

# Die Komplettlösung zu Longest Journey

## Tips zum Spiel

Nachfolgend ein paar Tips, die euch beim Spielverlauf helfen sollen:

- Sprecht jede Person solange an, bis ihr nichts Neues mehr erfahrt. Beachtet dabei, daß während des Gespräches weitere Punkte auftauchen können und daß ihr das Gesprächsmenü runterscrollen könnt - so findet ihr manchmal noch weitere Themen.
- Ihr könnt während des Spieles die X-Taste betätigen, um euch so in einem Bild alle möglichen Ausgänge anzeigen zu lassen.
- Sobald ihr einen Gegenstand aufgenommen habt, solltet ihr diesen im Inventar genauer untersuchen. So erhaltet ihr mitunter weitere Hinweise oder findet auch mal ein weiteres Objekt auf dem eben aufgenommenen.
- Bevor ihr Objekte benutzen, aktivieren oder manipulieren könnt, sollet ihr euch diese zuvor erst näher anschauen. Erst nachdem ihr wißt, worum es sich dabei handelt, könnt ihr mit dem jeweiligen Objekt etwas anstellen.
- Untersucht jedes Bild und nehmt alles auf, was ihr findet.
- Solltet ihr an einer Stelle nicht weiterkommen, macht erst mal woanders weiter.
- Bevor ihr nicht alle Rätsel in einem Kapitel gelöst habt, wird dieses auch nicht beendet.

# Der Lösungsweg

## Prolog: Ein Unwetter naht

Nachdem ihr die Anfangssequenz überstanden habt, findet ihr euch aller Kleidung beraubt auf der Spitze eines Berges wieder.

Geht zunächst ganz nach rechts in Richtung Baum und verfolgt eine kurze Sequenz. Seht ihr den Baum neben euch, bemerkt ihr auch einen kleinen **Zweig**, den ihr abbrechen solltet. Der Zweig landet in eurem Gepäck und ihr werdet von dem Baum angesprochen.

Geht alle Fragen durch und erfahrt ein wenig mehr über den sprechenden Baum. Sobald es nichts weiter zu fragen gibt, kümmert euch um das Nest, das sich gleich links neben dem Baum befindet (ist ein wenig schwer zu erkennen - achtet auf die weißen Federn). Nehmt dieses auf und erhaltet so eine kleine **Schuppe**.

Es geht nun weiter nach rechts in Richtung Wasserlauf. Findet euch vor einem kleinen Wasserlauf wieder. Benutzt jetzt im Inventar die Schuppe mit dem Zweig, um eine Art **Wasserleitung** zu bauen. Benutzt ihr diese Wasserleitung schließlich mit dem Wasserlauf, wird das Wasser umgeleitet und der alte Baum erwacht zu neuem Leben.

Ihr geht danach zurück nach links und redet erneut mit dem alten Baum. Verfolgt danach eine schöne Sequenz.

## Kapitel 1: Halbschatten

Nachdem ihr wieder handeln könnt, solltet ihr euch zunächst das **Bild** und das **Tagebuch** greifen. Beide Objekte erwarten euch auf dem Nachttisch. Öffnet sodann den Kleiderschrank und seht diesen in Großaufnahme vor euch. In der unteren linken Ecke befindet sich ein kleiner **Spielzeug-Schimpanse** in einem Karton. Nehmt diesen an euch und schaut ihn euch danach im Inventar genauer an. Bemerkte in der Großaufnahme, daß ein Auge des Schimpansen raushängt. Klickt ihr zweimal auf eben dieses **Auge**, wandert dieses auch in euer Gepäck. Ebenfalls im Gepäck solltet ihr das Tagebuch näher unter die Lupe nehmen. Seht ihr dieses in Großaufnahme vor euch, bemerkt ihr einen Zettel, der rechts aus dem Buch heraushängt. Dabei

handelt es sich um den **Stundenzettel**, den ihr aus dem Buch rausziehen müßt.

Schließt jetzt den Schrank wieder und öffnet das Fenster. Schaut dann hinaus und seht unter euch einen alten Fluß. Außerdem befindet sich hier eine Wäscheleine, die ihr durch Anklicken lösen könnt - sie fällt daraufhin ins Wasser. Wurde dies erledigt, kehrt zurück ins Zimmer, das ihr nun durch die Tür in der linken unteren Ecke verlassen könnt.

Auf dem Flur angekommen, unterhaltet euch zunächst mit eurem Nachbarn über alle Punkte. Sobald dieser verschwunden ist, klickt auf die Pflanze in der rechten unteren Ecke, um dieser ein **Blatt** zu entnehmen. Geht dann über die vor euch liegende Treppe nach unten ins Untergeschoß.

Kümmert euch hier um die Pinwand an der rechten Wand des Zimmers. Schaut euch diese genauer an und entnehmt in der Nahaufnahme den kleinen **rosa Zettel** in der rechten oberen Ecke. Öffnet dann euer Inventar (bemerkt, daß ihr ebenfalls eine Reißzwecke erhalten habt) und lest dort den rosa Zettel durch. Verläßt nun die Pinwand und gebt den rosa Zettel weiter an Fiona (die Frau auf dem Sofa). Ihr erhaltet daraufhin einen **Goldring**.

Bevor ihr den Raum wieder verläßt, solltet ihr euch zunächst noch das **Streichholzheft** vom Tisch nehmen. Es geht danach durch die offene Tür in der linken oberen Ecke hinaus ins Freie.

Begebt euch hier zunächst nach rechts unten in Richtung Brücken. Vom nächsten Bereich aus wählt ihr jetzt den weiteren Weg auf der linken Seite und zwar zwischen den beiden größeren Gebäuden hindurch in Richtung Park. Dort angekommen, geht es weiter nach links oben und zur Akademie. Ihr findet euch so vor besagtem Gebäude wieder, das ihr durch die offene Tür betretet. Im Innern der Akademie seht ihr einen Mülleimer, über dem ein gelber **Gummihandschuh** liegt - nehmt diesen an euch. Steigt dann über die Treppe rechts in das Obergeschoß, wo eine Leinwand steht. Links an der Wand, auf einer Spüle, steht **Pinsel und Farbe**. Nehmt diese Utensilien auf. Benutzt Pinsel und Farbe dann mit der Leinwand, um ein Bild zu malen. Es folgt eine kurze Sequenz, während der ihr auf Emma trifft. Habt ihr mit dieser Dame über alle Punkte gesprochen und euch die Hände gewaschen, kehrt zurück nach unten und verläßt die Akademie wieder.

Kehrt über den Park zurück zu den Brücken, von wo aus ihr diesmal die Gasse in der oberen rechten Ecke betretet, die zum Café führt. Das Café ist nun offen und kann durch die Tür betreten werden. Im Innern redet ihr zunächst mit Charlie, der Dame hinter dem Tresen. Habt ihr von ihr alles

erfahren, greift rechts auf der Theke in die Bonbonniere und entnimmt dieser einen **Bonbon**. Lauft dann weiter nach links, um euch im hinteren Bereich des Cafés wiederzufinden. Hier solltet ihr mit Stanley, dem dicken Mann an der Bar reden. Ihr fragt den Mann nach eurem Lohn, müßt aber erst einen Lohnzettel nachweisen, bevor ihr das Geld erhaltet. Da sich dieser ja in eurem Besitz befindet, händigt ihr dem Kerl einfach euren Stundenzettel aus. Besteht darauf, das Geld sofort zu erhalten und droht mit eurer Kündigung. Daraufhin wird euch das Geld auf eurer Karte gutgeschrieben.

In der Ecke ganz rechts, neben der Jukebox, hängt ein Poster, das ihr euch näher ansieht. Seht ihr dieses in Großaufnahme vor euch, entnehmt dem Poster die **Eintrittskarte** in der rechten unteren Ecke. Öffnet dann euer Inventar und schaut euch dort die eben aufgenommene Eintrittskarte genauer an, um die Adresse der Roma Galerie zu erfahren.

Verlaßt das Poster nun wieder und schaut euch den Brotkorb auf dem Tisch genauer an. Entnehmt diesem ein Stück **Brot**. Hier wäre alles erledigt und ihr könnt über die Brücken zurück zum Grenzhaus kehren (untere linke Ecke). Lauft in diesem Bild weiter nach links, woraufhin das Bild scrollt. Ihr entdeckt so eine große Maschine (links der offenen Tür), an der eine rote Zange hängt. Schaut euch diese Maschine genauer an und seht sie in Großaufnahme vor euch. In der rechten obersten Ecke bemerkt ihr ein durchtrenntes Kabel. Benutzt ihr nun euren Goldring mit eben diesem durchtrennten Kabel, wird eine Verbindung hergestellt und die Maschine beginnt zu laufen. Eure Aufgabe wird es nun sein, die vier kleinen hellblauen Regler in der rechten unteren Ecke alle in eine waagrechte Linie zu bringen. Da sich die Ausgangsposition dieser Regler von Spiel zu Spiel unterscheidet, können wir euch lediglich ein paar Tips geben. Probiert es danach einfach solange, bis es klappt:

Oberhalb der vier Regler befinden sich zwei gelbe Schrauben. Unterhalb eines jeden blauen Reglers befindet sich ein grünes bzw. rotes Lämpchen. Leuchtet unter einem Regler ein rotes Lämpchen auf bedeutet dies, daß sich dieser Regler *nicht* mitdreht. Mit Hilfe der rechten gelben Schraube lassen sich die drei Regler drehen, unter denen die Lampe grün aufleuchtet. Die linke Schraube bewegt die rote Lampe immer einen Schritt weiter nach rechts und sperrt somit den darüber liegenden Regler. Beachtet dabei also, daß sich stets drei Regler auf einmal drehen. Manipuliert die Schrauben nun also so, daß sich schließlich alle vier Regler in waagrecht Position

befinden (dauert ein wenig, ist aber mit ein wenig Übung und durch Probieren zu schaffen).

Ist euch dieses Kunststück schließlich gelungen, beginnt oberhalb der beiden gelben Schrauben ein grünes Licht zu leuchten. Ihr könnt dann auf der linken Seite das Ventil auf der Gasflasche drehen. Daraufhin klickt ihr auf das Ventilrad an der Rohrleitung, woraufhin ihr endlich die rote **Zange** an euch nehmen könnt.

Ihr kehrt zurück in das Innere des Grenzhauses (der Goldring wird automatisch wieder eingesteckt), wo ihr über die Treppe in das Obergeschoß steigt. Betretet dort euer Zimmer auf der rechten Seite (mein Quartier) und schaut aus dem Fenster. Benutzt jetzt das Brot mit der blauen Gummiente im Fluß, woraufhin diese weggetragen wird. Zieht dann an der Kette auf der rechten Seite, um so in den Besitz der **Wäscheleine** zu gelangen.

Es geht nach getaner Arbeit zurück in Richtung Café. Vor dem Café stehend schaut rechts neben euch auf das Gitter, in dem sich die schlappe Gummiente verfangen hat. Nehmt das **Gummientchen** an euch und schaut euch dieses in der Großaufnahme näher an. Auf dem Bauch der Ente klebt ein **Heftpflaster**, das ihr euch abzieht.

Kehrt daraufhin zurück zu den Brücken, die ihr diesmal nach links oben, Richtung U-Bahn verläßt. Steigt über die Treppe im nächsten Bild hinunter in die U-Bahn Station, wo ihr rechts neben euch ein Gerät mit Namen DNS-Scanner findet. Klickt diesen an und zieht euch in der Nahaufnahme eine **Karte für die ganze Woche** (week). Drückt dazu die entsprechende Taste, benutzt dann eure Geldkarte mit der Linse in der rechten oberen Ecke und erhaltet schließlich das gewünschte Ticket. Ihr könnt daraufhin in den wartenden Zug einsteigen und mit diesem losfahren.

Im U-Bahnwagen befinden sich an der Decke mehrere Pläne des U-Bahn Netzes. Schaut euch einen davon genauer an und findet so zwei mögliche Ziele, die ihr mit der U-Bahn anfahren könnt. Steuert zunächst die Watertown-Brücke an.

Am Zielort angelangt, geht es rechts um die Ecke und durch die Tür ins Innere des Roma Cafés. Lauft ihr im Innern des Cafés weiter nach rechts (das Bild scrollt), trifft ihr auf Cortez, mit dem ihr über alle möglichen Punkte sprechen solltet. Seht euch das Gemälde an, redet darüber und erfahrt ein paar wichtige Einzelheiten von Cortez. Nachdem der Kerl verschwunden

ist, verläßt das Café ebenfalls und sucht erneut die U-Bahn auf. Klickt im Innern erneut auf den Plan und fährt diesmal nach East Venice.

Am Zielort angelangt, geht es über die Brücken zurück zum Grenzhaus, das ihr betretet \*. Unterhaltet euch im Innern mit Fiona und Mickey über alle Punkte und verfolgt danach eine schöne Sequenz (dazu müßt ihr wirklich mit Beiden über alle Punkte gesprochen haben).

\* Habt ihr Stanley vorher in der Bar gesagt, ihr wollt abends arbeiten, ist Mickey nicht im Grenzhaus und ihr müßt jetzt ins Café gehen, um die Abschlußsequenz verfolgen zu können.

## **Kapitel 2: Hinter den Spiegeln**

Auch dieses Kapitel beginnt wiederum in eurem Zimmer. Verläßt dieses, steigt über die Treppe hinunter in das Erdgeschoß und redet dort mit Fiona. Fragt sie unbedingt nach Cortez, bevor ihr wieder nach oben geht und dort zur unteren rechten Tür. Klopft an diese Tür und befragt Zack ebenfalls nach Cortez. Ihr erfahrt, daß dieser sich in einem Kino aufhalten soll.

Verläßt das Grenzhaus und macht euch auf den Weg zur U-Bahn Station. Auf dem Bahnsteig angekommen, schaut euch das linke Gleis etwas genauer an. Dort bemerkt ihr ein paar Funken, die ihr euch näher anschauen solltet. Ihr stellt dabei fest, daß es sich hier unter anderem um einen Eisenschlüssel handelt. Um diesen zu erhalten, muß eine kleine List helfen. Verbindet im Inventar die folgenden Gegenstände miteinander, um eine Art Angelrute zu erhalten:

Blast zunächst die Gummiente auf (dazu das Mundsymbol mit der Ente benutzen) und benutzt dann die Zange und daraufhin die Wäscheleine mit der aufgeblasenen Gummiente. Beachtet dabei, daß die Luft nach kurzer Zeit wieder aus der Ente entweicht.

Habt ihr alles richtig gemacht, könnt ihr mit Hilfe dieses Gebildes den **Eisenschlüssel** vom Gleis angeln. Sollte zuvor die Luft aus dem Entchen entweichen, müßt ihr dieses in Großaufnahme von der Zange trennen, die Ente aufpusten und sie dann wieder mit der Zange verbinden. Der Schlüssel läßt sich nämlich *nur* mit einer aufgepusteten Ente angeln.

Befindet sich der Eisenschlüssel also in eurem Besitz, steigt erneut in die U-Bahn auf der anderen Seite ein und fährt mit dieser diesmal zum Kino Metro Circle (dazu ist wiederum der U-Bahn Plan anzuklicken).

Am Zielort angelangt, verläßt den Bereich nach ganz rechts in Richtung Ostausgang. Von hier aus geht es weiter nach rechts unten, die Straße hinab. Findet im nächsten Bild eine Mülltonne auf der rechten Seite, die ihr wegschieben solltet. Ihr legt so ein wenig grünen **Schleim** frei, den ihr mit euren Bonbons benutzt. Diese übelriechenden Bonbons landen daraufhin in eurem Gepäck. Redet jetzt mit dem auffälligen Typen (heruntergekommener Detektiv) und zwar solange (3x), bis der Detective auf etwas zu essen angesprochen wird. Dieser fragt nach etwas Süßem und ihr gebt ihm daraufhin die übelriechenden Bonbons. Der Detektiv ergreift daraufhin die Flucht und ihr folgt ihm nach links. Im nächsten Bild liegt mitten auf der Straße der **Hut** des Mannes, den ihr euch greifen solltet.

Es geht zurück nach rechts (die Straße hinab), wo ihr auf der rechten Seite (der Bildschirm scrollt) einen Sicherungskasten entdeckt. Diesen klickt ihr an und öffnet ihn in Großaufnahme mit Hilfe des Eisenschlüssels (Schlüssel mit Schloß benutzen). Ihr legt so fünf Drähte frei, von denen einer defekt zu sein scheint. Öffnet nun euer Inventar und benutzt dort das Heftpflaster mit dem Gummihandschuh, um dieses am Handschuh zu befestigen. Mit dem geflickten Handschuh könnt ihr nun die Funken berühren, um das defekte Kabel abzuwickeln. Daraufhin erlischt die Leuchtschrift des Kinos und der Hausmeister macht sich auf die Suche nach einer Leiter. Er öffnet eine Tür, die ihr nun ebenfalls durchqueren könnt - findet euch so in einer Gasse wieder.

Lauft hier zunächst nach unten, um vor einer Feuertür zu landen. Links neben dieser Tür findet ihr ein paar aufgestapelte Kartons (Müllhaufen) und obenauf einen Müllbeutel. Benutzt nun zunächst den Spielzeugaffen mit dem Müllhaufen (Kartons) und den Hut mit dem oben befindlichen Müllbeutel. Auf diesem Weg wird auf die rechte Hauswand der Schatten eines Polizisten geworfen. Öffnet jetzt den Abfalleimer rechts neben der Feuertür und benutzt danach eure Streichhölzer mit dem geöffneten Eimer, um einen Brand zu entfachen. Der Hausmeister kommt heraus und bekommt einen Riesenschreck. Natürlich bleibt die Tür ins Kino offen und ihr könnt dieses betreten.

Auf einem der Sitze (rechts außen) befindet sich Cortez, mit dem ihr sprechen müßt. Cortez führt euch daraufhin nach draußen und öffnet eine Art Portal. Ihr tretet in dieses hinein und findet euch in einer anderen Welt wieder.

Lauft hier ganz nach rechts (das Bild scrollt) und begeben euch schließlich in Richtung Ausgang. Ihr trefft hier auf einen Priester, mit dem ihr sprechen solltet. Hört ihm solange zu (zuhören, scrollt dazu im Gesprächsmenü nach unten), fragt ihn über alles aus und hört immer wieder zu, bis ihr seine Sprache versteht. Ist dies der Fall, öffnet er euch die Pforte und führt euch hinaus in die Stadt. Kehrt gleich darauf zurück in den Tempel (unten links) und sprecht nochmals Vater Tobias an. Diesmal erzählt er euch eine ziemlich lange Geschichte über seine Stadt und euch selbst.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, geht es nochmals nach rechts und in Richtung Ausgang. Sprecht ein letztes Mal mit Tobias und fragt ihn diesmal aus (besonders nach Birn Westhouse). Ihr erfahrt, daß euch ein Kartenhändler mehr über Westhouse berichten kann und daß dieser hier unter dem Namen `Rolling Man` bekannt ist. Nachdem ihr alles weitere erfahren habt, verläßt den Tempel wieder durch die offene Tür.

In der Stadt angekommen, geht einfach ein Stück vor in Richtung Marktstände. Ihr trefft dort auf einen Mann, der mit Karten handelt. Sprecht mit diesem, insbesondere über den Rolling Man. Nachdem ihr den Mann öfters wegen des Rolling Mans belästigt habt, folgt eine kurze Sequenz, während der der Kartenhändler seinen Boten feuert. Fragt ihn daraufhin, was er jetzt tun wird und bietet eure Hilfe an. Nehmt den Job an und erhaltet eine **Lieferliste**. Als erstes sollt ihr einem gewissen Kapitän Nebevay eine Karte überbringen.

Verläßt die Stände nach links und kehrt zurück auf den Markt. Von dort aus geht es nach oben in Richtung Stadttor, wo ihr schließlich auf einer Art Karte landet. Klickt hier das Stadttor an und begeben euch am Zielort weiter nach rechts und in Richtung Hafen. Folgt dort dem Steg nach oben zum Schiff, wo ihr schließlich auf einen Seemann trefft, den ihr ansprecht. Während des Gespräches stellt sich heraus, daß es sich hierbei um den gesuchten Kapitän Nebevay handelt. Ihr übergebt dem Mann seine Seekarte und erhaltet zum Dank eine **Münze**. Reicht ihm daraufhin noch die Lieferliste und bittet den Seemann, diese zu unterschreiben. Der Mann weigert sich zunächst. Ihr erfahrt jedoch, daß ihn Musik umstimmen könnte.

Macht euch also auf den Weg nach rechts in Richtung kleiner Ausleger und findet einen alten Seemann vor, dem ihr euch nähert. Ihr könnt euch eine seiner Geschichten anhören und ihn hartnäckig nach seiner Truhe befragen. Ihr erfahrt, daß sich darin ein sprechender Vogel befand, den ihm jedoch ein Hütchenspieler abgenommen hat. Nach diesem interessanten Gespräch geht

es zurück nach rechts zum großen Schiff und von diesem aus weiter nach links oben in Richtung Ausleger. Lauft nun weiter nach links unten zum Stadttor und schaut euch dort den Stand auf der linken Seite genauer an. Sprecht mit dem Instrumentenhändler und kauft diesem für eine Münze die Flöte ab. Übergebt dem Händler die Münze und erhaltet dafür die **Flöte**.

Kehrt nun über den Hafen zurück zu dem großen Schiff und übergebt dem Kapitän erneut die Lieferliste. Diesmal spielt ihr dem Kerl eine Melodie vor und er unterzeichnet endlich. Lauft nun durch das Stadttor zurück ins Innere der Stadt (Markt) und sucht dort die Marktstände auf. Übergebt dem Kartenhändler die unterzeichnete Lieferliste und ihr erhaltet als nächstes den Auftrag, eine Karte zum Rolling Man zu bringen.

Verlaßt also die Stadt wieder durch das Tor und klickt auf der Karte nun auf das Bild ganz unten links (Westhouse Bungalow). Ihr landet vor einem Mann, mit dem ihr natürlich ein paar Worte wechselt. Übergebt ihm dann die Karte (ich habe eine Lieferung für sie) und erfahrt weitere Einzelheiten über Cortez. Sobald ihr das Haus in Richtung Stadt wieder verlassen wollt, übergibt euch Westhouse noch eine alte **Taschenuhr**. Öffnet das Inventar und benutzt dort die Reißzwecke mit der Taschenuhr, um diese zum ticken zu bringen. Es öffnet sich so das Portal, das euch zurück in die Heimat bringt.

Nachdem ihr mit Cortez über alles gesprochen habt, fahrt ihr mit der U-Bahn zurück nach East Venice. Sucht hier das Café auf und sprecht im Innern mit Carlos über alle Punkte. Begebt euch danach in den hinteren Teil des Cafés, wo ihr sogleich von Emma aufgesucht werdet. Sobald sie euch auf Zack anspricht, sagt ihr, ihr wollt hierbleiben. So endet schließlich dieses Kapitel.

### **Kapitel 3: Freunde und Feinde**

Auch diesmal beginnt der Tag wieder in eurem Zimmer. Verlaßt dieses sogleich und trifft auf den nervigen Zack. Nachdem ihr euch mit dem Kerl auseinander gesetzt habt, macht ihr euch auf den Weg zur U-Bahn. Steigt in diese hinein und fahrt diesmal Richtung Hope Street.

Am Zielort angelangt, lauft einfach nach oben in Richtung Kathedrale. Im Innern angelangt sucht ihr in der rechten unteren Ecke die Beichtstühle auf. Trifft dort auf einen Priester, mit dem ihr sprechen solltet. Fragt nach `Warren Hughes` und erfahrt näheres über dessen Aufenthaltsort. Verlaßt die Kathedrale danach wieder und betretet nun das Haus 87 links unten. Dort findet ihr einen Jungen vor, der sich nach kurzer Zeit als Warren Hughes

erweist. Bevor er euch jedoch hilft, sollt ihr etwas für ihn erledigen. Ihr müßt ins Polizeirevier einbrechen und dort seine Strafakte vernichten. Nehmt den Auftrag an und fragt nach dem Weg zum Revier.

Verlaßt sodann das Gebäude wieder und geht in Richtung U-Bahn, mit der ihr diesmal zur Metro West fahrt. Ihr landet auf einer Straße, in deren Mitte eine Sperre aufgebaut wurde. Seht euch zunächst die Straßensperre (Nummer 3018), dann das verschmierte Straßenschild (Nummer 0092) genauer an. Benutzt sodann die Straßensperre, an der ihr jetzt automatisch die eben erfahrene Straßenummer eingibt. Es bleibt ein Container stehen, in den ihr klettern müßt. Wartet solange darin, bis ihr von einem Müllwagen abgeschleppt werdet und in einem Polizeirevier landet.

Dort steht rechts neben dem Tresen ein kleiner Werkzeugkasten, den ihr euch näher ansehen solltet. Ihr entdeckt darin ein **Stück Papier**, das ihr jetzt aufnehmen könnt - schaut euch diesen Fetzen im Inventar genauer an (Formular 09042). Lauft dann weiter auf die rechte Seite (der Bildschirm scrollt) und findet dort zwei Serviceleute in roten Overalls. Redet mit dem dickeren der Beiden über alle Punkte und kehrt dann zurück zur Theke. Sprecht mit der Dame hinter dem Gitter über alle Punkte und versucht sie davon zu überzeugen, daß ihr Polizistin seid. Nachdem keiner eurer Tricks hilft und ihr euch wieder verabschiedet habt, kehrt erneut zurück zu den beiden Servicetypen ganz rechts und redet ein zweites Mal mit dem Dicken über alle Punkte. Ihr erfahrt nun, weshalb die beiden Kerle nicht arbeiten. Seid ihr alle Punkte durchgegangen, übergebt dem Dicken das Gewerkschaftsformular und erfahrt, daß es sich hierbei um einen Auftrag von letzter Woche handelt.

Kehrt also zurück zur Theke und redet mit dem Polizei-Sergeant. Fragt diese nach dem **Auftragsformular Nummer 09042**. Ihr erhaltet dieses und überbringt es dem dicken Kerl auf der rechten Seite. Nachdem ihr das Formular ausgefüllt habt, erfahrt ihr, daß heute Sonntag ist und die beiden immer noch nicht arbeiten mögen.

Redet also ein weiteres Mal mit dem Polizei-Sergeant und fragt sie diesmal nach dem **Formular 09042-A**. Nachdem ihr auch dieses erhalten und den beiden Serviermenschen übergeben habt, beginnen diese endlich mit der Arbeit.

Sobald ihr wieder handeln könnt, nähert euch den beiden Arbeitern und findet direkt vor dem Werkzeugkasten auf dem Boden liegend einen **Schraubenzieher**, den ihr euch einstecken solltet. Schaut euch dann den

Bildschirm des linken Bildtelefones an. Erfährt so die Rufnummer des Apparates. benutzt dann das rechte Telefon und wählt von dort aus die Nummer des linken Apparates. Nachdem es dort also klingelt, nähert euch dem dicken Arbeiter und sagt ihm, es gäbe einen Anruf für ihn. Der Dicke räumt das Sichtfeld. Sobald dieser am Telefon steht, unterhaltet euch auch mit dem Dünnen und erklärt ihm ebenfalls, es gäbe einen Anruf für ihn.

Beide Arbeiter sind weg und ihr klickt auf die beiden blitzenden Kabel, die aus der Wand ragen, um diese miteinander zu verbinden. Nachdem sich auf diesem Weg die Tür rechts oben endlich geöffnet hat, versucht ihr, diese zu durchqueren. Leider hindert euch noch immer der Sergeant daran. Nähert euch also ein letztes Mal der Theke und schaut euch das dahinter befindliche Regal genauer an. Sucht nach einem schwer erreichbaren Formular und sprecht den Sergeant anschließend daraufhin an. Sobald sich der Sergeant auf die Suche nach dem besagten Formular begibt, nähert ihr euch schnell der Tür auf der rechten Seite. Klickt zunächst auf die blitzenden Kabel, um die Tür zu öffnen und durchquert diese dann in Richtung Gang.

Benutzt hier nun eure Geldkarte mit dem Getränke-Automaten auf der rechten Seite und zieht euch so eine Limonade. Lauft dann weiter nach links unten in Richtung Durchgang. Ihr findet euch so in einem Umkleideraum wieder.

Der Spind Nummer 4 lautet auf den Namen `Maria Hernandez`. Schaut euch diesen Spind an und merkt euch den Namen. Lauft danach weiter nach links (das Bild scrollt) und bemerkt dort hinter einer der Toilettentüre ein paar Schuhe. Sprecht diese Toilettentür an und unterhaltet euch so mit dem Kerl dahinter. Gebt euch als Sergeant Hernandez aus und erhaltet den **Schlüssel** zu Minellis Spind (Nummer 1). Nähert euch diesem also und öffnet den Schrank mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssel. Seht euch das Innere des Spinds genauer an und entnehmt diesem das **Medikament**. Schaut euch dann den Spiegel auf der rechten Seite des Spinds genauer an und bemerkt, daß in der unteren rechten Ecke eine **Scherbe** lose ist. Schaut euch auch diese an und entfernt sie dann. Legt so eine Notiz frei, die ihr euch durchlest. Ihr erfährt so ein Paßwort, bei dem es sich um den Geburtstag der Ehefrau handelt. Der leere Behälter im oberen Regalfach sagt euch etwas über ein Glasauge.

Verläßt nun den Spind wieder und kehrt nach links zurück zu der Toilette. Übergibt Minelli seine Medizin und unterhaltet euch anschließend ein wenig mit dem Mann. Befragt Minelli dann solange über seine Frau, bis euch dieser deren Geburtstag mitteilt. Ist dies geschehen, betätigt den Schalter an

der Wand rechts neben der Toilette, woraufhin in der Kabine das Licht ausgeht. Wartet ein wenig, bis Minelli niest. Dabei fällt sein Glasauge heraus und landet auf dem Boden. Ihr benutzt sodann euer Schimpansenauge mit dem auf dem Boden liegenden Auge, um die beiden Teile auszutauschen. Minelli setzt das Schimpansenauge ein und ihr besitzt nun dessen **künstliches Auge**.

Ihr verlaßt jetzt den Umkleideraum wieder und betretet den Flur. Widmet euch nun der Tür rechts des Getränke-Automaten und bemerkt den dort befindlichen Netzhautscanner. Mit diesem Netzhautscanner benutzt ihr Minellis Auge, woraufhin sich die Tür öffnen müßte. Durchquert diese und findet euch endlich im Archiv wieder. Vor der oberen Wand steht ein Rechner, den ihr benutzen müßt. Habt ihr zuvor alle Dinge erfahren (Geburtstag der Frau usw.), sollte der Computer euch seine Dienste zur Verfügung stellen. Sucht alsdann nach `Warren Hughes` und findet seine Akte. Merkt euch die Col. Nummer seiner Schwester (0050123185353260 - klickt dazu auf besagte Nummer) und löscht die Akte dann. Laßt diese Akte ausdrucken, verlaßt den Computer und entnimmt dem links daneben befindlichen Drucker den besagten **Ausdruck**.

Keht danach zurück zum Rechner und sucht diesmal nach der Kolonistennummer von Erika Hughes (diese müßt ihr zuvor angeklickt haben). Laßt auch diese Informationen ausdrucken, bevor ihr zurück zum Hauptmenü kehrt. Diesmal sucht ihr nach `Voltec Kirche`. Sobald sich die dazugehörige Datei geöffnet hat, klickt ihr auf den unten befindlichen Namen `Jacob Mc Allen`. Ihr merkt euch besagten Namen und kehrt zurück zum Hauptmenü. Sucht dort nach `Jacob Mc Allen` und öffnet so eine Geheimakte. Klickt hier auf die nächste Seite (weiter) und findet einen Code (in der rechten unteren Ecke). Merkt euch diesen, bevor ihr das System wieder verlaßt.

Nehmt die weiteren **Ausdrucke** links des Computers an euch und klickt dann auf das Kontrollfeld im unteren Bereich. Hier gebt ihr nun den eben gefundenen Code ein (in unserem Beispiel also die Tasten: 11, 16, 1 und 8), woraufhin ihr automatisch den **Hefter der Neuerer** erhaltet. Untersucht ihr diesen Hefter im Inventar genauer, erhaltet ihr den **Datenwürfel der Neuerer**.

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt das Polizeirevier wieder verlassen (diesmal sind alle Türen auf). Sucht im Freien die Straße auf der linken Seite auf und betretet erneut die U-Bahn. Fahrt mit dieser zurück zur Hope

Street und betretet dort das Haus Nr. 87. Übergibt Warren die Computerausdrucke, woraufhin er euch mit seinem Freund zusammenbringt. Verabschiedet euch danach und fährt mit der U-Bahn weiter zum Hafen (Newport Docks).

Folgt am Zielort angelangt den Stufen nach oben und verläßt diesen Abschnitt nach rechts in Richtung Bauhof. Auf der rechten Seite befindet sich dort eine Garage, an deren Tür ihr *dreimal* hintereinander klopfen müßt. Nach einem längeren Wortwechsel öffnet sich schließlich die Tür und ihr könnt die Garage endlich betreten.

Im Innern solltet ihr die Grube auf der linken Seite hinuntersteigen. Ihr trefft dort auf einen Kerl namens Burns, den ihr auf alle Punkte anspricht. Leider entpuppt sich der Kerl als etwas verrückt und entschwebt nach einer Weile. Übergibt ihr dem Mann aber den Datenwürfel der Neuerer, erhaltet ihr viele wichtige Informationen.

Nachdem ihr alles erfahren habt, könnt ihr die Grube und die Garage wieder verlassen. Vor dem Garagentor steht auf der rechten Seite eine Maschine, die sich bei näherer Betrachtung als Farbschüttler entpuppt. Mit eben diesem Schüttler benutzt ihr nun eure Limonadendose, um diese kräftig durchschütteln zu lassen.

Es geht jetzt zurück zum Polizeirevier (mit der U-Bahn bis zur Metro West fahren), wo ihr zunächst der Straße nach rechts folgen müßt. Im nächsten Bild und direkt vor dem Revier unterhaltet ihr euch zunächst mit dem Polizist, der vor dem Laserzaun steht. Ihr erfahrt, daß ihm der Staub zu schaffen macht und übergebt ihm schließlich die geschüttelte Limonadendose. Der Polizist verläßt den Schauplatz und ihr könnt die Spiegelscherbe mit dem Laserzaun benutzen. Der Zaun wird kurzgeschlossen und ihr könnt euch dem abgestürzten Gleiter nähern. An diesem hängt ein blinkendes Gerät, das ihr euch zunächst näher ansehen müßt. Nachdem ihr erfahren habt, daß es sich hierbei um eine **Antigrav-Steuerung** handelt, könnt ihr das Gerät an euch nehmen. Dazu müßt ihr natürlich noch den Schraubenzieher mit besagter Steuerung benutzen.

Es geht jetzt wieder zurück zum Hafen, in die Garage und zu Burns, dem ihr die Antigrav-Steuerung übergebt (zuvor müßt ihr natürlich mit dem Kerl über einen gefälschten Ausweis reden). Im Austausch für die Steuerung erhaltet ihr schließlich einen gefälschten Ausweis, den ihr euch am nächsten Tag abholen könnt.

Es geht weiter zur Hope Street, wo ihr oben die Kathedrale betretet. Nähert euch dort auf der rechten unteren Seite (Beichtstühle) dem Pater und verfolgt eine Sequenz. Sprecht danach mit Cortez über alle Punkte, bevor ihr euch auf den Heimweg begeben. In East Venice angekommen, sucht das Grenzhaus auf und betretet dieses. Lauft im Innern nach oben und betretet euer Quartier. Trefft dort auf Charlie und Emma, mit denen ihr ein wenig plaudert.

## **Kapitel 4: Monster**

Nachdem ihr wieder handeln könnt, findet ihr euch nur in Unterwäsche bekleidet im nächtlichen Arcadia wieder.

Betretet zunächst links das Wirtshaus `Journey Man` und redet im Innern mit der Wirtsfrau in der grünen Schürze. Nachdem ihr alles erfahren habt, lauft ein wenig umher und ihr werdet schließlich von einem häßlichen Kerl namens Abnaxus angesprochen. Nachdem ihr weitere Einzelheiten erfahren habt, lauft solange weiter, bis April sagt, sie sei müde. Sobald dies der Fall ist, setzt euch auf den großen gemütlichen Sessel in der Ecke und verfolgt eine Traumsequenz.

Nachdem ihr wieder erwacht seid, verläßt das Wirtshaus (mit neuen Kleidern, die euch die Wirtsfrau bei Verlassen überreicht) oder arbeitet erst noch für die Wirtin. Solltet ihr euch für die Arbeit entscheiden, was besser wäre, erhaltet ihr dafür ein wenig **Geld**. Im Freien geht es weiter nach oben in Richtung Stadt. Auf dem Plan steuert ihr nun den Markt und die dort befindlichen Stände an.

Sucht den Kartenhändler auf, dem ihr die Lieferliste übergeben. Habt ihr euch zuvor vom Rolling Man (Westhouse) die Lieferung nicht quittieren lassen, wiederholt dies jetzt noch schnell. Macht euch dazu auf den Weg zu dessen Bungalow, begrüßt den Mann und übergeben ihm dann die Lieferliste zum unterschreiben. Zurück auf dem Markt könnt ihr dem Händler dann die Liste übergeben, um einen neuen Auftrag zu erhalten. Ihr sollt die nächste Karte einem Gast im Journeyman Inn bringen.

Bevor ihr dies jedoch angeht, solltet ihr euch zunächst um den Händler auf der linken Seite kümmern (Hütchenspieler). Sprecht diesen an und wagt ein Spielchen. Benutzt zunächst die Münzen mit den Würfelbecher, um das Spiel beginnen zu lassen. Schließlich seht ihr die drei Würfelbecher vor euch. Unter einem dieser Becher befindet sich eine Kugel und ihr müßt erraten, unter welchem. Um diese Herausforderung zu bewältigen, benutzt ihr der

Reihe nach mit jedem der Becher euren Schraubenzieher. Einer der Becher bewegt sich und unter diesem befindet sich auch die Kugel. Habt ihr also den richtigen Becher gefunden, klickt auf eben diesen und erhaltet als Preis einen **Taschenrechner**. Bietet ihr dem Hütchenspieler nun noch euren Schraubenzieher an, dürft ihr euch einen weiteren Preis aussuchen. Da ihr euch aber noch nicht sicher seid, kehrt später hierher zurück.

Sucht zunächst einmal den Tempel auf, wo ihr euch mit Vater Tobias unterhaltet. Ihr erfahrt etwas über eine Bibliothek, in der sich viele geheime Schriften befinden sollen. Verlaßt daraufhin den Tempel und den Markt und begeben euch auf der Stadtkarte weiter zu den Grünanlagen. Klopft dort an die Tür des großen Baumes und betretet diesen. Sobald ihr euch im Innern bewegen wollt, kommt euch der häßliche Abnaxus entgegen. Dieser kann euch viele Fragen beantworten. Achtet darauf, daß ihr dem Kerl wirklich alle möglichen Fragen stellt.

Habt ihr schließlich alles erfahren, stattet Westhouse in seinem Bungalow noch schnell einen Besuch ab und befragt auch diesen. Ihr erfahrt etwas von einem fliegenden Volk und könnt diesen Ort wieder verlassen. Es geht nun weiter zum White Dragon (dem Schiff), das ihr gleich nach rechts wieder verlassen solltet (Richtung kleiner Anleger). Redet dort mit dem alten Seemann und erfahrt etwas über die Meermänner.

Als nächstes solltet ihr euch auf den Weg in die Bibliothek begeben. Sucht dazu zunächst auf der Stadtkarte die Enklave auf und betretet diese nach links. Im Innern der Enklave geht es dann in der rechten unteren Ecke über eine Treppe in den unteren Bereich, wo sich auch die Bibliothek befindet. Redet dort zunächst mit dem Priester, dem ihr von Tobias erzählt und davon, daß euch dieser nahe lege, einige Bücher zu lesen. Geht nun alle Titel durch, um möglichst viele Informationen über die verschiedenen Themen zu erhalten (ich suche Informationen... geht danach alle unter diesem Punkt aufgeführten Titel durch). Nachdem ihr den Priester auf eines der Bücher angesprochen habt, legt er dieses auf ein Podest links neben sich, wo ihr euch das Teil dann durchlesen könnt. Nachdem ihr euch also durch alle Schriftstücke gequält habt (wichtig: `das fliegende Volk` - ihr erfahrt darin nämlich etwas über einen Ort namens Alais), geht es über die Stadtkarte zurück zum White Dragon.

Sprecht dort mit Kapitän Nebevay über die Insel Alais (dazu müßt ihr vorher in dem entsprechenden Buch darüber gelesen haben) und lauft dann nach rechts zum kleinen Anleger. Redet nochmals mit dem alten Seemann

und befragt ihn diesmal ebenfalls über die Insel Alais. Ihr erfahrt, daß er euch zur Insel bringen könnte, wenn ihr ihm seinen geliebten Vogel zurück bringt. Kehrt also in die Stadt zurück, sucht dort den Markt auf und lauft dort zu den Ständen. Gebt dem Hütchenspieler diesmal euren Schraubenzieher und verlangt dafür den **sprechenden Vogel**.

Kehrt mit diesem Vogel zurück zum alten Seemann, dem ihr das Tier übergebt. Lauft dann weiter zu dem großen Schiff, wo ihr Kapitän Nebevay von `Umber lanos` erzählt. Leider benötigt ihr noch Wind und einen Navigator, bevor ihr mit dem Schiff lossegeln könnt - macht euch also auf die Suche. Kehrt dazu zurück auf die Stadtkarte, wo jetzt ein neuer Ort aufgetaucht ist. Begeht euch also zur Straße nach Norden. Ihr landet vor einem Bauernhaus. Geht hier gleich nach vorne in Richtung Wald und ihr bemerkt eine Krähe, die euch folgt. Auch im nächsten Bild landet ihr auf einer Art Karte, wo ihr nun den Wald ansteuern solltet. Geht hier einfach weiter nach rechts und wieder trifft ihr auf die Krähe. Diesmal spricht sie mit euch. Nachdem der Vogel verschwunden ist, geht es weiter nach rechts und in den Wald. Folgt ihr dort wieder dem Weg, erscheint plötzlich ein seltsames Wesen namens Ben-Bandu, das euch anspricht. Ihr erfahrt, daß dieses Kerlchen seinen Bruder sucht. Habt ihr alles von dem Maulwurf erfahren, kehrt die Krähe zurück. Ihr gebt dieser den Auftrag, nach dem verlorenen Bruder Ausschau zu halten.

Schaut euch danach ganz rechts die Brücke an und bemerkt, daß diese kaputt ist. Geht nun ein Bild nach links zurück und findet hier plötzlich eine alte Frau vor, die ihr anspricht. Helft der Alten auf und geleitet sie nach Hause - klickt die Frau dazu an und helft ihr auf. Sprecht sie danach an und fragt sie nach dem Weg. Ihr folgt der Alten und findet euch schließlich vor deren Hütte wieder.

Folgt der Hexe in ihre Hütte und benutzt im Innern, nachdem die Alte weg ist, den Besen ganz rechts an der Wand mit dem daneben befindlichen Schränkchen. Dieses wird umgeworfen und gibt so den verlorenen Bruder des Maulwurfs frei. Nachdem ihr euch ein wenig mit diesem Kerlchen unterhalten habt, greift euch den kleinen Schädel von dem unten befindlichen Tisch und werft diesen gegen das Fenster an der hinteren Wand, um dieses zu zertrümmern. Klickt sodann auf Bandu und benutzt diesen mit dem zertrümmerten Fenster, um den Kerl an die frische Luft zu setzen. Nachdem der Maulwurf verschwunden ist, kehrt die Alte zurück. Sie verwandelt sich in ein Monster und bedroht euch. Sobald ihr wieder handeln könnt, klickt auf

die unter euch befindliche Latte (auf dieser müßtet ihr stehen), um einen Baumstamm kippen zu lassen, der die Hexe ins Feuer stößt.

Nachdem die Gefahr also gebannt wäre, könnt ihr die Hütte verlassen. Ihr trefft im Freien auf Ben, der euch den Standort seines Dorfes verrät. Klickt diesen auf der Karte an (Dorf der Banda) und trefft dort auf den kleinen Maulwurf. Sprecht im Dorf mit dem Ältesten und den beiden Brüdern, bevor ihr die Höhle der Geister betretet. Diese befindet sich im oberen Teil des Dorfes. Im Innern der Höhle klickt ihr auf das Bett im unteren Bereich, um euch schlafen zu legen.

## **Kapitel 5: Hin und zurück**

Nach einem etwas seltsamen Traum erwacht ihr in der Höhle der Geister. Verlaßt diese und redet im Dorf mit dem Ältesten. Erzählt ihm von eurem Traum und erhaltet einen **Stein** (den Teil einer Scheibe). Mit diesem netten Gegenstand in der Tasche klickt ihr nun auf die Krähe (ansprechen), um diese zu wecken. Folgt der Krähe dann nach rechts in Richtung Sumpf.

Überquert die dort befindliche Brücke nach rechts, um euch vor einer Lichtung wiederzufinden. Geht hier ein wenig nach rechts (der Bildschirm scrollt) und pflückt ein paar der lila **Blumen**, die auf der Wiese wachsen. Ihr könnt dann weiter den Hügel hinaufgehen. Vor euch schwebt ein Schloß in der Luft. Ihr geht weiter nach rechts die Ebene hinab und findet euch vor einer Steinstatue wieder.

Auf der rechten Seite wächst ein Busch mit saftigen Beeren, die ihr aber aufgrund des Sumpfes nicht erreichen könnt. Versucht es einmal und benutzt dann die Flöte im Inventar (reinpusten), um die Krähe herbeizurufen. Nachdem der Vogel also gelandet ist, klickt diesen an und benutzt ihn mit den **Beeren**, woraufhin euch das Tier ein paar dieser saftigen Früchte bringt. Nachdem sich die Beeren also in eurem Besitz befinden, kombiniert diese im Inventar mit der lila Blume, um so eine **Feuchtigkeitsscreme** zu erhalten.

Klickt nun die Steinstatue einmal an und sprecht dann mit dieser. Nachdem dies alles nichts bringt, benutzt ihr die Feuchtigkeitsscreme mit der Statue, um sie zum Leben zu erwecken. Redet dann mit der Statue und diese öffnet einen Zugang für euch. Ihr könnt daraufhin den Berg betreten.

So landet ihr im Innern einer Art Schloß wieder. Auf der rechten Seite hängt an der Wand eine kleine Statue (Wasserspeier), die ihr euch ansehen solltet. Benutzt ihr nun eine Münze mit eben dieser Statue, dreht sich die Säule und

es erscheint eine zweite Statue, die zwei Kerzen in der Hand hält. Blast beide Kerzen aus und die Säule dreht sich nochmals. Diesmal hält der zweite Wasserspeier **Salz** und **Pfeffer** in den Händen - beides ist aufzunehmen. Hier wäre jetzt alles erledigt und ihr könnt euch der großen Sanduhr widmen, die die Statue auf der linken Seite in der Hand hält. Klickt ihr diese Sanduhr an, hebt sich ein Stück der Treppe auf der rechten Seite. Beachtet, daß ihr den Teil der Treppe, der sich bewegt hat (oder eine der im oberen Bereich befindlichen Tür), zweimal anklickt. Tut ihr dies nicht, senkt sich dieser Teil der Treppe wieder und ihr könnt darüber nicht den oberen Bereich erreichen.

Habt ihr es schließlich geschafft und seid die Treppe nach oben gestiegen, nähert euch der Steintür links neben dem Spiegel. Klopft ihr *zweimal* an eben diese Tür, dreht sie sich und gibt eine zweite Sanduhr preis. Auch diese gilt es wiederum zu bewegen. Sobald dies geschehen ist, hebt sich auf der linken Seite eine Plattform, auf die ihr möglichst schnell zweimal klicken solltet. Ist euch dies gelungen, könnt ihr auch die dahinter liegende Tür öffnen und durchqueren.

Schaut euch im nächsten Raum den vor euch liegenden Wasserspeier an und bemerkt, daß es sich hierbei um ein steinernes Gesicht handelt. Benutzt mit diesem Gesicht den Pfefferstreuer, um die Tür zu öffnen. So gelangt ihr endlich in eine große Empfangshalle.

Versucht hier nun, durch die linke Tür oberhalb der Treppe den Turm zu erreichen, woraufhin der Alchimist erscheint. Sprecht solange mit dem Kerl, bis dieser mit euch kämpfen möchte (echte Herausforderung). Benutzt ihr schließlich den Taschenrechner mit dem Bösewicht, habt ihr den Wettbewerb gewonnen.

Nachdem der Alchimist verschwunden ist, geht es weiter in den Turm. Hier gilt es zunächst, **vier Phiole**n zu finden. Diese befinden sich:

- im untersten Fach des Bücherregals
- hinter dem Vorhang (dieser ist zunächst auf die Seite zu bewegen)
- unter dem Schädel, der ganz rechts auf dem Tisch steht (auch dieser ist zunächst auf die Seite zu schieben)
- neben dem Kessel (dazu müßt ihr euch zunächst den Kessel rechts neben dem Schädel näher anschauen). Dort steht eine gelbe Flasche.

Habt ihr alle Flaschen eingesammelt, werft mal einen Blick in das große Buch rechts neben dem Bücherregal, um die Zutaten für den Unsichtbarkeitstrank zu erfahren. Fangt danach an, eben diesen Trank zu

mixen und haltet euch dazu genau an unsere Vorgaben (auch in der angegebenen Reihenfolge):

Schaut euch den Kessel näher an und packt die folgenden Tränke hinein:

weiß, grün, blau.

Die Essenz wird danach in eine Phiole gefüllt und landet als **Unsichtbarkeitstrank** in eurem Gepäck.

Verlaßt nun den Turm wieder und kehrt zurück in den ersten Bereich des Labyrinthes (Anfangsraum). Wendet euch dort rechts dem Spiegel zu, vor dem ein Pergament liegt. Sobald ihr dieses jedoch aufnehmen wollt, hindert euch ein Geist daran. Benutzt also den Unsichtbarkeitstrank mit April und greift euch danach in aller Ruhe das **Pergament** vor dem Spiegel.

Geht zurück in den Turm, wo ihr die eben aufgenommene herausgerissene Seite mit dem offenen Zauberbuch benutzt. Dazu müßt ihr das Buch zuerst in Großaufnahme vor euch sehen, bevor ihr die ausgerissene Seite dort einsetzen könnt. Ihr findet so die Mixturen für weitere Tränke. Nähert euch also erneut dem Kessel und gebt dort die folgenden Essenzen hinein (auch in dieser Reihenfolge!):

gelb, weiß, blau = **Federleicht-Trank**

grün, gelb, blau = **Magie-Bindetrank**

Geht nun einen Schritt zurück und benutzt den Federleicht-Trank mit April. Findet dann auf dem obersten Regalbrett links (knapp unterhalb der Decke) eine **rote Phiole**, die ihr euch nun greifen könnt. Befindet sich diese Flasche also ebenfalls in eurem Besitz, geht es zurück zum Kessel, wo ihr zwei weitere Tränke mixt:

rot, rot, blau = **Explosionstrank**

weiß, rot, blau = **Windtrank**

Geht nun wieder einen Schritt zurück und benutzt zunächst den Magie-Bindetrank, dann den Explosivtrank mit dem großen lila Kristall auf der linken Seite. Es folgt eine längere Sequenz, während der etwas seltsames passiert. Öffnet daraufhin das Fenster links des Bücherregals und blast dann in eure Flöte (im Inventar). Nachdem die Krähe erschienen ist, übergebt dieser den Windtrank. Nehmt dann die Krähe in die Hand und benutzt sie mit dem Fenster. Die Krähe soll den Trank in den Wolken entleeren. Eine weitere Sequenz folgt und ihr findet euch daraufhin vor dem Bauernhof wieder.

Verlaßt diesen Abschnitt nach links und steuert über die Stadtkarte das White Dragon an. Übergebt Kapitän Nebevay den Rest des Windtranks,

nachdem ihr ausführlich mit ihm gesprochen habt. Sucht dann die Stadtkarte auf und reist über diese weiter zum Journeyman Inn. Betretet das Wirtshaus und übergebt im Innern der Frau am Tresen (Tun Luiec) die Karte des Nordlands (nachdem ihr mit ihr gesprochen habt). Während eines Gespräches mit der Dame erfahrt ihr, daß es sich bei ihr um einen Navigator handelt. Erzählt ihr, daß ihr Arbeit für sie hättet und auch dieser Teil wäre erledigt.

Verlaßt jetzt das Wirtshaus und kehrt über die Stadtkarte zurück zum Markt. Betretet dort den Tempel und redet im Innern mit Vater Tobias, der sich diesmal im hinteren Teil und dort ganz links aufhält. Von diesem erhaltet ihr den **Talisman des Gleichgewichts**.

Mit dem Talisman im Gepäck geht es zurück zum White Dragon, wo ihr mit dem Kapitän reden müßt.

## **Kapitel 6: Der Sturm des Chaos**

Dieses Kapitel beginnt auf dem Schiff. Schaut euch auf Deck zunächst das Apfelfaß auf der rechten Seite genauer an. Entnehmt diesem einen **Apfel** und begeben euch über die Treppe hinunter in den Lagerraum. Dort steht links zwischen zwei Säcken eine **Axt**, die ihr ebenfalls aufnehmen müßt. Eßt im Inventar nun ein Bonbon, um kurz darauf ein **klebriges Bonbon** zu erhalten. Dieses klebrige Bonbon benutzt ihr nun mit dem Sack in der ganz linken unteren Ecke (dort, wo immer ein Wurm herausgekrochen kommt). Benutzt dieses Klebeteil also mit dem Sack, nicht mit dem Wurm. Wartet dann ein wenig, woraufhin der **Wurm** an dem ekligen Gegenstand festklebt und von euch aufgenommen werden kann. Im Inventar benutzt ihr den Wurm dann mit dem Apfel.

Verlaßt den Lagerraum jetzt wieder und geht nach oben auf die Brücke. Übergebt dort den wurmigen Apfel dem Kapitän, woraufhin dieser die Brücke räumt. Schaut euch dann den hier befindlichen Kompaß an, redet schließlich mit der Frau am Ruder (Tun Luiec) und geht alle Punkte durch. Fragt die Dame am Ende, ob ihr sie am Steuerrad ablösen sollt, die euer Angebot gerne annimmt. Nachdem ihr also Ruhe habt, benutzt den Talisman des Gleichgewichtes mit dem Kompaß, um diesen umzulenken. Nachdem Tun Luiec wieder erschienen ist, erklärt ihr der Dame, daß ihr wohl vom Kurs abgekommen seid. Erzählt ihr von dem Sturm und der Kapitän

erscheint wieder auf der Bildfläche. Die Dame wechselt den Kurs und ihr landet auf dem Deck.

Betretet also nochmals die Brücke und nehmt den **Talisman** an euch, der auf der linken Seite des Kompasses hängt. Der Kapitän nimmt euch daraufhin den Talisman ab und ihr begeben euch über das Deck hinunter in den Laderaum. Widmet euch dort der Truhe auf der rechten Seite, die ihr jetzt mit der Axt bearbeiten könnt. Das Schiff sinkt und ihr findet euch auf einem Floß treibend wieder.

## **Kapitel 7: Ein tiefblauer Spiegel**

Nachdem euch die Krähe wieder verlassen hat und auf Ausschau nach einer naheliegenden Insel ist, beginnt eure Suche nach Rettung. Zunächst einmal solltet ihr mit Hilfe der Flöte die Krähe herbeirufen. Da ihr diese nicht erreicht, wartet ein wenig und schaut euch um. Von Zeit zu Zeit erscheint auf der rechten Seite der Kopf eines Fisches. Da dieser kurz darauf wieder untertaucht, müßt ihr euch ein wenig beeilen. Beachtet dabei, daß der Fisch immer wieder auftaucht. Seht ihn euch also zunächst näher an, sprecht dann mit ihm und versucht ihn schließlich zu greifen. Ihr werdet daraufhin gepackt und hinunter ins Wasser gezogen.

In einem kleinen Raum findet ihr euch wieder. Schaut euch hier zunächst die drei Zeichnungen an der Wand genauer an. Danach werft einen Blick auf die Mauer, an der sich kleine Lebewesen namens **Polypen** befinden. Habt ihr diese entdeckt, könnt ihr eines dieser Viecher ansprechen und aufnehmen. Benutzt ihr daraufhin diesen Polypen mit April, könnt ihr unter Wasser atmen. Verlaßt diesen Raum also nun durch das Wasserloch in der Mitte.

Im Wasser bemerkt ihr ganz links eine Muschel, die ihr öffnet und der ihr eine große **schwarze Perle** entnehmt. Taucht danach weiter nach oben und in Richtung Stadt. An einem bestimmten Teil der Mauer (etwa in der Mitte, unterhalb des hellen Lichtes) befindet sich ein wenig **grünes Zeug**, das ihr abnehmen und einstecken könnt. Taucht nun durch das Loch im Boden zurück ins Meer, wo ihr euch erneut rechts ins Lufthaus begeben solltet.

Benutzt dort eure Reißzwecke mit April, um euch damit zu piken. Ihr erhaltet so ein wenig **Blut**, das ihr im Inventar mit dem grünen Zeug benutzt. Packt ihr schließlich noch die schwarze Perle in die grüne Blutsubstanz, erhaltet ihr eine **goldene Perle**. Diese goldene Perle benutzt ihr schließlich mit April, woraufhin sie das Teil schluckt.

Taucht nun zurück zur Stadt, wo ihr in einer kleinen Nische direkt vor euch (in der Wand) einen **Kristall** entdeckt, den es einzustecken gilt. Jetzt könnt ihr auch rechts mit dem Meermensch (Königin) über alle Dinge plaudern. Gibt es nichts neues mehr zu erfahren, klickt auf den Speer, der links neben der Königin an der Wand steht. Redet danach ein weiteres Mal mit dem Meermensch und fragt diesen diesmal nach den `Wasserzähmern`. Nachdem ihr der Königin noch euren Kristall gezeigt habt, könnt ihr wieder raus ins Meer tauchen.

Bemerkt hier nun ganz links eine Menge Seetang, das einen Durchgang zu verbergen scheint. Schaut euch diesen Tang genauer an und schiebt ihn dann auf die Seite. Ihr findet so einen weiteren **Kristall**, den ihr aufnehmt, bevor ihr den Seetang vollends zur Seite schieben könnt. Es wird so ein Höhleneingang frei, den ihr nun durchqueren könnt.

Im Innern der Höhle liegen **zwei weitere Kristalle** auf dem Boden herum, die es aufzunehmen gilt. Ihr müßtet euch jetzt im Besitz von insgesamt vier Kristallen befinden. Schaut euch nun den hier befindlichen Steinaltar genauer an und seht diesen in Großaufnahme vor euch. Es erwartet euch das schwerste Puzzle des gesamten Spiels. Da die Erklärung hierfür sehr schwierig ist, haltet euch diesmal einfach an unsere Angaben:

1. Benutzt den zweiten Kristall (braun) mit der Aussparung hinter dem Steinschild mit dem Wasser (schaut euch zunächst alle Steinschilde an und ihr erfahrt deren Bedeutung).
2. Benutzt den dritten Kristall (gelb) mit der Aussparung hinter dem Steinschild mit dem Fisch.
3. Benutzt den ersten Kristall (grau) mit der Aussparung hinter dem Steinschild mit der einäugigen Pyramide.
4. Benutzt den vierten Kristall (grün) mit der Aussparung hinter dem Steinschild mit der Harpune.

Habt ihr dies erledigt gilt es, die Symbole auf den vier Ringen so zu drehen (durch mehrmaliges Anklicken), daß vor jedem Kristallsymbol das entgegengesetzte Steinsymbol zum Stehen kommt:

1. Feuerring vor Wasser
2. Vogelring vor Fisch
3. Maerum-Ring vor einäugige Pyramide
4. Topfring vor Harpune.

Wurde auch dies korrekt erledigt, gilt es zum Abschluß, die vier eingesetzten Kristalle so zu drehen (klickt dazu auf den jeweiligen Kristall und dreht

diesen dann), daß die darauf befindlichen passenden Symbole auf die Zeichen im hinteren Bereich der jeweiligen Vertiefung zeigen:

1. Welle zu Welle
2. Harpune zu Fisch
3. Auge zu Auge
4. Fisch zu Harpune.

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich der Stein in der Mitte des Altars und die Höhle wird ein wenig erhellt. Ihr solltet euch zunächst die Zeichnungen an den Wänden anschauen, bevor ihr die Höhle wieder verlaßt. Kehrt zurück in die Stadt und sprecht dort erneut mit der Königin. Erzählt der Dame von den Höhlenmalereien und von dem Schiffswrack und ihr könnt euch daraufhin den **Speer** greifen, der an der Wand steht. Verlaßt die Stadt mit dem Speer in der Hand und taucht im Wasser nach rechts in Richtung Schiffswrack. Begebt euch durch das Loch in das Innere des Wracks, woraufhin ein Beisser nach euch schnappt. Benutzt ihr jetzt die Harpune mit dem Fisch, wird dieser getötet und der Weg ins Wrack ist frei. Bevor ihr weiter taucht, solltet ihr zunächst auf den toten Beisser klicken, um diesem einen **Zahn** zu entreißen.

Im Innern des Wracks seht ihr den **Talisman**, den ihr euch greifen müßt. Mit dem Zahn und dem Talisman im Gepäck geht es jetzt wieder zurück in die Stadt, wo ihr der Königin beide Gegenstände übergibt (Zahn und Talisman). Kehrt danach zurück in die Höhle, wo ihr den Talisman mit dem runden Symbol an der linken Wand benutzt. Es öffnet sich eine Nische, die ihr näher untersuchen müßt. Entnehmt dieser Nische einen Teil der Steinscheibe (**Maerum-Stein**), zeigt diesen der Königin in der Stadt, sprecht sie dann nochmals an und beendet somit diesen Abschnitt.

## **Kapitel 8: Wiedervereinigung**

Dieses Kapitel beginnt an einem Strand. Nehmt zunächst das **Seil** an euch, das rechts auf dem Boden liegt. Ruft dann die Krähe mit Hilfe der Flöte, unterhaltet euch mit dieser und benutzt sie anschließend mit dem Himmel. Der Vogel soll so die Insel ein wenig auskundschaften und verschafft euch den Zugang zu einer Karte. Kehrt vorerst nochmals zurück zum Strand und folgt dort dem Weg auf der linken Seite hinauf. Benutzt im nächsten Bild das Seil mit dem jungen Baum im Vordergrund, um diesen zu verschieben - es wird so ein Loch freigelegt. Klettert mit Hilfe des Seils durch das Loch

hinab in eine Höhle. Klettert dort über die rechte Seite hinunter auf den Boden. Ihr landet vor einer Wasserstelle und einem kleinen Schutthaufen. Schaut euch den Schutthaufen genauer an und findet darin einen **Schlüssel**, den ihr aufnehmt.

Klettert danach wieder hinauf und benutzt das Seil, um euch mit dessen Hilfe ins Freie zu ziehen. Nehmt dort das **Seil** wieder an euch, geht nach rechts in Richtung Strand und verläßt diesen nach oben (Dschungel).

Steuert auf der Karte den Vulkan an und schaut euch dort den großen Baum auf der linken Seite genauer an. Kehrt zurück auf die Karte, wo nun ein weiterer Ort, der große Baum, erschienen ist. Begeht euch also zum großen Baum, wo ihr einfach nach rechts lauft. Ihr werdet von einem seltsamen Wesen angesprochen, der sich als Zweigmensch entpuppt. Von ihm erfahrt ihr viele wichtige Dinge (auf alles ansprechen).

Nachdem es nichts mehr zu besprechen gibt, kehrt ihr über die Karte zurück zum Vulkan. Bemerkt dort auf der rechten Seite einen Riesenmund, den ihr euch näher anschauen solltet. Ihr klettert hinein und findet euch in einer kleinen Höhle wieder. Rechts unten befindet sich ein dreieckiges Schlüsselloch, in das ihr euren Schlüssel stecken müßt. Dreht ihr den Schlüssel nun öfters, erscheinen darüber verschiedene Symbole. Dreht also einmal an dem Schlüssel und schaut dann links durch die Linse, die sich bei näherer Betrachtung als Teleskop entpuppt. Nachdem ihr also ein Symbol erdreht habt, schaut ihr immer durch das Teleskop. Viele Symbole sind uninteressant. Doch einige Symbole weisen auf verschiedene Objekte hin, die sich im Dschungel befinden. Diese Symbole und die dazugehörigen Objekte müßt ihr euch merken.

Habt ihr alles durchprobiert, nehmt den **Schlüssel** wieder an euch und verläßt die Höhle. Kehrt zurück in den Dschungel und sucht erneut den großen Baum auf. Klettert diesmal auf den Baum in der Mitte und schaut euch dort die große Holzarmbrust genauer an. Ihr könnt dann unten auf dem Boden mit dem kleinen Zweigmann über diese Waffe reden. Nachdem ihr auch darüber alles erfahren habt, klickt ihr auf die große Säule, die rechts neben Zweigmann Woody steht (Ohr). Redet zunächst mit diesem Ohr und klickt es dann an (unterer Bereich), um die Säule in Nahaufnahme sehen zu können. Steckt in die Mitte der Säule (dreieckiges Loch) den Schlüssel und dreht diesen zunächst nach rechts (mittlerer Pfeil). Auf diesem Weg dreht sich der untere Ring. Bewegt solange den Schlüssel, bis über dem unteren Steinkopf (Ohren) das Symbol erscheint, das wie ein S aussieht. Ist dies

passiert, dreht den Schlüssel nun nach links (unterer Pfeil), woraufhin sich der obere Ring dreht. Dort müßt ihr das Symbol in die Mitte bewegen, das aussieht wie ein Apfel mit zwei Stielen (dieses befindet sich genau inmitten zweier Löcher). Habt ihr die korrekten Symbole erdreht, nehmt den **Schlüssel** wieder an euch und verlaßt dieses Gebiet.

Es geht nun über die Karte zurück zum Strand, dem ihr diesmal nach rechts folgt (durch den Torbogen). Vom nächsten Bild aus - hier müßt ihr zunächst einen Blick auf die *Riesenkralbe* werfen, diese ansprechen und dann versuchen, ihren Panzer zu knacken - geht es weiter nach oben in Richtung Klippen, woraufhin ihr vor der nächsten Statue landet. Seht euch den Fuß dieser Statue an, um diesen in Großaufnahme sehen zu können. Steckt hier wiederum den Schlüssel in das dreieckige Loch und dreht nun auf dem unteren Ring das Symbol, das aussieht wie ein S in die Mitte und auf dem oberen Ring das Symbol, das aussieht wie ein Pfeil. Nehmt danach den **Schlüssel** an euch, kehrt zurück zum Strand, den ihr diesmal nach links verlaßt (Weg hinauf). In der Ruinenstadt befindet sich eine Statue ganz rechts. Schaut euch wiederum den Statuensockel genauer an, um diesen in Großaufnahme zu sehen. Steckt den Schlüssel in das Loch und dreht diesmal auf dem unteren Ring das Symbol in die Mitte, das aussieht wie ein Apfel mit zwei Stielen. Auf dem oberen Ring gehört das Symbol in die Mitte, das aussieht wie ein A mit zwei Halbkreisen drumherum.

Wurde auch dies erledigt, nehmt den **Schlüssel** wieder an euch und macht euch auf den Weg zum großen Baum. Nähert euch der dort befindlichen Statue, bei der ihr diesmal auf das Ohr klickt (ansprechen). Habt ihr bei den anderen drei Statuen die Symbole richtig erdreht, müßte euer "Hallo" durch alle Statuen weitergeleitet werden und somit Q`aman wecken. Ist der Kerl wach, spricht ein weiteres Mal mit dem Ohr der Statue und unterhaltet euch diesmal mit dem erwachten Mann. Fragt ihn, wo er sich aufhält und macht euch danach über die Karte auf den Weg zur Lichtung des stillen Riesen.

Sprecht mit dem Kerl über alle Punkte und erzählt ihm schließlich von der Kralbe am Strand. Der Riese begleitet euch zum Strand und hilft der Kralbe. Beide verlassen danach diesen Bereich und ihr folgt Q`aman auf die Klippen. Übergebt dem Riesen euer Bonbonpapier, nachdem ihr mit ihm über einen Köder gesprochen habt.

Hier wäre vorerst alles erledigt und ihr kehrt zurück zum großen Baum. Redet dort mit dem kleinen Zweigmann Wick und berichtet ihm, daß die Luft rein ist und sie wieder an ihrer Kanone arbeiten können. Die Kerle machen

sich daraufhin an die Arbeit und ihr macht euch nochmals auf den Weg zu den Klippen. Q`aman ruht sich aus und ihr könnt seine Angel anklicken, die auf dem Boden liegt. April steckt sich die **Angelschnur** ein. Ferner solltet ihr die **Fischgräten** nicht vergessen, die rechts daneben liegen. Im Inventar verbindet ihr sogleich die Gräten mit dem Seil, um eine Art **Enterhaken** zu erhalten (befindet sich das Seil nicht mehr in eurem Besitz, habt ihr es an dem jungen Baum in der Ruinenstadt hängen lassen - holt es euch wieder).

Es geht jetzt zurück zum großen Baum, wo ihr auf die Baumkrone hinauf klettert. Unterhaltet euch dort mit dem Zweigmann Wick und erfahrt, daß diesem noch eine Bogensehne fehlt. Übergebt ihm also die Angelschnur und verfolgt die Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt, sprecht ein weiteres Mal mit Wick, bevor ihr euren Enterhaken mit der Kanone benutzt, um diesen dort zu befestigen. Betätigt daraufhin den Hebel an der Kanone, woraufhin der Enterhaken auf die andere Seite der Schlucht geschossen wird, auf die ihr euch dann zieht.

Sprecht hier zunächst mit dem Kerl auf der anderen Seite (Alatier) über alle Punkte und benutzt danach den Federleicht-Trank mit April (zuerst müßt ihr euch noch den Aufwind genauer anschauen, der sich zwischen dem Abgrund befindet). Habt ihr diesen also getrunken, benutzt den Windtrank mit dem Aufwind, um die andere Seite zu erreichen. Ihr erfahrt dort etwas über einen Windbringer. Betretet nun den Tunnel und landet so vor den Toren eines Schlosses. Erreicht dieses über die Treppe und sprecht dort mit der Schloßwache, die auf der hier befindlichen Treppe zu finden ist. Sagt ihr, ihr wärt der Windbringer und erfahrt, daß ihr zunächst vier Geschichten erfahren müßt, um Eintritt zu erhalten. Sucht also zunächst alle Personen im Umkreis auf und fragt diese nach den Geschichten:

- In diesem Bild das kleine Alatier-Kind.
- Ebenfalls in diesem Bild ein Stückchen weiter rechts die junge Alatierin.
- Auf dem Bergpfad der sitzende Alatier.
- Beim Abgrund ein weiterer Alatier (durch den Tunnel gehen).

Habt ihr schließlich alle vier Geschichten gehört und euch diese ein wenig gemerkt, könnt ihr zurück zur Schloßwache kehren, der euch nun vier Fragen stellt. Hier die Antworten (diese erscheinen erst, nachdem ihr euch alle Geschichten angehört habt):

Name des Berges: Mount Bak`ta`ana.

Geschichte der Sterne: Die Geister der fünf Erzähler.

Geschichte des Meeres: Den Octa`wo.

Geschichte der Heimkehr: Einen zerbrochenen Topf.

Habt ihr alle Fragen richtig beantwortet, könnt ihr endlich das Schloß betreten und euch dort mit der Erzählerin unterhalten. Fragt diese über alles aus und verfolgt eine längere Sequenz (ihr erhaltet automatisch den **Alatier-Stein**).

Sobald ihr wieder handeln könnt, findet ihr euch unter Wasser und vor einem großen Sandberg wieder. Greift euch hier nun ein wenig Sand und bemerkt, daß das Gebilde lebt. Klickt danach ein weiteres Mal auf den Sand und zwar diesmal an die Stelle im unteren mittleren Bereich des Gebildes. So kommt eine kleine Öffnung zum Vorschein, die ihr zuerst anklicken, dann ansehen müßt. Nachdem ihr wißt, um was es sich hierbei handelt, könnt ihr mit der Öffnung reden. Es öffnet sich daraufhin im oberen Bereich des Gebildes eine größere Öffnung, durch die ihr schließlich tauchen könnt.

Klickt im Innern den vor euch befindlichen kreisrunden Vorsprung an, woraufhin sich ein Auge öffnet und zu euch spricht. Sprecht ihr das Ding auf das Auge des Drachen an, erhaltet ihr von dem Monster einen blauen **Edelstein**. Befragt das Monster weiter, bis eine längere Sequenz folgt.

Ihr findet euch danach in einem Raum und vor einer Gestalt mit Umhang wieder. Sprecht auch mit dieser Gestalt über alle Punkte und erhaltet während der Unterhaltung eine **Sternkarte** und einen **Stein** (Stein des dunklen Volkes).

## **Kapitel 9: Schatten**

Am Kai angekommen, macht euch auf den Weg nach oben in die Stadt, woraufhin ein Portal erscheint, durch das ihr zurück in eure Heimatstadt gelangt. Nachdem ihr dort in der Kathedrale ein paar Worte mit Pater Raul gewechselt und näheres über ihn erfahren habt, verläßt die Kathedrale und fährt mit Hilfe der U-Bahn weiter nach East Venice.

Dort angekommen geht es weiter zu eurer Wohnung (dem Grenzhaus), wo ihr eine kleine Überraschung erlebt (stellt ein paar Fragen).

Nachdem ihr wieder handeln könnt und euch im oberen Stockwerk und in eurer Wohnung befindet, öffnet schnell das Fenster (falls dieses geschlossen sein sollte), schaut hinaus und springt dann runter in den Fluß. Ihr findet euch danach im Freien stehend wieder und nach euch wird gesucht. Benutzt also den Unsichtbarkeitstrank mit April, um ungestört an dem bösen Mann vorbeizukommen. Geht dann in Richtung Brücken und weiter zum Café. So

betretet ihr automatisch ein neues Portal und findet euch im Haus einer alten Frau wieder. Unterhaltet euch mit dieser über alles und hört euch deren Geschichte an.

## **Kapitel 10: Wiedergeburt**

Ihr beginnt diesmal in Arcadia vor dem Wirtshaus Longest Man. Lauft zunächst nach oben in Richtung Stadt und steuert auf der Stadtkarte die Grünanlagen an. Klopft dort an die Tür des Baumhauses und spricht im Innern mit Abanaxus. Von diesem erhaltet ihr das letzte Teil der Platte, den **Venar-Stein**.

Mit diesem im Gepäck geht es über die Karte weiter zur Enklave.

Begeht euch am Zielort in die Enklave und kümmert euch im Innern um die vier Vertiefungen auf dem Boden. Setzt in diese Vertiefungen nun die vier Steine ein, wobei der mittlere Kreis frei bleibt - in jede Vertiefung paßt nur ein bestimmter Stein. Habt ihr alle Steine eingesetzt, scheint es immer noch nicht richtig zu funktionieren. Ruft also mit Hilfe der Flöte die Krähe herbei und benutzt den Vogel schließlich mit dem steinernen Drache auf der linken Seite. Die Krähe fliegt auf den Drachenkopf und reinigt dessen Maul, auf daß der Drache wieder Feuer spucken kann. So verschmelzen die vier Steine miteinander und etwas fällt hinunter in die Bibliothek.

Folgt also der Treppe nach unten (rechte untere Ecke) und spricht in der Bibliothek mit Minstrum Yerin. Nachdem ihr alles erfahren habt, folgt der Treppe rechts unten vor die Wasserstelle. Im Wasserbecken liegt die Scheibe des Gleichgewichtes, die ihr euch ansieht und dann versucht, aufzunehmen. Leider klappt dies nicht so ohne weiteres und ihr versucht das Rad zu betätigen, das im unteren Bereich auf der rechten Seite an der Wand hängt. Es klappt auch nicht und ihr sprecht darüber mit dem Minstrum. Befragt ihn nach dem Rad und er löst es für euch. Nun könnt ihr an dem Rad drehen und das Wasser fließt ab.

Die **Scheibe** liegt nun auf dem Grund des Beckens und kann aufgenommen werden. Mit diesem Gegenstand in der Tasche versucht ihr nun, die Bibliothek und die Enklave in Richtung Stadt zu verlassen. Ein Portal erscheint, durch das ihr zurück in eure Heimatstadt kehrt.

## Kapitel 11: Blutsverwandte

Ihr findet euch im Innern der Akademie wieder. Nehmt hier sogleich **Pinsel und Palette** in die Hand und benutzt diese mit der Leinwand. Malt ein Bild und geht durch dieses hindurch in die Welt, in der ihr das Abenteuer begonnen habt. Sprecht dort kurz mit dem Drachen, der euch einen weißen **Edelstein** übergibt. Danach werdet ihr in die Kathedrale verfrachtet.

Verlaßt diese gleich wieder und fahrt mit der U-Bahn weiter zum Hafen/Newport Docks. Dort angekommen steigt ihr die Treppe nach oben und folgt der Straße ganz nach rechts, wo ihr am Ende die Garage betretet. Steigt im Innern der Garage hinab in die Grube, wo ihr Burns nach dem **gefälschten Ausweis** fragt. Ihr erhaltet diesen endlich und gebt dem Kerl danach die Sternenkarte, die er für euch entziffern soll. Natürlich dauert auch dies wieder seine Zeit und ihr kehrt vorerst zurück zur U-Bahn.

Fahrt diesmal zum Metro Circle, wo ihr euch ganz links den Aufzügen nähert. Öffnet die Tür des Aufzuges und fahrt mit diesem nach oben (dazu muß sich der Ausweis in eurem Besitz befinden). In der oberen Etage angelangt, findet zunächst in dem Abfalleimer ganz unten rechts einen **leeren Pizzakarton**, den ihr mitnehmt. Schaut euch dann ganz links die Boutique an und betretet diese.

Nachdem ihr euch mit ein paar neuen Klamotten ausgestattet habt, geht es in Richtung Shuttle (steuert dazu die Stufen auf der linken Seite an - etwa in der Mitte des Bildschirms). Am Zielort angelangt fragt ihr den Polizisten nach dem Weg zum MTI Gebäude. Lauft dann weiter nach rechts und in Richtung Straße. Dem Portier am Empfang übergibt ihr den leeren Pizzakarton, woraufhin ihr eingelassen werdet. Ihr landet so im Büro von Mac Allen.

Klickt hier zunächst auf den Schreibtisch, woraufhin Mac Allen das Büro betritt. Ihr könnt diesen über alles befragen und werdet schließlich in sein geheimes Labor geführt. Sobald ihr wieder handeln könnt und Mac Allen das Labor verlassen hat, seht euch rechts den Rechner an und benutzt ihn danach, um im oberen Bereich eine Tür zu öffnen, durch die ihr gleich aufs Dach rennen solltet. Beachtet, daß auch ein seltsames Wesen freigesetzt wurde, das euch verfolgt. Seid aber beruhigt, denn es tut euch nichts.

Auf dem Dach rennt ihr nun in die rechte untere Ecke (der Bildschirm scrollt) und entdeckt dort einen Vorsprung, den ihr betreten müßt. Nach kurzer Zeit erscheint Cortez, der das Monster erschießt und euch ein wenig erzählt. Sobald ihr wieder handeln könnt, kehrt zurück ins Labor, wo ihr

euch nochmals den Rechner ansieht. Benutzt ihn danach, um die **Steinscheibe** wiederzufinden. Über den Aufzug rechts geht es zurück ins Büro, das ihr ebenfalls wieder verläßt. Fliegt mit dem Shuttle zurück und sucht nochmals die U-Bahn auf. Fahrt mit dieser zurück zum Hafen.

Sucht dort nochmals die Garage auf und steigt hinab in die Grube. Findet den sterbenden Flipper vor und werft einen Blick auf die Sternenkarte. Mit diesem Wissen geht es über die U-Bahn zurück zum Metro Circle, wo ihr erneut ganz links mit dem Aufzug nach oben fahrt. Im Obergeschoß betretet ihr nun den Durchgang ganz oben (dieser geht nach links ab), der in die Röhren führt. Sprecht dort mit der Verkäuferin und tragt euch als Kolonist ein. Fliegt mit einem Raumschiff nach Traumland.

## **Kapitel 12: Traumland**

In der Kolonistenhalle angekommen, versucht zunächst die Damentoilette hinten links zu betreten. Da diese jedoch abgeschlossen ist, müßt ihr euch wohl oder übel mit der Herrentoilette vorlieb nehmen.

Im Innern der Toilette schaut euch zunächst den Automaten links an der Wand an, bevor ihr mit diesem eure Geldkarte benutzt, um ein paar **Pillen** (Pop-Ups) zu ziehen. Klickt dann auf den linken Abfalleimer, um diesen zu verschieben und somit ein Gitter freizulegen. Versucht, dieses zu öffnen und bemerkt, daß es angeschraubt ist. Benutzt also eure letzte Münze mit dem Gitter, um dieses zu öffnen. Sobald die Schrauben entfernt wurden, steigt in den freigelegten Gang.

Im Tunnel stehend schaut ihr nun auf den Bildschirm links neben euch. Seht diesen Monitor dann vor euch und beachtet die kleinen grünen Kreise - dorthin könnt ihr euch bewegen. Sucht zunächst den Versorgungstunnel, Ausgang 1 (linke Seite) und klickt diesen Punkt an. Ihr landet kurz darauf an besagtem Ort, wo ihr euch zunächst um die Überwachungskamera an der Decke kümmern solltet. Schaut euch diese an und greift dann nach ihr, um sie zu demolieren. Es erscheint ein Sicherheitsmensch und spricht euch an. Haltet euch nicht lange mit diesem Kerl auf, sondern kriecht schnell wieder in den offenen Tunnel rechts (Luke), um vor dem Bildschirm zu landen. Schaut euch diesen Monitor (Lageplan) erneut an und begeben euch diesmal zum Versorgungstunnel, Ausgang 2 (oben).

Ihr findet euch so im Überwachungsraum wieder, wo ihr euch ein wenig beeilen solltet (bevor der Wachmann zurück kommt). Seht rechts auf dem

Tisch eine Kaffeetasse, in die ihr eure Pillen (Pop-Ups) hineinpackt. Ist dies geschehen, kriecht schnell wieder durch die offene Luke zurück vor den Bildschirm (Lageplan). Klickt diesen dann nochmals an und kehrt erneut zurück zum Versorgungstunnel, Ausgang 2. Wartet dort solange, bis der Wachmann vom Kaffee trinkt und den Raum verläßt. Nachdem ihr den Raum betreten habt, untersucht den Mantel, der über dem hinteren Stuhl hängt und findet darin einen **Magnetschlüssel**. Vor diesem Stuhl steht ein Rechner, den ihr euch näher anschauen solltet. Ihr erfahrt so, daß der Hüter in Zelle 5 sitzt. Seht euch nun links an der Wand den Plan der Überwachungsanlage genauer an und bemerkt in der Großaufnahme drei rote Knöpfe bei verschiedenen Abschnitten. Klickt auf den roten Knopf beim Zellenblock und gebt den Wachen dienstfrei. Sie wandern daraufhin in einen anderen Abschnitt und geben den Zellenblock somit frei. Ist dies passiert, verläßt den Überwachungsraum nach rechts (Ausgang) und folgt dem Flur nach oben (Flur zum anderen Ende). Ihr landet so im Zellentrakt, wo ihr euren Magnetschlüssel mit dem Schloß der Zelle Nummer 5 benutzt (klickt besagtes Schloß zuvor an, um es zu öffnen). Sprecht mit dem freigelassenen Adrian und kehrt dann zurück in den Überwachungsraum (öffnet dazu die Tür im vorherigen Flur auf der rechten Seite).

Schaut euch nochmals den Plan der Überwachungsanlage an, wo ihr diesmal der Wache bei der Luftschleuse dienstfrei gebt. Sollte dies nicht klappen und macht gerade jemand anderes Pause, gebt einfach zuerst einem anderen Bereich dienstfrei, bevor ihr dann die Wache von der Luftschleuse abzieht.

Verläßt den Überwachungsraum wieder und folgt dem Flur nach oben. Der Zellentrakt wird zwar bewacht, jedoch könnt ihr dem Gang weiter nach rechts folgen. Ihr gelangt über den nachfolgenden Tunnel zur Luftschleuse.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, solltet ihr dort den roten Knopf im vorderen Bereich drücken, woraufhin sich rechts daneben eine Kammer öffnet und eine Kapsel freigibt. In der Mitte der Kapsel bemerkt ihr einen rot leuchtenden Knopf, der sich bei näherer Betrachtung als Bedienfeld entpuppt. Seht euch dieses Bedienfeld also genauer an und bemerkt, daß der Sauerstoff-Filter fehlt.

Kehrt also zurück in den Überwachungsraum, wo ihr diesmal auf dem Überwachungsplan die Wache vor dem Frachtraum abzieht (zuvor müßt ihr den Ruheraum räumen). Ist dies passiert, verläßt den Überwachungsraum und folgt diesmal dem linken Flur. Vom nächsten Tunnel aus könnt ihr den Frachtraum erreichen. Im Innern dieses Raumes solltet ihr zunächst das

Computerterminal auf der rechten Seite näher unter die Lupe nehmen, um zu erfahren, in welcher Kiste sich der gesuchte Filter befindet (schaut dazu zuerst auf das Terminal und benutzt es dann). Durchsucht dann die gesamten Kistenstapel, bis ihr die richtigen findet (der korrekte Kistenstapel befindet sich im oberen Bereich ganz links). Habt ihr den korrekten Stapel gefunden, klickt diesen nochmals an, um den **Filter** zu entnehmen.

Mit dem Filter im Gepäck geht es zurück in den Überwachungsraum. Gebt am Überwachungsplan nochmals der Wache in der Luftschleuse frei (macht zuvor den Ruhebereich frei) und sucht dann die Schleuse auf (oberer Flur, dann rechts). Dort angekommen setzt ihr nun den Filter in die Kapsel ein (rechte Seite). Das grüne Licht beginnt zu brennen und ihr seht auf der linken Seite eine gelbe Taste leuchten. Betätigt eben diese gelbe Taste, woraufhin dieses Kapitel überstanden wäre.

## **Kapitel 13: Die längste Reise**

Endlich im letzten Kapitel angelangt solltet ihr euch zunächst die kaputte Kapsel auf der rechten Seite genauer anschauen, bevor ihr nach oben hin die Wüste betretet.

Auch hier findet ihr wieder eine Kapsel (Adrians), die ihr euch näher anschauen solltet. Danach geht es weiter nach oben in Richtung Turm. Ihr trefft auf ein seltsames Gebilde, das gewachsen zu sein scheint. Benutzt nun im Inventar zunächst den Magie-Bindetrunk mit dem Talisman, um diesen zu stärken (unter Umständen müßt ihr den Talisman zuvor mit dem Strudel benutzen, um festzustellen, daß dieser nicht stark genug ist). Benutzt ihr dann den verstärkten Talisman mit dem Chaos-Strudel, verschwindet dieser und ihr schaut euch die andere Seite des Abgrunds an. So lauft ihr automatisch hinüber.

Auf der anderen Seite geht es weiter nach links in Richtung Turm. Ihr findet euch plötzlich zu Hause wieder, wo ihr als kleines Mädchen auf euren Vater trefft. Nachdem ihr wieder handeln könnt, übergebt ihr eurem Vater den Goldring, woraufhin ihr euch erneut auf dem Planeten wiederfindet.

Es geht ein Bild weiter vor in Richtung Turm. Steht ihr endlich vor dem Turm, benutzt eure Flöte, um die Krähe zu rufen. Nachdem ihr ausgiebig mit dem Federvieh gesprochen habt, nimmt das Tier auf und benutzt es mit der vor euch befindlichen Schlucht. Die Krähe fliegt los und schaut, was sich unter dem Nebel befindet. Nachdem ihr es erfahren habt, nehmt die Krähe

nochmals zur Hand und benutzt sie diesmal mit den Statuen auf dem Hügel (oben zulaufendes Gebilde). Ihr erfahrt so von einem magischen Brunnen auf der anderen Seite. Als nächstes schickt ihr die Krähe in Richtung Turm (dieser befindet sich am ganz oberen Bildrand, oberhalb der Steinstatuen). Er berichtet euch, daß der Turm versiegelt ist. Als nächstes benutzt ihr den Vogel nochmals mit den Steinstatuen, die diesmal als Brunnen der Schöpfung gedeutet werden. Ihr fragt die Krähe, ob sie etwas Wasser für euch holen kann. Nachdem sie wieder vor euch gelandet ist, befindet sich das Wasser in ihrem Schnabel.

Zu guter Letzt benutzt ihr die Krähe (mit dem Wasser im Schnabel) ein letztes Mal mit der Schlucht, woraufhin endlich eine Brücke erscheint. Die Krähe ist verschwunden und ihr überquert die Nebelbrücke. Vor dem Brunnen der Schöpfung stehend, benutzt diesen zunächst (mit dem Handsymbol auf den Brunnen klicken). Ihr schaut sodann in den Brunnen hinein und legt in Nahaufnahme die Steinplatte auf den Brunnen, um diesen zu leeren. Es erscheint daraufhin eine Hand, auf die ihr einfach nur klicken müßt (Handsymbol).

Das Abenteuer wäre überstanden und ihr könnt euch endlich den wohlverdienten Abspann reinziehen.

Ach so, ja, eine kleine Aktion haben wir noch vergessen. Während des Zweikampfes solltet ihr den Talisman mit Gordon benutzen...