

Komplettlösung – Randals Monday

von Kerstin Häntsch

Randal sitzt mit seinen Freunden Matt und Sally in der Kneipe. Matt und Sally feiern ihre Verlobung. Matt hat einen Ring für Sally von einem Obdachlosen billig erstanden. Der Ring soll verflucht sein. Randal erlebt immer wieder den Montag. Er versucht alles wieder in Ordnung zu bringen. Es gibt wieder Errungenschaften wenn man das Spiel bei Steam spielt.

Anfang

- am Anfang läuft eine längere Szene
- dann hat Matt zu viel getrunken und ihm wird schlecht
- er rennt nach draußen
- **Randal geht durch den Notausgang zu Matt**
- alle Dialoge durchgehen
- **Matt verliert seine Briefftasche mit dem Ring darin und Randal nimmt sie an sich**
- **Errungenschaft: Tag 1 – Eine Kiste voll Schrott und zu viel Freizeit**

Tag 1 - Montag – Eine Kiste voll Schrott und zu viel Freizeit

Wohnung:

- jetzt sollte man speichern
- dann ins Inventar gehen und dort auf die Lupe klicken
- das Hilfesystem aktivieren (den grünen Haken anklicken bis Errungenschaft kommt)
- **Errungenschaft: Chicken**
- nun unten auf „Kätzchen töten“ klicken (muss man immer wieder anklicken und dann auf die nächste Seite gehen und wieder anklicken usw. bis die Errungenschaft kommt)
- **Errungenschaft: Cat Murderer**
- jetzt den vorher abgespeicherten Spielstand wieder laden und das Spiel ohne Hilfesystem spielen um eine weitere Errungenschaft zu erhalten (am Ende des Spieles)
- **im Inventar die Briefftasche ansehen** (Geld und Ring)
- im Zimmer umsehen
- dann ins Wohnzimmer gehen
- **den Besen, die Fernbedienung und die Zeitung nehmen**
- **im Inventar die Fernbedienung ansehen und die Batterien herausnehmen**
- **ins Bad gehen und dort den Entenbügel nehmen**
- dann in den Flur gehen
- der Vermieter steht vor der Tür und will seine Miete
- Randal geht wieder in die Wohnung
- mit Mortimer sprechen

- dann in Randals Zimmer gehen
- **durch das Fenster steigen**
- **die Feuerleiter nach unten gehen**
- eine Katze sitzt auf der Leiter
- **im Inventar den Besen mit dem Entenbügel benutzen**
- **nun den Besen mit Ente mit dem Haken an der Feuerleiter benutzen**
- die Leiter fällt herunter
- in die Seitenstraße gehen

Seitenstraße:

- der Obdachlose sagt immer „verflucht“
- **die Mülltonne ansehen und die Tube Kleber nehmen**
- den Hund ansehen
- **mit dem Penner sprechen bis Randal von ihm eine Visitenkarte bekommt**
(Rasierklinge)
- zur Straße gehen
- den Fremden ansehen und die geschlossene Videothek
- mit dem Vertreter sprechen
- zur U-Bahn gehen

U-Bahn:

- **mit Betty sprechen**
- Randal bekommt kein Ticket
- die Konsole, den Kalender und das Telefon mit dem Hörer ansehen
- **im Inventar die Rasierklinge mit der Tube Kleber benutzen**
- **dann den Hörer benutzen und während Betty ihn wieder aufhebt, schnell den Kleber mit dem Telefon benutzen**
- nun klebt der Hörer am Telefon
- **das Intercom neben dem kaputten Terminal benutzen**
- Betty bekommt den Hörer nicht vom Telefon und fällt um
- **den Edding Stift nehmen**
- **dann über das Drehkreuz springen**
- Randal wird aber vom Officer erwischt und muss warten bis der seinen Bericht geschrieben hat
- die Bilder, den Globus, die Kohle und den Grill ansehen
- auf dem Globus sind Figuren
- **eine Figur vom Globus nehmen**
- **den gelockerten Bolzen am Globus ansehen** (nachdem eine U-Bahn alles zum wackeln gebracht hat)
- **das fettige Papier aus dem Inventar mit dem Bolzen benutzen**
- der ist nun geölt
- **den geölten Bolzen ansehen und benutzen**

- wenn wieder alles wackelt fällt der Globus um und Randal und der Officer landen bei Betty
- **mit Betty sprechen**
- Randal bekommt jetzt ein Ticket für die U-Bahn
- zu den Bahnsteigen gehen und auf der Karte Emerson Express anklicken

Emerson Express:

- den Fremden vor der Bank, den Geldautomaten, die Pfandleihe, das Plakat, den Hydrant, den Kaugummiautomaten, die Kanalisation, den Gullideckel und das Loch im Gullideckel ansehen
- **das Rohr ansehen und die vergammelte Zitrone aus dem Rohr holen**
- in den Emerson Express gehen
- hier arbeitet Randal
- sein Chef feuert ihn
- auf die Straße gehen
- da fliegt ein Radio durch die Fensterscheibe
- **das defekte Radio nehmen und im Inventar ansehen**
- **dann hat man eine Sprungfeder und eine Mutter**
- **in die Pfandleihe gehen**
- **alles ansehen und mit Mel sprechen**
- Randal hat nichts was er verpfänden könnte, außer dem Ring, aber den will er nicht weggeben
- zur U-Bahn gehen und nach Hause fahren

Wohnung:

- Randal geht ins Haus
- der Vermieter steht noch im Treppenhaus und Randal kann nicht in seine Wohnung
- **zum Vertreter gehen und mit ihm sprechen**
- Randal sagt dem Vertreter das er seinen Vermieter anrufen soll
- dann sagt er, er soll es nochmal versuchen
- **Randal sagt „lass mich mal“ und ruft selbst an**
- er sagt dem Vermieter das er entkommen ist und überlässt dann später wieder dem Vertreter das Telefonat
- **Randal geht ins Haus und in seine Wohnung**
- in sein Zimmer gehen
- **die Schachtel mit dem Kram nehmen und die Wohnung und das Haus verlassen**
- **dann zum Vertreter gehen**
- **der schenkt Randal einen Hammer**
- zur U-Bahn gehen und zu Emerson Express fahren

Pfandleihe:

- **die Schachtel mit dem Kram Mel geben**
- die Lavalampe, 8er Kugel, tragbare Konsole und das Teil der Carera Bahn ansehen
- Zwischensequenz
- **Randal verpfändet den Ring**
- **Errungenschaft: Cursed**
- die Pfandleihe verlassen
- Randal bekommt einen Anruf von Sally
- er soll zu Matt kommen
- mit der U-Bahn zu Matt fahren

Matt:

- vor dem Haus steht die Polizei
- **mit dem Hotdog Verkäufer sprechen**
- **einen Hotdog kaufen**
- **das geht nicht weil die Gasflasche alle ist**
- Randal soll beim Pfandleiher eine Gasflasche holen
- **er bekommt eine leere Gasflasche und eine Quittung**
- mit der Mutter und dem Jungen sprechen
- mit der U-Bahn fahren

Pfandleihe:

- **Mel die Quittung geben**
- der ist aber gerade in einem Gespräch
- **die Uhr im Regal ansehen**
- sie ist stehengeblieben
- an der Seite ist ein Loch
- **den Bolzen mit dem Loch benutzen**
- das funktioniert nicht
- **im Inventar den Bolzen mit der Mutter benutzen**
- **jetzt den Bolzen mit der Mutter mit dem Loch benutzen und den Bolzen drehen, um die Uhr aufzuziehen**
- **nun kann Randal Mel die Quittung geben und die Gasflasche aus dem Regal nehmen**
- mit der U-Bahn fahren

Wohnung von Matt:

- **dem Hotdog Verkäufer die Gasflasche geben**
- **Randal bekommt einen Hotdog**
- Murray kommt näher zum Hotdog Verkäufer
- **mit Murray sprechen**
- der lässt Randal aber nicht ins Haus

- **die Briefftasche von Matt mit Murray benutzen und sagen das Matt ihm die Briefftasche anvertraut hat**
- ins Haus gehen
- **den Feuerlöscher nehmen**
- in die Wohnung von Matt gehen
- im Wohnzimmer sitzt Sally
- **mit Sally sprechen**
- dann in die Küche gehen
- **mit Kramer sprechen**
- nach einem längeren Gespräch kann sich Randal dann **den Abschiedsbrief am Kühlschrank ansehen**
- mit Ted sprechen
- **mit Kramer sprechen**
- Randal wird nach Hause gebracht
- in die Wohnung gehen und in Randals Zimmer
- der Tag ist geschafft
- **Errungenschaft: Tag 2 – Tschuldigung bin ich in der Zeit gefangen**

Tag 2: Tschuldigung bin ich in der Zeit gefangen

Wohnung von Randal:

- **ins Wohnzimmer gehen und die Zeitung nehmen und lesen**
- die Wohnung verlassen
- der Vermieter steht vor der Tür
- **Randal zahlt die Miete**
- das Haus verlassen
- **das Handy klingelt und Kramer ruft an, um Randal zu sagen er soll sofort zur Wohnung von Matt kommen**
- **in die Seitengasse gehen und mit dem Penner sprechen** (der erzählt von der Claytons Cave und der Ort erscheint dann auf der Karte der U-Bahn)
- dann zu Matts Wohnung fahren

Wohnung von Matt:

- ins Haus gehen und in die Wohnung
- Sally schreit Matt an
- dann in die Küche gehen
- **hier mit Kramer sprechen**
- **nach dem Gespräch den Abschiedsbrief lesen**
- die Wohnung und das Haus verlassen

Pfandleihe:

- mit Mel sprechen
- er hat den Ring verkauft, will aber nicht sagen an wen
- die leere Flasche aus dem Regal nehmen (steht auf der Gasflasche) und den Laden verlassen (man kann auch im Bad in Randal's Wohnung Wasser in die Flasche füllen)

Emerson Express:

- in den Laden gehen
- Randal wird wieder gefeuert
- es soll Videoaufnahmen geben und die braucht er unbedingt
- die leere Flasche mit dem Wasserspender benutzen
- Laden verlassen und zu Matt's Wohnung fahren

Wohnung von Matt:

- in die Wohnung gehen und in die Küche
- die Streichhölzer nehmen
- das Rattengift aus dem Küchenschrank nehmen
- den Edding mit der Kaffeetasse benutzen
- dann mit der U-Bahn zu Clayton's Cave fahren

Clayton's Cave:

- in die Seitenstraße gehen
- die Mülltonnen ansehen und die Bananenschale
- eine Tür steht offen
- durch die Tür gehen
- Randal ist in der Kneipe
- mit Elaine sprechen
- die Schüssel mit Maisresten nehmen
- mit Pater Roy sprechen
- die Treppe nach oben gehen zu den Toiletten
- den Kondomautomaten ansehen
- wieder nach unten gehen
- mit Elaine sprechen und einen Cocktail für Pater Roy bestellen
- dann wieder mit Elaine sprechen und nach alkoholfreien Getränken fragen
- Randal bekommt eine Liste mit Fruchtlikören
- alle Liköre bestellen
- das kostet 380 Dollar und Randal zahlt
- zu Pater Roy gehen und ihm den Cocktail geben

- der probiert einen Schluck und stellt ihn auf den Billardtisch
- **nun die Rasierklinge, die Batterie, die Zitrone und das Rattengift mit dem Cocktail benutzen**
- das haut den Pater um und **Randal kann sich die weiße Billardkugel (Spielkugel) nehmen**
- zur Toilette gehen und dann gleich nochmal zur Toilette gehen
- **die Pissepfütze ansehen**
- **zu Elaine gehen und ihr sagen das die Toiletten gereinigt werden müssten**
- sie will das Randal den Müll rausbringt
- **die Mülltüte nehmen und in den Hof gehen**
- **den Müllbeutel mit der Mülltonne benutzen**
- da erscheint der Penner
- nach dem Gespräch wieder in die Kneipe gehen und **zur Toilette**
- **das Schminketui nehmen**
- dann die Kneipe verlassen
- rechts neben der Eingangstür das Rohr ansehen und benutzen
- links ist ein Loch im Rohr
- zu Randal fahren

Wohnung von Randal:

- Randal geht nicht in die Wohnung, sondern auf das Dach
- hier sitzen Tauben
- **die Tauben ansehen**
- **die Schüssel mit Maisresten mit den Tauben benutzen**
- Randal kommt aber noch nicht an den Schlauch hinter den Tauben
- zur Pfandleihe fahren

Pfandleihe:

- **die Streichhölzer mit der Gasflasche benutzen und die Schüssel mit Mais auf den den Standfuß**
- das gibt Popcorn
- Schüssel mit Popcorn nehmen
- zurück zu Randal

Dach:

- Randal geht wieder auf das Dach
- **den Tauben das Popcorn geben**
- **dann das Rattengift mit dem Popcorn benutzen und damit die Tauben füttern**
- **Errungenschaft: Three meals a day**
- **jetzt kann sich Randal den Schlauch und den Trichter nehmen**

Pfandleihe:

- **die Flasche mit dem Wasser auf die angezündete Gasflasche stellen**
- das Wasser fängt an zu kochen
- **den Schlauch mit dem Wasser benutzen**
- **das Schlauchende mit dem Loch in der Uhr benutzen**
- **dann die Spielkugel mit der Kanone in der Uhr benutzen**
- jetzt ist Mel abgelenkt
- **das Notizbuch ansehen und lesen das Charlie den Ring gekauft hat**
- mit der U-Bahn zu Charlie fahren

Charlie:

- **in den Laden gehen und mit Charlie sprechen**
- alle Themen besprechen und nach dem Ring fragen
- nach dem Gespräch die Limo ansehen
- **wenn Charlie wegsieht, das Thunfischsandwich mit der Limo benutzen**
- Charlie ist weg
- **den Becher mit Limo und den Strohhalm nehmen**
- die Comics, die Poster, das Lichtschwert und den Kasten ansehen
- **das Lichtschwert nehmen**
- in dem Glaskasten ist ein Zuckerschneckenkatalog
- daneben ist ein Schloss
- das lässt sich mit dem Draht nicht öffnen
- den Laden verlassen

Wohnung von Matt:

- in die Küche gehen
- **den Draht mit dem Mixer benutzen**
- **im Inventar den Hammer mit der Feder benutzen**
- **nun die beiden Teile zu einem Dietrich zusammensetzen**

Charlie:

- an der Wand neben dem Schaufenster hängt eine Notiz
- **die Notiz nehmen und lesen**
- **das Klebeband nehmen**
- in den Laden gehen
- **den Dietrich mit dem Schloss benutzen**
- jetzt braucht Randal einen Fingerabdruck und DNA von Charlie
- **im Inventar das Schminketui mit dem Limobecher benutzen**

- **dann den Klebestreifen mit dem Becher benutzen**
- fertig ist der Fingerabdruck
- **den Fingerabdruck mit dem Scanner benutzen**
- **dann den Strohhalm mit dem DNA Scanner benutzen**
- der Kasten öffnet sich
- **Randal nimmt den Zuckerschneckenkatalog**
- jetzt steht er zwischen Laserstrahlen
- **den Hammer mit HAL benutzen**
- zum Plakat bei der Theke gehen
- **dort den Edding mit dem Plakat benutzen und das Datum auf Montag ändern**
- **Errungenschaft: I Want no spoilers**
- den Laden verlassen
- der Tag ist beendet
- ins Zimmer von Randal gehen
- **Errungenschaft: Tag 3 - Mortimers Dungeon**

Tag 3: Mortimers Verlies

Wohnung von Randal:

- das Zimmer verlassen
- **im Wohnzimmer die Zeitung nehmen**
- die Wohnung verlassen
- der Vermieter steht vor der Tür
- Randal zahlt die Miete
- **in die Seitengasse gehen und mit dem Penner sprechen**

Emerson Express:

- **vor dem Laden einen Verkehrskegel nehmen**
- in den Laden gehen
- Randal wird wieder gefeuert
- **Phil den Zuckerschneckenkatalog geben**
- Randal darf das Paket liefern
- **das Paket nehmen und den Lieferschein**
- im Inventar das Paket ansehen
- es sind T-Shirts
- der Pfandleiher hat geschlossen und der Hydrant wird von Bob neu gestrichen
- die Farbeimer ansehen
- mit Bob sprechen
- er will Randal die Farbe nicht geben

Wohnung von Matt:

- mit Kramer sprechen
- **in der Wohnung mit Sally sprechen**
- in die Küche gehen
- **den Abschiedsbrief ansehen und lesen**
- **die zwei Flaschen Bier nehmen**
- **die Bierflaschen mit Matt benutzen**
- jetzt sind sie offen
- ins Wohnzimmer gehen
- **das Bier Ted und Ned geben**
- die setzen sich auf das Sofa
- **das Raumdeo aus dem Regal nehmen**
- in die Küche gehen
- **dort die Streichhölzer mit dem Raumdeo benutzen**
- **das defekte Raumdeo nehmen und mit der Schublade benutzen**
- **die Streichhölzer mit dem Raumdeo benutzen**
- die Schublade wird aufgesprengt
- es fliegt eine Gabel heraus
- **den Teleskop Enten Bügel mit dem gebrochenen Stalaktiten benutzen**
- **dann den Stalaktiten mit dem Fenster benutzen**
- Randal kann jetzt das Fenster öffnen
- **den improvisierten Ausgang benutzen**
- mit Jay und Silent Bob sprechen
- zur Straße gehen und nach rechts

Convention:

- **mit Murray sprechen und ihm den Lieferschein zeigen**
- Randal darf zur Convention
- **mit dem Hotdog Verkäufer, Mel und Mortimer sprechen**
- den Kaffee vom Hot Dog Verkäufer kann Randal nicht nehmen
- **dem Super Nerd ein T-Shirt geben**
- **dafür bekommt Randal eine Angelrute**
- auf die Rückseite gehen
- hier ist Charlie
- **mit Charlie sprechen**
- fragen was der Ring kostet
- Randal zeigt seine Geldscheine, aber Charlie will mehr Geld dafür
- **ein Captain Red Poster nehmen** (links am Stand von Charlie)
- **dem Space Nerd ein T-Shirt geben**
- **dafür bekommt Randal ein Eukalyptusbonbon**
- nach vorn gehen und auf die Straße
- **vorher kommt noch der Doc und gibt Randal einen Plutoniumstab**
- mit der U-Bahn zum Psychiater fahren

Psychiater:

- mit der Empfangsdame sprechen
- dann mit Robert sprechen
- an der Wand ist eine Wählscheibe
- die Wählscheibe benutzen
- dabei geht der Drehknopf kaputt
- aus Robert wird nun Alan
- mit Alan sprechen
- dann die Gabel mit der Wählscheibe benutzen
- die Gabel benutzen
- aus Alan wird wieder Robert
- mit Robert sprechen
- solange zwischen Robert und Alan hin und her wechseln und mit ihnen sprechen bis Robert sein Handy nimmt und erkennt das er beide Personen ist (nach Handy fragen und sagen er will die Funktionen ansehen)
- der Psychiater ruft den nächsten Patienten auf und Randal kann zu ihm gehen
- Randal sagt er ist blind und während der Arzt abgelenkt ist nimmt er eine Visitenkarte
- der Arzt zeigt Testkarten und Randal gibt Antworten dazu (welche ist egal)
- nach den Tests nach Hause fahren

Wohnung von Randal:

- mit der Visitenkarte die Tür zu Mortimers Zimmer öffnen
- im Zimmer umsehen
- die Schubladen sind verschlossen
- den Holzschicht benutzen und dann die obere Schublade öffnen
- hier den roten Knopf drücken
- im Bücherregal stehen jetzt einige Bücher weiter vorn
- zuerst das rote Buch wieder nach hinten schieben und dann die anderen Bücher
- jetzt die mittlere Schublade öffnen
- den grünen Knopf drücken
- erst ein beliebiges Buch nach hinten schieben, dann das grüne Buch und dann die anderen
- zuletzt die untere Schublade öffnen
- nun den blauen Knopf drücken
- im Regal erst zwei andere Bücher nach hinten schieben, dann das blaue Buch nach hinten schieben und dann die restlichen Bücher
- Errungenschaft: Survival horror lover
- unten am Regal öffnet sich die Verkleidung
- dahinter liegt ein Schlüssel
- den Schlüssel nehmen
- dann den Schlüssel mit dem Schloss der Vitrine benutzen

- **die Miniatur nehmen**
- das Zimmer verlassen

Convention:

- **mit Mel sprechen**
- dem geht es nicht gut
- er meint der Hotdog war schlecht und er braucht dringend Kaffee
- **mit dem Hotdog Verkäufer sprechen**
- er will den Kaffee nicht hergeben
- **zu Murray gehen und mit ihm sprechen wegen Hotdog Verkäufer**
- wieder zur Convention gehen
- Mel ist weg
- **nach hinten gehen**
- die Latrine ist von Mel besetzt
- wieder nach vorn gehen
- Murray ist jetzt beim Hotdog Verkäufer
- **den vergammelten Hotdog mit Murray benutzen**
- der verhaftet den Hotdog Verkäufer
- **nach hinten gehen und Mel darüber informieren**
- **dann wieder nach vorn gehen und den Kaffee nehmen**
- **den Kaffee zu Mel bringen**
- **Randal gibt Mel die Miniatur und bekommt dafür Geld**
- zu Charlie gehen
- **Charlie das Geld geben**
- der sagt das reicht nicht
- er will noch etwas von Captain Red

Claytons Cave:

- den Billardtisch und die Billardstöcke ansehen
- **mit Elaine sprechen und nach der weißen Spielkugel fragen**
- Randal bekommt eine weiße Spielkugel
- **die Spielkugel mit dem Billardtisch benutzen**
- **dann einen Billardstock nehmen und mit der Lampe über dem Billardtisch benutzen**
- **jetzt die blaue Kreide nehmen**
- **die blaue Kreide mit der Figur von Murray benutzen**
- **den Teleskop Entenbügel mit den Girlanden benutzen**

Pfandleihe:

- **die Figur von Murray in den Eimer mit der roten Farbe tauchen und dann in den Eimer mit dem Fixierer**

- die Figur ist fertig
- ein Koala kommt und schnappt sich die Figur
- **die Angel mit dem Köder (Eukalyptusbonbon) mit dem Loch im Gullideckel benutzen**
- ein Koala erscheint
- **den Hammer mit dem Koala benutzen**
- **dann den Hammer, den Koala und die Figur nehmen**
- zur Convention fahren

Convention:

- **Randal gibt Charlie die Figur**
- **er erhält den Ring**
- durch den Hinterausgang gehen
- hier wartet der Dieb
- **den Koala mit dem Dieb benutzen**
- leider ist Randal am Ende den Ring los und der Dieb ist weg
- **Errungenschaft: Tag 4 - Officer Hicks-geben Sie mir den Ring**

Tag 4: Officer Hicks-geben Sie mir den Ring

Seitengasse:

- der Penner spricht mit Randal
- **die Zeitung, das Klebeband und die Tröte nehmen**
- die Kiste ansehen
- **einen Baseball aus der Kiste nehmen**
- **die Zeitung lesen**
- die Gasse verlassen
- zu Matts Wohnung gehen

Wohnung von Matt:

- **mit Matt sprechen**
- auf dem Tisch liegt ein Magnet, aber Randal kommt nicht ran
- nach dem Gespräch das Haus verlassen

Wohnung von Randal:

- Randal kann nicht in seine Wohnung gehen
- am Haus steht ein Van

- **den Van ansehen**
- **die Tür ansehen und das Schloss und den Türgriff**
- **mit dem stilvollen Nerd sprechen**
- er hat eine Pistole, aber keinen Schalldämpfer
- **im Inventar das Klebeband mit dem Trichter benutzen**
- **den so entstandenen Schalldämpfer dem Nerd geben**
- der probiert ihn aus
- Bob lässt einen Schraubenzieher fallen
- **den Schraubenzieher nehmen**
- **im Inventar den Schraubenzieher mit dem Laserschwert benutzen**
- das ergibt zwei Batterien
- zur U-Bahn gehen
- **dort mit dem Jungen sprechen**
- wenn seine Wasserpistole leer ist, will er eine bessere Pistole haben
- mit der U-Bahn zum Pfandleiher fahren

Pfandleihe:

- hier steht der Dieb
- **mit dem Dieb sprechen**
- er gibt den Ring nicht her
- zur Kneipe fahren

Claytons Cave:

- zu den Toiletten gehen
- **den Schraubenzieher mit dem Kondomautomaten benutzen**
- Randal hat jetzt Kondome
- zu Charlie fahren

Charlie:

- **mit dem Space Nerd sprechen**
- er sagt er kann alles reparieren
- **das kaputte Radio dem Nerd geben**
- er sagt er braucht Zinn, einen Lötkolben und einen Schraubenzieher
- in den Laden gehen
- **mit Charlie sprechen**
- im Laden umsehen
- auf dem Boden liegt ein Blech, aber das kann Randal nicht nehmen
- **mit HAL sprechen**
- der will spielen
- Randal soll drei Fragen hintereinander richtig beantworten

- bei jeder Frage wird gleich am Anfang ein Name erwähnt und dieser Name ist die Antwort
- **die Antworten sind: Boba Fett, Yoda und Tatooine** (beim zweiten Mal spielen war es: Ackbar, Tatooine und Luke)
- **Errungenschaft: Lover of the Trilogy**
- **den Hammer mit dem Computer (HAL) benutzen**
- Charlie kommt um den Computer zu reparieren
- **das Blech nehmen**
- **den Feuerlöscher mit dem Laser benutzen und dann den Laser nehmen**
- **Charlie den Schraubenzieher geben und dafür den Schlitzschraubenzieher erhalten**
- den Laden verlassen
- mit der U-Bahn zu Matt fahren

Wohnung von Matt:

- **im Inventar das Lichtschwert mit dem Entenbügel Stab kombinieren**
- **dann das Blech mit dem langen Stab benutzen**
- **damit den Magnet vom Tisch holen**

Wohnung von Randall:

- **den Laser mit dem Schloss an der Tür vom Van benutzen**
- **dann den Magnet mit dem Loch benutzen**
- **mit dem Magnet die Tür öffnen**
- **den Schwamm nehmen**
- die Werkzeugkiste öffnen
- **den Lötkolben, das Zinn und den Magnet mitnehmen**

Charlie:

- **dem Nerd den Lötkolben, das Zinn und den Schraubenzieher geben**
- er repariert das Radio
- dann braucht er Batterien
- **die beiden Batterien dem Nerd geben**
- das Radio funktioniert wieder
- der Nerd will aber ein neues Lichtschwert dafür
- **das Lichtschwert dem Nerd geben**
- das gefällt ihm nicht und er wirft es runter
- **den Griff nehmen**
- **im Inventar den Griff mit dem Laser kombinieren**
- **dann das Lichtschwert mit dem Plutoniumstab kombinieren und dem Nerd geben**
- **Randal bekommt das Radio**

Claytons Cave:

- der Nerd, der hier steht wirft immer eine Münze nach oben
- **das Radio mit dem Rohr benutzen**
- **dann in die Kiste neben dem Eingang steigen**
- **wenn die Münze kurz in der Luft steht, dann den Magnet mit der Münze benutzen**
- **das Radio wieder mitnehmen**
- in die Seitengasse gehen
- **den Schwamm mit der Pfütze benutzen**

Pfandleihe:

- **die Münze mit dem Kaugummiautomaten benutzen**
- leider kommt nichts aus dem Automaten
- **gegen den Kaugummiautomaten treten** (Kaugummiautomaten benutzen)
- **die Spielzeugkapsel nehmen und im Inventar öffnen**
- es war eine Kaugummirolle drin

Wohnung von Randal:

- **bei Bob das Maßband gegen die Rolle Kaugummi tauschen, sobald er nicht hinsieht**
- **dann die Nagelpistole nehmen**

U-Bahn:

- **dem Jungen die Nagelpistole geben**
- die gefällt ihm nicht
- **die Nagelpistole mit dem Luftballon benutzen**
- nun nimmt der Junge die Nagelpistole
- **Randal bekommt die Wasserpistole, aber nicht das Abzeichen**
- **den nassen Schwamm mit der Wasserpistole benutzen**
- **dann auf den Jungen schießen mit der Wasserpistole**
- der schießt mit der Nagelpistole
- **Randal sagt zu dem Jungen „du kannst schießen...“ und nennt ihm mehrere Ziele, bis er keine Munition mehr hat**
- **jetzt den Jungen wieder mit der Wasserpistole beschießen**
- **Randal bekommt das Abzeichen**

Convention:

- **mit Murray sprechen bis Randal die Polizeimarke bekommt**

- wenn Randal gehen will, will Murray seine Marke zurück
- **ihm das Abzeichen vom Jungen geben**

Pfandleihe:

- **dem Dieb die Polizeimarke zeigen**
- der sagt er hätte den Ring gefunden und in seinem Versteck deponiert
- der Dieb bringt Randal zum Versteck
- der Ring ist aber nicht mehr da
- Randal weiß das der Penner den Ring geklaut hat

Claytons Cave:

- in die Seitenstraße gehen
- hier schwebt der Penner
- **mit dem Penner sprechen**
- **sobald Randal wieder etwas tun kann, mit der Wasserpistole auf den Penner schießen**
- **den Ring nehmen**
- zur Straße gehen
- das Telefon klingelt
- Sally ist in der Kneipe und braucht einen Freund
- Randal wird noch von Kramer angesprochen und **geht dann in die Kneipe**
- zu Sally gehen
- mit ihr sprechen und trinken
- **Errungenschaft: Tag 5 - Bis das die Magnummatic uns scheidet**

Tag 5: Bis das die Magnummatic uns scheidet

Wohnung von Randal:

- Sally liegt bei Randal im Bett und freut sich auf die Hochzeit mit ihm
- Randal hat ihr den Ring gegeben
- **nach dem Gespräch die Feuertreppe benutzen und nach unten gehen**
- **den Kuchen nehmen**
- wieder nach oben gehen
- **ins Wohnzimmer gehen**
- **die Zeitung nehmen und lesen**
- die Wohnung verlassen
- diesmal steht die Vermieterin vor der Tür
- da Randal ihr Schwiegersohn wird, braucht er sich keine Sorgen um die Miete zu machen
- das Haus verlassen

- am Baugerüst hängt ein Handschuh
- **den Handschuh nehmen mit dem Entenbügel Stab**

Wohnung von Matt:

- **mit dem Jungen und dem Hotdogverkäufer sprechen**
- ins Haus gehen
- die Tür zur Wohnung von Matt ist verschlossen und die Klingel will Randal nicht benutzen
- **die Visitenkarte mit der Tür benutzen**
- die Nachbarin informiert Randal darüber das Matt in die Kneipe gegangen ist

Claytons Cave:

- **mit Elaine sprechen**
- dann zu den Toiletten gehen
- **die warme Kotze auf der Toilettenschüssel ansehen**
- da ist was drin
- **den Handschuh mit der Kotze benutzen**
- Randal findet eine laminierte Visitenkarte

Wohnung von Matt:

- **mit dem Hotdogverkäufer sprechen und so lange betteln bis er das Helium einatmet**
- dann mit dem Jungen sprechen
- dem gefällt der Trick
- **mit dem Verkäufer sprechen**
- der wiederholt den Trick
- **das Heliumventil voll aufdrehen**
- **dann die Kondome mit dem Helium aufblasen**

Charlie:

- in den Laden gehen und mit Charlie sprechen
- den Schraubenzieher mitnehmen
- **vor dem Laden mit Jay und Silent Bob sprechen**
- sie verkaufen Masken
- **das Radio mit Jay benutzen**
- Bob wirft die Zigarette weg
- **die Zigarette nehmen**
- **dann mit Jay sprechen**
- es gibt ein Rap Duell
- die Antworten sind egal bis der Satz „Deine Mutter geht auf die Knie“ kommt

- antworten mit „Deine Mutter geht auf die Knie“
- Randal bekommt eine Maske

Psychiater:

- an der Hauswand hängt ein Bild von Randal das durchgestrichen ist
- **die Maske mit Randal benutzen und dann zum Psychiater gehen**
- versuchen die Tür zur Praxis zu öffnen
- die Empfangsdame sagt das der Doktor keine freien Termine hat
- **mit der Empfangsdame sprechen**
- Randal erzählt etwas von einer Geburtstagsfeier
- **die Zigarette mit dem Kuchen benutzen (als Kerze)**
- **den Verkehrskegel und die Tröde mit Alan benutzen**
- **die Luftballons und die Girlande der Empfangsdame geben und ihr den Kuchen zeigen**
- Randal darf zum Doktor
- der sagt ihm das Matt eine Pistole kaufen wollte um Randal zu erschießen
- die Praxis verlassen

Pfandleihe:

- mit Mel sprechen und fragen wer bei ihm eine Pistole gekauft hat
- Mel kann sich nicht erinnern, er müsste ein Foto sehen

Wohnung von Matt:

- **die Visitenkarte mit der Wohnungstür benutzen**
- in die Wohnung gehen
- **das Bild von Matt nehmen**
- die Wohnung verlassen
- da wartet Kramer schon auf Randal und versperrt ihm den Weg
- **wieder in die Wohnung gehen und in die Küche**
- **dort durch das Fenster steigen**
- Randal landet in der Seitengasse
- hier sind Ned und Ted
- Randal kann nicht durch die Absperrung gehen
- **den Baseball mit Ned benutzen**
- der schlägt nicht so gut und deshalb holt Randal einen weiteren Baseball aus der Kiste
- **den Baseball wieder mit Ned benutzen**
- das war wieder nichts
- anscheinend stört der Taser am Gürtel
- Randal sagt das Ned ihm den Taser geben soll, damit er besser gegen den Ball schlagen kann
- **Randal bekommt den Taser**
- **einen neuen Ball aus der Kiste holen und den Baseball mit Ned benutzen**

- diesmal klappt der Schlag
- **sobald sich Ned und Ted das High five geben, den Taser mit Ned benutzen und so beide außer Gefecht setzen**
- die Seitengasse verlassen

Pfandleihe:

- **Mel das Foto von Matt zeigen**
- Mel sagt das Matt eine Pistole bei ihm gekauft hat

Wohnung von Randal:

- an der Wohnungstür hängt eine Nachricht
- **die Nachricht lesen**
- **auf das Dach gehen**
- hier steht Matt und hält eine Pistole in der Hand
- **mit Matt reden bis er die Pistole zu Randal wirft**
- leider löst sich dabei ein Schuss aus der Pistole und Matt ist tot
- Randal landet im Gefängnis
- **Errungenschaft: Tag 6 – Sie rauchen? Nein Danke, ich höre gerade damit auf**

Tag 6: Sie rauchen? Nein Danke, ich höre gerade damit auf

Gefängniszelle:

- Randal ist mit Charlie in einer Zelle
- **mit Charlie sprechen**
- der gräbt einen Tunnel
- Randal soll Sprengstoff besorgen
- **die Zeitung nehmen**
- **die beiden Kissen nehmen** (Bettbezüge)
- **im Inventar die beiden Bezüge kombinieren**
- die Zelle verlassen
- in der Zelle nebenan ist Mortimer
- in der nächsten Zelle sind Bruno und Carl
- versuchen mit Carl zu sprechen
- aber Bruno klemmt ihn gerade zwischen den Betten ein
- im Waschbecken ist Schnaps
- die nächste Zelle ist leer
- **hier die Gefängnisuniform nehmen und das Glas mit Loch**
- **in der Uniform war noch eine Waschmitteltablette**
- in den nächsten Gang gehen

Gang A:

- hier versperren drei Typen den Weg zur Bibliothek
- mit Bogs sprechen
- eine Treppe führt zur Küche, aber die ist gerade verschlossen
- wieder zurückgehen und an den Zellen vorbei in Gang B

Gang B:

- hier ist eine Katze und Murray sitzt auch hier
- **mit Murray sprechen**
- der Dushraum ist noch geschlossen
- **die Katze ansehen und die Schlüssel nehmen**
- auf den Hof gehen

Vorderhof:

- **mit Sleazy sprechen**
- er kann alles besorgen, aber erst für den nächsten Tag
- der Dieb ist auch hier
- **mit dem Dieb sprechen**
- **mit dem Gefangenen sprechen der gerade beim Essen ist**
- dann zum Hinterhof gehen

Hinterhof:

- hier findet gerade ein Spuckwettbewerb statt
- Randal ist aber nicht so gut darin
- **mit dem Vertreter sprechen**
- er verrät Randal ein Passwort für die Typen vor der Bibliothek
- wieder nach vorn gehen und dann nach links zum Hinterhof

Hinterhof-Garten:

- **den Rechen, den Sack, den Schlauch und den Kürbis nehmen**
- den Baum und den Ast ansehen
- die Wespen und den Wasserhahn ansehen
- die Gärtner Kiste ansehen
- die ist mit einem Vorhängeschloss verschlossen

- **das trockene Laub nehmen**
- das Überbleibsel ansehen
- **das Laub mit dem Sack benutzen**
- **dann den Sack, den Kürbis und die Uniform mit dem Überbleibsel benutzen**
- das ergibt eine Vogelscheuche
- **Errungenschaft: Perfektionist**
- **den Rechen mit dem vernachlässigten Feld benutzen**
- jetzt ist es ein umgepflühtes Feld
- wieder zu den Zellen gehen

Zellen:

- Bruno ist nicht mehr in der Zelle
- leider kann Randal Carl nicht aus den Betten befreien

Gang A:

- **Bogs das Passwort Klaatu Barada nikto sagen**
- da hat sich wohl jemand einen Scherz erlaubt
- **Errungenschaft: Gort salutes you**
- der Weg zur Küche ist jetzt frei

Küche:

- in die Küche gehen und mit Bruno sprechen
- **dann zu Murray gehen und mit ihm sprechen, damit er ihn für die Küche einteilt**
- **wieder in die Küche gehen und mit Bruno sprechen**
- Randal soll die Suppe kochen
- **die Brühwürfel nehmen**
- **den Zettel am Schrank ansehen**
- das ist die Bedienungsanleitung
- die Kochplatte ansehen
- wenn man die Einstellungen gleich beim ersten Mal richtig macht erhält man eine Errungenschaft
- das Modell unterscheidet sich etwas von den Angaben auf der Bedienungsanleitung
- deshalb muss man die Schritte anpassen
- **folgende Schritte bei der Kochplatte machen:**
- **Schritt 1 – grüne Taste links drücken**
- **Schritt 2 – blaue Taste rechts drücken**
- **Schritt 3 – grüne Taste rechts drücken + grüne Taste links drücken**
- **dann noch die rote Starttaste drücken**
- die Kochplatte ist an
- **Errungenschaft: Brainiac** (wenn man es beim ersten Mal richtig macht)

- das Wasser fängt an zu kochen
- **die Waschmitteltablette mit dem Topf benutzen**
- **jetzt kann sich Randal die Pfanne und den Wok nehmen**
- die Küche verlassen

Hinterhof:

- **den Wok auf den ersten Streifen stellen, die Pfanne auf den dritten Streifen stellen und die Schüssel auf den fünften Streifen stellen**
- **mit dem Gefangenen sprechen und sagen er probiert es nochmal mit dem Spuckwettbewerb**
- Randal gewinnt den Spuckwettbewerb
- er bekommt dafür die Zeitschrift

Vorderhof:

- **mit dem Dieb sprechen wegen Bogs**
- der Dieb will helfen, aber er kann während des Hofgangs nicht zu den Zellen gehen
- zu Murray gehen

Gang B:

- **die Zeitschrift Murray zeigen**
- der ist abgelenkt und der Dieb schleicht sich rein
- dann zum Gang A gehen

Gang A:

- **der Dieb verprügelt Bogs und die anderen rennen weg**
- der Weg zur Bibliothek ist jetzt frei
- **das Brecheisen nehmen**
- zu den Zellen gehen

Zellen:

- **das Brecheisen mit dem Klappbett benutzen und Carl befreien**
- der gibt Randal Nikotinkaugummi und verspricht ihm jeden Tag eine neue Lieferung
- **die Flasche nehmen**
- **dann den Nikotinkaugummi mit dem kaputten Glas benutzen**
- **dann das Glas mit dem Schnaps im Waschbecken benutzen**

- zur Bibliothek gehen

Bibliothek:

- die Krähe, das Hufeisen, den Wagen und die Bücher ansehen
- **mit Brooks sprechen und nach einem Buch fragen indem eine Anleitung für Sprengstoff steht**
- leider versteht Brooks immer etwas falsch
- **Randal beginnt das Gespräch erneut und stellt sich erst einmal vor**
- **wenn es um das Buch geht, muss Randal die richtigen Fragen stellen (Promotion, Wie spät ist es und Roms Katakomben)**
- dann sagt Brooks das er das richtige Buch hat, aber Randal braucht einen Büchereiausweis
- nach dem Gespräch das Hufeisen ansehen
- **die Brechstange mit dem Hufeisen benutzen**
- **das Hufeisen nehmen**
- in den Hof gehen

Vorderhof:

- **dem Typen der gerade beim Essen ist sagen das jemand hinter ihm steht**
- **dann schnell den Schnaps mit dem Essen benutzen**
- der Typ spuckt das Essen aus und schiebt es weg
- stattdessen steht jetzt eine Flasche mit Säureregulator auf dem Tisch
- **das Essen nehmen und ansehen**
- Randal findet einen Wurm

Bibliothek:

- **den Wurm mit der Krähe benutzen**
- mit Brooks sprechen wegen dem Buch
- **am Ende bekommt Randal das Buch auch ohne Ausweis**
- im Buch lesen was er alles braucht (rosa Wismut, Dünger, Seife, Phosphor und Frittierfett)

Gang B:

- **mit Murray sprechen und nach Seife fragen**
- die gibt es nur im Loch
- fragen wie man ins Loch kommt
- **die Flasche mit Murray benutzen**
- Randal landet im Loch

Loch:

- **den Schwamm nehmen**
- den Eimer, das Loch, den Türschlitz und die verschmutzte Wand ansehen
- **den Schwamm mit der verschmutzten Wand benutzen**
- eine Inschrift kommt zum Vorschein
- **die Inschrift lesen**
- **mit Murray (Tür) sprechen**
- **Randal bekommt einen Ball**
- **den Ball mit der Wand benutzen**
- Stunden später hat die Wand einen Riss
- **den Ball mit dem Riss in der Wand benutzen**
- Stunden später ist die Wand geborsten
- **den Ball mit der geborstenen Wand benutzen**
- Stunden später ist ein Rohr freigelegt
- das Rohr ansehen
- am Rohr ist eine Mutter
- **das Brecheisen mit der Mutter benutzen**
- es kommt heißer Dampf aus dem Rohr und trifft die Ratte, die in dem Loch in der Wand war
- **die gekochte Ratte nehmen**
- **dann die Ratte mit dem Eimer benutzen**
- es fängt an im Loch zu stinken
- **mit Murray sprechen**
- **Randal bekommt eine Seife**
- **dann den Schwamm mit dem Eimer benutzen und danach mit dem Türschlitz**
- **mit Murray sprechen**
- der lässt Randal nun aus dem Loch
- Murray verkündet das Randal der neue Gärtner werden soll
- **er bekommt Samen**

Zellen:

- **den Nikotinkaugummi nehmen**
- Randal merkt das die Katze ihm überall hin folgt

Vorhof:

- **mit Sleazy sprechen und ihm den Nikotinkaugummi geben**
- **Randal bekommt dafür eine Kippe und ein Streichholz**
- **mit dem Schachteltyp sprechen**
- der will unbedingt einen Zaubertrick zeigen und benötigt dafür einen Gegenstand
- **dem Typen den Ball geben**
- der lässt ihn verschwinden, aber Randal durchschaut den Trick
- **er bekommt dafür das magische Medaillon (Anhänger)**

- zum Garten gehen

Hinterhof-Garten:

- **den Samen mit dem gepflügten Feld benutzen**
- die Katze ist Randal auch in den Garten gefolgt
- **den Schwamm mit der Vogelscheuche benutzen**
- nun setzt sich die Katze unter die Vogelscheuche
- **trockenes Laub nehmen und mit dem Trog unter dem Wasserhahn benutzen**
- **dann das Streichholz mit dem Laub benutzen**
- die Wespen sind weg
- **den Schlauch mit dem Wasserhahn benutzen**
- **den Anhänger mit der Stelle für den Absperrhahn benutzen**
- **nun den Absperrhahn benutzen**
- **den Wasserhahn aufdrehen und den Schlauch mit dem Feld benutzen**
- 24 Stunden später
- Randal wacht in seiner Zelle auf
- **den Nikotinkaugummi nehmen und in den Garten gehen**
- **eine Pflanze ist im Feld zu sehen**
- dann kommt eine Krähe, die die Pflanze holen will, aber die Katze verscheucht sie
- **Murray kommt und gibt Randal den Schlüssel für die Gärtnerkiste**
- **den Schlüssel mit dem Schloss an der Kiste benutzen**
- in der Kiste ist Dünger
- **den Dünger nehmen**
- nun läuft eine automatische Sequenz
- Randal gibt jeden Tag den Nikotinkaugummi an Sleazy und bekommt dafür eine Kippe und ein Streichholz
- nach 2189 Tagen hat Randal genug Streichhölzer für Phosphor zusammen
- nun fehlt ihm noch rosa Wismut und Frittierfett

Zellen:

- **Streichhölzer und Nikotinkaugummi nehmen**
- bei Mortimer mit dem Rechen das Kissen (Bezug) aus der Zelle holen
- im Inventar den Bezug mit den anderen beiden Bezügen verbinden

Garten:

- **die Gartenkralle nehmen und im Inventar mit den Bezügen kombinieren**
- **dann die Bezüge mit der Kralle mit dem Ast benutzen**
- ziehen bis der Ast abbricht und ein Apfel nach unten fällt
- die Katze spielt mit dem Apfel
- **den Wasserhahn öffnen und den Schlauch mit der Katze benutzen**

- **den Apfel nehmen**
- dann das Nest ansehen
- **den Penny aus dem Nest nehmen**
- mit dem Mauszeiger über die Pflanzen auf dem Feld fahren
- **„Das ist ein Kleeblatt“ anklicken**
- Randal hat nun ein vierblättriges Kleeblatt

Vorderhof:

- **mit dem Schachteltyp sprechen**
- **er gibt Randal die Schachtel**
- mit dem Typ am Tisch sprechen
- **ihm den Apfel geben und Randal bekommt dafür die rosa Flasche (rosa Wismut)**

Hinterhof:

- **mit Bruno sprechen**
- der braucht ein Maßband und Randal gibt ihm das Maßband aus dem Inventar
- und er will unbedingt den Spuckwettbewerb gewinnen
- es gibt aber einen starken Gegner und der heißt Alan
- Bruno will Stärke, Weisheit und Glück
- wenn Randal Bruno hilft, dann bekommt er den Schlüssel für den Vorratsschrank in der Küche, wo das Frittierfett drin ist
- **Bruno wegen Glück fragen**
- **er braucht einen Glückstrank**
- **wegen Weisheit und Stärke fragen**
- **Randal soll Bruno trainieren und Alan darf nicht am Wettbewerb teilnehmen**

Zellen:

- **mit Murray sprechen und fragen ob er abergläubisch ist**
- er hat eine Hasenpfote
- Randal sagt er kennt einen Zaubertrick
- **die magische Schachtel mit Murray benutzen**
- der legt die Hasenpfote in die Schachtel und Randal lässt sie verschwinden
- leider schnappt sich Murray die Hasenpfote
- **ein Glas mit Schnaps holen und mit dem Waschbecken bei Mortimer in der Zelle benutzen**
- **dann ein Streichholz mit dem Waschbecken benutzen**
- **die Hasenpfote nehmen**
- in der letzten Zelle sitzt jetzt Alan
- mit Alan sprechen

Küche:

- **den Dampfkochtopf nehmen**
- die Speisekammer ansehen
- dafür braucht man einen Schlüssel

Küche:

- **den Penny, die Hasenpfote, das Hufeisen und das Kleeblatt in den Suppentopf werfen**
- das ergibt eine Glückssuppe
- **das Glas mit der Glückssuppe benutzen**

Zellen:

- mit Alan sprechen wegen Spuckwettbewerb
- **dann etwas Dünger mit Alan benutzen**

Hinterhof:

- **Bruno sagen das Alan nicht teilnehmen wird**
- **ihm die Glückssuppe geben und ihn trainieren**
- Randal bekommt den Schlüssel

Küche:

- **den Schlüssel mit dem Schrank benutzen**
- das Frittierfett nehmen
- **Streichhölzer, Seife, Dünger, Frittierfett und rosa Wismut mit dem Dampfkochtopf benutzen**
- das ergibt eine Bombe

Zellen:

- **die Bombe mit dem Poster benutzen**
- Charlie und Randal klettern aus der Kanalisation
- Randal geht in seine Wohnung und in sein Zimmer
- **Errungenschaft: Tag 7: Das letzte Barbecue**

Tag 7: Das letzte Barbecue

Wohnung von Randal:

- der Tod steht vor der Tür
- es folgt ein langes Gespräch
- dann erscheint Matt
- **die Zeitung nehmen und den Becher**
- in Mortimers Zimmer gehen
- den Flügel von der Statue nach unten drücken
- dann erscheint im Kamin ein Dolch
- sobald man aber den Flügel loslässt, verschwindet der Dolch
- **also erst den Flügel nach unten drücken und dann den Nikotinkaugummi mit dem Drehfuß benutzen**
- **den Dolch nehmen**
- die Wohnung verlassen und auf das Dach gehen

Dach:

- hier sitzen der Tod, die Hungersnot, die Pestilenz und der Krieg
- **Randal spricht mit dem Tod**
- sie haben gerade Mittagspause, aber kein Essen
- dann erscheint der Boss
- das ist Sally
- sie hat den Ring und die Macht
- das Dach verlassen und auf die Straße gehen

Straße:

- hier steht Murray vor der Treppe zur U-Bahn
- **mit Murray sprechen**
- **dann den Dolch mit Murray benutzen und mit ihm über den Grill sprechen**
- am Ende geht Murray in die Lava und holt den Grill
- Murray ist jetzt ein Skelett
- er geht mit Randal auf das Dach und stellt den Grill dort auf
- **die Flasche Rizinusöl nehmen**
- in die Gasse gehen
- **mit dem Penner sprechen**
- **das Rizinusöl mit dem Becher benutzen und dem Penner geben**
- der muss dann kotzen
- **den Becher nehmen und damit die Pennerkotze auffangen**

Wohnung von Randal:

- **mit Matt sprechen** und ihm sagen auf dem Dach findet eine Party statt
- der will wissen was es für Musik gibt und was für Drinks
- **den Becher mit der Kotze mit Matt benutzen**
- **dann das Fenster öffnen**
- Matt will nun auf die Party gehen
- er landet auf dem Grill
- **Errungenschaft: Bad Friend**
- Randal bekommt ein Portal und die Chance alles zu ändern
- er geht durch das Portal und landet im Hinterhof der Bar

Claytons Cave:

- ein Fremder spricht mit Randal und gibt ihm einen falschen Bart
- in die Bar gehen
- Randal klebt sich den Bart an, um nicht erkannt zu werden
- an der Bar steht das andere ich von Randal
- Randal versucht mit ihm zu sprechen, aber Selbstgespräche sind verboten
- **danach mit Elaine sprechen**
- er kann kein Bier bestellen, weil er kein Geld hat
- **ihr sagen das der Typ an der Bar Sachen über sie erzählt** (sie wären ein Paar)
- Elaine spricht mit Randal an der Bar
- **dann sieht man die Brieftasche in der Hose von Randal und kann sie nehmen**
- **nun hat Randal Geld und bestellt bei Elaine ein Bier für sein anderes ich**
- der trinkt das Bier und geht dann zur Toilette
- allerdings ist er zu schnell wieder zurück
- **zur Toilette gehen**
- hier ist Charlie
- **mit Charlie sprechen**
- er ist sauer, weil seine Heldenserie abgesetzt wurde
- wieder nach unten gehen
- **noch ein Bier für das andere ich bestellen**
- **sobald er zur Toilette geht, muss man ihm nachgehen**
- **mit Charlie sprechen und sagen das der Typ am Pissoir Schuld ist wegen der Heldenserie**
- Charlie killt ihn
- nach unten gehen
- in den Hinterhof gehen
- hier liegt die Leiche von Randal im Müllcontainer
- **die Sachen der Leiche nehmen**
- nun sieht Randal wieder normal aus und trägt keine Gefängniskleidung mehr
- in die Bar gehen

- Sally und Matt erwarten Randal
- sie sitzen am Tisch und unterhalten sich
- man kann das Gespräch nicht steuern und es endet nicht so gut
- dann wird die Zeit zurückgesetzt
- nun muss man die richtigen Antworten geben
- sie lauten:
- **Sally was hast du so getrieben in letzter Zeit**
- **erinnerst du dich an die Zeit als wir Spaß hatten ohne zu trinken**
- **Sind wir nicht langsam aus dem Alter raus uns zu betrinken bis wir umfallen**
- 30 Minuten später:
- **Meinst du nicht für heute reicht es, Matt**
- **Gehen wir zu mir und schauen uns einen Film an**
- **Also was gibt es denn bei der Hochzeit zu essen**
- 5 Runden später
- **Errungenschaft: Good Friend**
- Sally kippt Matt Bier in den Mund und er rennt nach draußen
- **den Notausgang benutzen**
- **mit Matt sprechen**
- er verliert wieder seine Brieftasche
- diesmal gibt Randal die Brieftasche an Matt zurück
- Sally löst sich auf
- **Errungenschaft: It`s over**
- **Errungenschaft: Old School** (wenn man das Hilfesystem nicht benutzt hat)
- dann ist Dienstag und es folgt noch ein Gespräch zwischen Randal und Matt
- danach kommt der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 19.02.2025

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

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