aber wir sollten sie erst einmal schlafen las-

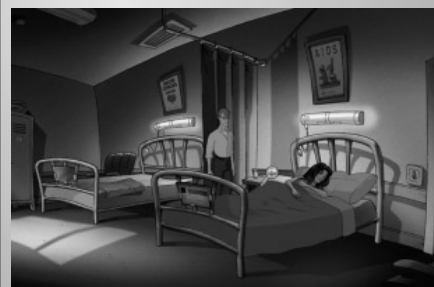
sen. Wenn Sie Gina mit der rechten Maustaste anklicken, nimmt der



SIE BRAUCHT MICH.
ICH DARF SIE NICHT ENTTÄUSCHEN.

Cursor die Form einer Sprechblase an. Bitte stören Sie Gina aber nicht. Sie braucht vorerst Ruhe.

Wir müssen eine andere Beschäftigung finden. Unsere erste Sorge



TABLETTEN WERDEN IN DIESEM ABENTEUER
NOCH EINE ROLLE SPIELN.

muss Ginas Sicherheit gelten, niemand darf ihr etwas zuleide tun. Sehen wir uns also um: Fahren Sie mit der Maus auf das Krankenblatt



am Fuß von Ginas Bett und lesen Sie es. Im Zimmer gibt es bestimmt ein paar Gegenstände, die wir



ICH VERSTEHE DIE MAFIOSI: MAN KÖNNTE SIE DIREKT KIDNAPPEN, NICHT WAHR?

gebrauchen können. Gehen Sie zum Nachttisch neben Ginas Bett. Auf dem Nachttisch liegt ein Tablettenblister. Führen Sie die Maus darauf und klicken Sie die rechte Maustaste an. Der Cursor verändert seine Form. Sie sehen jetzt ein Handsymbol - das Icon für „Nimm“ - anstelle des Icons für „Sprich mit“, das bei Gina erschien. Das Handsymbol erscheint im Spiel, wenn Sie etwas mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn Sie damit jedoch Personen anklicken, nimmt der Cursor die Form einer Sprechblase an, und Sie können ein Gespräch einleiten. Personen „mitnehmen“ oder dergleichen können Sie indes nicht: In Runaway begehen Sie keine Gewalttaten. Für gewisse andere Personen kann ich jedoch nicht garantieren... Und ob das Ganze eine „Y-Akte“ wird, bleibt

abzuwarten. Fürs Erste nehmen Sie jedenfalls die Tabletten mit. Fahren Sie dann mit der Maus an den oberen Bildrand und klicken Sie das Inventar-Icon, die Einkaufsstüte, an. Der Tablettenblister ist jetzt im Inventar abgelegt. Nutzen Sie die Gelegenheit und untersuchen Sie die Gegenstände im Inventar. Vielleicht sollten Sie auch versuchen, die Tabletten mit anderen Objekten aus der Sammlung zu benutzen. Es funktioniert nicht? Na, vielleicht später. Probieren Sie grundsätzlich alle denkbaren Kombinationen aus, wenn Sie einen neuen Gegenstand erhalten.

Lassen Sie uns unseren Horizont erweitern. Sehen Sie die Tür rechts im Bild? Wenn Sie die Maus darauf bewegen, verwandelt der Cursor sich in einen Pfeil. Das bedeutet, dass wir einen weiteren Raum oder Schauplatz betreten können. Mit Linksklick begeben wir uns dorthin. Machen Sie nun weiter wie bisher:



UNTERSUCHEN SIE ALLES. AUCH WENN ES GEFÄHRlich IST.

Schauen Sie alles gründlich an, nehmen Sie mit, was geht, und betrachten Sie es gleich im Inventar. Ausprobieren sollten Sie es ruhig auch. Kehren Sie dann ins Krankenzimmer zurück. Wir müssen ja weiterkommen. Werfen Sie einen Blick durch das Fenster. Vielleicht führt es an eine andere Stelle? Hm, es lässt sich nicht öffnen. Vielleicht später. Sehen wir uns die Tür zum Badezimmer genauer an. Sie kann uns Zugang zu anderen Bereichen verschaffen.



EINE LEICHE IM KOFFERRAUM?
NICHT DOCH.

Na ja, niemand hat gesagt, dass das Leben einfach sei. Ich werde Ihnen nicht jeden Schritt vorgeben. Nach allem, was ich gesagt habe, haben Sie bestimmt schon entdeckt, wie man in den benachbarten Raum kommt. Dort gehen wir dann nach der bewährten Methode vor: Wir werden alles untersuchen und mitnehmen, was wir können. Wir können auch langsam einen Plan entwerfen, um zukünftige Angriffe auf

Gina zu verhindern. Vielleicht wäre es das Beste, die Aufmerksamkeit der Killer auf jemand anderen zu lenken... oder Ähnliches. Machen wir uns an sie ran. Pardon, an die Arbeit. Der Rest ist Ihre Sache, werter Kollege.

6- DIE HAUPTPERSONEN

Brian Basco

Wie soll ich mich beschreiben? Ich gehe methodisch und logisch vor und bin ein guter Student. Tja, und falls Sie meine Großmutter fragen, bin ich Tarzan, Adonis und überhaupt der Traum jedes weiblichen Wesens. Na ja, vielleicht nicht ganz. Aber vor allem hasse ich es, in Schwierigkeiten zu geraten und Pläne über den Haufen zu werfen. Am liebsten bewahre ich einen klaren Kopf und lasse mich durch nichts aus der Ruhe bringen. Das ist mein Ideal, daran arbeite ich. Können Sie das verstehen?

Gina Timmins

Gina ist ... Himmel, wie kann ich sie beschreiben? Sie ist ... rätselhaft. Ehrlich gesagt, weiß ich nicht so recht, woran ich bei ihr bin. Immer wenn ich denke, sie spielt nur mit mir, kommt sie mit etwas, das mir kalte Schauer über den Rücken jagt. Ich bin sicher, sie manipuliert mich. Sie benutzt mich, um aus den Schwierigkeiten, in denen sie sich befindet, herauszukommen. Ich bin



mir absolut nicht sicher, ob sie mich überhaupt mag. Gegen jede Logik schreit sie mich an, ich soll sie verlas-



DIE FRAU BESITZT INNERE WERTE.
UND ÄUßERE AUCH.

sen, nach Kalifornien fahren und mein Leben weiterführen. Aber das kann ich nicht. Ich kann sie einfach nicht verlassen. Es würde mich nicht wundern, wenn sie später ihres Weges zieht und mich völlig niedergeschlagen zurücklässt. Ich habe nur die Gewissheit, dass ich all das tue, weil ich nicht anders kann...

Die Killer

Diese Bestien scheinen keine Skrupel zu haben. Sobald sie Geld wittern, sind sie berechenbar: Sie werden vor nichts zurückschrecken, um es zu bekommen ... schon gar nicht vor einem kleinen Mord. Der Himmel weiß, welchem Müllhaufen sie entspringen sind. Eines ist aber sicher: Sie haben nicht vor, dorthin zurückzukehren. Wenn Geld im Spiel ist, lassen sie die Waffen sprechen – egal, wo und wen es trifft.

7- KLEINER RATGEBER

*„Einen Rat? Ich werde Ihnen einen guten Rat geben: Vertrauen Sie keinem. Sie sind alle verachtenswert. Ich an erster Stelle.“
Gustav*



Machen Sie sich zunächst klar, was wir vor uns haben: Dies ist ein Grafikadventure. Wir müssen unsere grauen Zellen arbeiten lassen und keine Pumpgun. Manche Rätsel werden nicht so schnell zu lösen sein, da braucht es schon Geduld. Bei einem Grafikadventure stecken zu bleiben ist das Normalste auf der Welt. Das ist uns allen schon passiert. Geraten Sie nicht in Panik, sondern gehen Sie systematisch vor. Dazu gleich mehr. Natürlich gibt es einfache Lösungen... Sie wollen den Lösungsweg auf der Internetseite von digital tainment pool, www.dtp-ag.com, konsultieren? Bei www.pendolostudios.com



SIE WERDEN VOR NICHTS HALT MACHEN...

nach Tipps suchen? Ich werde so tun, als hätte ich nichts gehört. Das ist nicht fair. Sie und ich können es gemeinsam besser machen. Wir brauchen nur Mut und Ruhe. Wenn wir irgendwann nicht weiter wissen, dürfen wir nicht die Nerven verlieren. Es gibt eine Lösung, da können Sie sicher sein. Sie ist nur nicht auf den ersten Blick ersichtlich.

Sie kommen nicht weiter?

Wenn Sie nicht weiterkommen und sicher sind, dass Sie bis hierhin alles richtig gemacht haben, dann meine ich damit: Das Spiel geht nicht weiter. Irgendetwas fehlt, um die Handlung voranzutreiben. Rekapitulieren Sie Ihre letzten Schritte: Manchmal vergisst man einen Zwischenschritt in einer Abfolge von Handlungen, ein andermal haben Sie vielleicht nur die verkehrte Reihenfolge gewählt.

Wenn das alles nichts nützt, fehlt uns noch etwas. Probieren Sie Ihre Gegenstände systematisch aneinander oder mit bestimmten Stellen in der Umgebung aus. Fahren Sie mit der Maus über das gesamte Bild: Leicht übersieht man einen Hotspot, der den Schlüssel zum Erfolg birgt. Zuweilen müssen Sie erst bestimmte Informationen erhalten, um Dinge in Ihrem Inventar sinnvoll verwenden zu können.

Probieren Sie Ungewohntes

Wir dürfen nichts als selbstverständlich betrachten. Das ist wörtlich gemeint. Überlegen Sie bei jedem Hinweis, den wir erhalten, wie er gemeint sein könnte. Und lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Etliche Dinge lassen sich vielleicht fern ihrer ursprünglichen Verwendung noch ganz anders ein-



MIT GEDULD KOMMEN SIE VORAN.

setzen. Seien Sie dabei unbesorgt: Als Naturwissenschaftler vergewissere ich mich schon, dass bei aller Experimentierfreude die physikalischen Gesetze nicht außer Kraft gesetzt werden. Im Feld hat man nun einmal kein perfektes Werkzeug. Wir werden mit Bordmitteln arbeiten und zuweilen improvisieren müssen. Wahrscheinlich werden wir nach bester "MacGyver"-Manier überlegen müssen, wie wir ohne die vorgesehenen Geräte eine Maschine anspringen lassen oder die Dinge ins Rollen bringen. Wir sollten praktisch denken.



So werden wir phantasievolle Lösungen finden. So lockert man etwa das Laufrad eines Flaschenzuges gemeinhin mit einem Mehrzweckschlüssel, aber vielleicht hilft uns auch der Mikrophonständer mit der nassen Watte auf dem fettigen Teller weiter. Nicht immer muss das Objekt, das Sie für einen bestimmten Zweck ausgewählt haben, dafür



PROBIEREN SIE ALLES AUS. SIE WERDEN STAUNEN, WAS SICH MACHEN LÄSST...

geeignet sein. Vielleicht haben Sie auch nur den falschen Zeitpunkt erwischt. Solange wir nicht wissen, wozu wir etwas basteln sollen, werde ich Sie davon abhalten. Umgekehrt gilt auch: Wenn wir etwas improvisiert und erfolgreich benutzt haben, treiben wir damit die Handlung voran.

Sprechen Sie mit jedem

Der richtige Umgang mit anderen ist sehr wichtig. Versuchen Sie, mit jedem über alles Mögliche zu reden. Sie werden sich wundern, wie sehr die Ratschläge und die Lebensum-

stände Ihrer neuen Bekannten uns immer wieder helfen werden, aus diesem Schlamassel herauszukommen. Zuweilen werden sich unerwartete Lösungswege auftun. Sprechen Sie mit jedem, wirklich mit jedem, den Sie treffen.

Untersuchen Sie alles genau

Wir werden uns durch weitläufige Schauplätze bewegen. Suchen Sie in jedem neuen Bild den Rand nach weiteren Ausgängen ab. Oft steckt man nur in einem Raum fest, weil man nicht bemerkt hat, dass es weitere Ausgänge gibt. Es wäre nicht das erste Mal und ist keine Schande. Suchen Sie also jeden Winkel ab



ZUVIEL SCHLAF IST AUCH NICHT GUT.

und seien Sie unbesorgt: Meine Schuhsohlen sind nicht so schnell durchgelaufen. Hatte ich schon erwähnt, dass Sie nach weiteren Gegenständen suchen sollten? Mich beschleicht das Gefühl, dass ein paar von ihnen ziemlich schwer zu finden sind. Bleiben Sie geduldig

und führen Sie Ihre Maus spazieren: Die Wahrheit ist da draußen...

Das Spiel ist interaktiv: Alles und jeder kann für Sie wichtig sein. Vergewissern Sie sich, dass wir alles probiert und alle möglichen Versuche mit jedem Gegenstand durchgeführt haben. Logischerweise sollten Sie mit den offensichtlichen Sachen anfangen. Wenn Sie also etwas zu essen suchen, sollten Sie das Brot nicht unbedingt mit dem Kaktus



WIR WERDEN FREMDE LANDSCHAFTEN DURCHSTREIFEN...

vermengen. Doch könnte es interessant werden, das Brot mit einer Feile zusammenzubringen, um aus dem Gefängnis zu entkommen. Wer weiß? Vielleicht können Sie beide später noch benutzen.

Lieber ein Objekt in der Hand als viele auf dem Dach

Versuchen Sie, alles einzusammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Wenn Sie es geschafft haben, einen Gegenstand mitzunehmen, hat er

auch eine Funktion. Selbst ein Blumentopf dient einem Zweck. Einige Dinge können auch bei mehr als einer Gelegenheit benutzt werden. Alle Gegenstände, die wir brauchen,



HILFE KOMMT OFT VON UNERWARTETER SEITE ...

um unser Abenteuer zu bestehen, befinden sich an den verschiedenen Schauplätzen - zuweilen im Besitz bestimmter Personen. Sie müssen sie nur suchen oder sie sich erarbeiten und sie im richtigen Moment benutzen.

Verlieren Sie unser Ziel nicht aus den Augen

Erinnern Sie sich daran, was ich Ihnen in den Kapiteleinführungen erzähle. Sie müssen unsere Ziele ständig vor Augen haben. Das oberste Ziel ist klar: Ginas und unser Leben zu retten. Merken Sie sich aber auch die Hinweise, die ich Ihnen gebe. Betrachten Sie sie als eine Art Kompass, dann verlieren Sie den Weg nie aus den Augen.



Untersuchen Sie jeden neuen Gegenstand

Untersuchen Sie jeden neu erhaltenen Gegenstand eingehend, um Hinweise auf seine möglichen Anwendungen zu bekommen. Die Objekte können uns helfen, wenn auch nicht immer in ihrer ursprünglichen Funktion. Einige sind geradezu erstaunlich und haben ungeahnte Anwendungen, wenn Sie sie zur rechten Zeit genau "unter die Lupe nehmen".

8- DIE ICONS

Wenn Sie mit dem Mauszeiger - dem Cursor - über den Bildschirm fahren, nimmt er verschiedene Formen an. Sie entsprechen verschiedenen Funktionen.



Lupe: Damit können Sie Gegenstände im Raum oder in Ihrem Inventar genauer ansehen. Es lohnt sich oft, aufgesessene Gegenstände später noch einmal zu betrachten.



Hand: Damit können Sie Gegenstände auflesen oder benutzen, die später vielleicht zum Lösen der einen oder anderen Aufgabe gebraucht werden.



Sprechblase: Sie erscheint, wenn Sie den Cursor auf eine andere Person führen. Machen Sie ausgiebig von den Gesprächsmöglichkeiten Gebrauch.



Pfeil: Er zeigt an, wohin Sie gehen können. Mit einem Doppelklick bringt er Sie augenblicklich zum angrenzenden Schauplatz.



Tüte: Sie erscheint, wenn Sie den Cursor an den oberen Bildrand bewegen. Klicken Sie die Tüte an, um das Inventar zu öffnen. Dort haben wir die gesammelten Objekte und können sie miteinander kombinieren.



Rechner: Er erscheint, wenn Sie den Cursor an den oberen Bildrand bewegen. Klicken Sie den Rechner an, um das Optionsmenü zu öffnen. Hier können Sie die Spieleinstellungen optimal an Ihren PC anpassen, aber auch Spielstände sichern, laden, löschen und Runaway verlassen.



DIE WEGE EINES GENTLEMANS
SIND UNERGRÜNDLICH ...

Geschichte und Gestaltung
RAMÓN HERNÁEZ
RAFAEL LATIEGUI
FELIPE GÓMEZ PINILLA

Projektleitung
RAMÓN HERNÁEZ

Spiel-Engine
FELIPE GÓMEZ PINILLA
RAMÓN HERNÁEZ

Chefprogrammierer
FELIPE GÓMEZ PINILLA

Programmierer
JOAQUÍN BERNAD GATOO "KCO"

Künstlerische Leitung
RAFAEL LATIEGUI

Landschaften & Storyboard
ÁNGEL LUIS GONZÁLEZ ROMERO
CARLOS VEREDAS

Szenenausstattung
CONCHI ECHAVE

Modelle und Animationen
der 3D-Objekte
CARLOS CAPONE
3D-2D-Integration
CARLOS CAPONE

Gestaltung der Figuren
ÁCARO MULTIMEDIA
ÁNGEL LUIS GONZÁLEZ ROMERO

Modelle der Figuren
JUAN SOLÍS GARCÍA
CARLOS CAPONE
PEDRO SOLÍS GARCÍA
SERGIO GARCÍA ABAD
GONZALO DÍAS-PALACIOS

Animationen der Figuren
JUAN DIEGO ZAPATA
IGNACIO SASTRE "NAKU"
SANTIAGO GARCÍA BERROCAL
EMILIO SERRANO
CARLOS FERNÁNDEZ "CHARPU"

Integration der Videoszenen
RAFAEL LATIEGUI

Grafik
JOAQUÍN BERNAD GATOO "KCO"

Original-Soundtrack &
Hintergrundmusik
DAVID GARCÍA-MORALES INÉS

Titelsong „Runaway“ interpretiert von
LIQUOR

Zusätzliche Gitarren
MIGUEL CARRASCO

Gesang
VERA DOMÍGUEZ

Alle Musikstücke aufgenommen von
DIVAD IDEAS PRODUCCIONES
SONORAS

Geräusche im Spiel
TEXTO DIRECTO

Geräusche in den Videoszenen
NACHO R. ARENAS
ALEX CAPILLA

Sprachaufnahmen
TONEWORX

Regie und Casting
Kai Fiebig

Deutsche Sprecher
Christian Stark
Jennifer Böttcher
Stephanie Kindermann
Beate Hasenau
Michael Grimm
Gerhard Clemens
Franz J. Steffens
Jörg Gillner
Tilman Borck
Oliver Böttcher
Till Huster
Horst R. Naase
Joshy Peters
Christian Rudolf
Bernd Stephan
Sascha Draeger

Deutsche Übersetzung
Eva "Evchen" Hoogh

Freie Mitarbeiter
ALBERTO CONEJO
SERGIO GARCÍA ABAD
CECILIA POZO MELERO

Testing
QA@maxupport

Leitung Testing
Ralph Bernhardt
Georg Hach

Produktionsleitung
Holger Timmermann
Karsten Otto

Gestaltung der Verpackung
und Spielanleitung
Kai Fiebig
Stefan Sturm

Dank an
RAQUÉL ÁLVAREZ IZQUIERDO
DOUGLAS PRATS
PILAR ROMERO
JAVIER PINO HERNÁNDEZ
JOSÉ LUIS URGEL
SEBASTIÁN PÉREZ
MARISA ANTON YTURRIAGA
MIGUEL ÁNGEL LATIEGUI BAREA
NIVES HERNÁEZ LÓPEZ
MIGUEL J. GÓMEZ PINILLA
TONI CRABB
ISABEL SERRANO
CÉSAR GARCÍA HOYOS
KIKE RODRÍGUEZ ATIENZA
PEDRO FONFREDA MARQUET
DANIEL ABAD
DAVID Y LAURA

In Gedenken an
MENTXU SÁNCHEZ LATIEGUI
ROBERTO HERNÁEZ RUIZ
DIE OPFER DES ELFTEN SEPTEMBERS

Besonderen Dank an:

All die deutschen Fans, die es mit Unterschriftensammlungen und Onlineaktionen erst ermöglicht haben, Runaway wieder zum Leben zu erwecken. SOMNILON, für ein Jahr festen Schlaf. Das Wasser, das unsere Rechner verschlang, aber die Übersetzungen verschonte. dtp digital tainment pool für ihr Vertrauen und die sehr gute Zusammenarbeit. Oscar, für das in Gewahrsam nehmen unseres Produzenten. Pendulo Studios und Felipe Gomez Pinilla, für seine Hilfe bei der deutschen Umsetzung von Runaway. Ramon und Rafa, für ihre Woody-Manie. Sushi, für den Server und die schnelle Satellitenverbindung. Zwergie, für ihre Ausdauer und ihr Verständnis. Brian und Gina, dafür dass sie es so lange mit uns ausgehalten haben. Karsten Otto, für den Glauben an Runaway und seine "unbezahlbaren" Spanischkenntnisse. Den Sandretts für die Finanzierung des Projekts. Joshua, für seinen Anruf von Trantor, aber sag mal musste es denn wirklich ein R-Gespräch sein?

Und unser ganz besonderer Dank geht an Sie!