

The Longest Journey

von Kerstin Häntsch

Die Heldin des Spieles heißt April Ryan. Sie soll die Balance zwischen den Welten wiederherstellen. Wenn es einen Ausgang zu einem anderen Ort gibt, dann wird der Pfeil rot und es steht am Pfeil wie der Ort heißt zu dem es dann geht. Es gibt die Optionen „Auge“ für etwas ansehen, den „Mund“ für reden (oder essen) und die „Hand“ für etwas nehmen. Ein Inventar gibt es natürlich auch und die Gegenstände können auch kombiniert werden. Gespräche sollten überlegt geführt werden, denn von Aprils Fragen bzw. Antworten hängt mitunter die Reaktion der jeweiligen Person ab mit der April sich unterhält. Man kann aber bei den Gesprächen nichts wirklich falsch machen. Es kann nur etwas schwieriger werden. Jetzt geht es aber los.

Prolog: Ein Unwetter naht

- April landet im Traum in einer anderen Welt
- sie geht nach rechts
- ein Ei rollt aus dem Nest und bleibt an einer Wurzel hängen
- April sieht sich das Nest an
- es liegen große Schuppen im Nest und April nimmt sich eine Schuppe
- dann sieht sie sich den Baum an
- noch etwas weiter rechts ist ein Wasserlauf
- den Baum ansehen und den Zweig vom Baum nehmen
- der Baum beginnt zu sprechen und April unterhält sich mit der Stimme der Bäume
 - fragen was mit dem Baum passiert ist
 - fragen was er mit dem Ei zu tun hat
 - fragen ob sie etwas für das Ei tun kann
- der Wasserlauf hat einen anderen Weg genommen und der Baum bekommt kein Wasser mehr
- im Inventar die Schuppe mit dem Zweig benutzen
- das Ganze dann mit dem Wasserlauf benutzen
- nun bekommt der Baum wieder Wasser
- April spricht wieder mit dem Baum und erinnert ihn daran das Ei zu retten
- der Baum bringt das Ei wieder ins Nest und ein Drachen erscheint
- der Drachen spricht mit April
- dann erscheint noch ein Geist und April erwacht in ihrem Bett

Kapitel 1: Halbschatten:

Stark / East Venice:

Im Grenzhaus:

- April hat ein Zimmer im Grenzhaus
- sie öffnet den Schrank
- den Spielzeugschimpanse ansehen und nehmen
- das Bild auf dem Tisch ansehen und nehmen
- das Tagebuch ansehen und nehmen

- im Inventar das Tagebuch ansehen
- es liegt ein **Stundenzettel** darin, den April heraus nimmt
- den Spielzeugschimpanzen im Inventar ansehen und **das Auge** nehmen
- das Fenster öffnen und hinaus sehen
- die **Wäscheleine** nehmen
- die Wäscheleine hängt nun an der anderen Seite
- zurück ins Zimmer
- das Zimmer verlassen
- auf dem Flur trifft April auf Zack (ist nicht ihr Typ) und sie spricht mit ihm
- die Pflanze im Flur ansehen; es ist Organo Plastik
- ein **Blatt** von der Pflanze nehmen
- das freistehende Computerterminal ansehen und mit ihm reden
- das Terminal hat keine Spracherkennung
- nach unten gehen
- die Pinnwand ansehen
- den **rosa Zettel** ansehen und nehmen
- im Inventar den Zettel lesen (Fiona hat einen Ring gefunden)
- Fiona sitzt auf dem Sofa
- April geht zu ihr und unterhält sich mit ihr
- im Gespräch erfährt man einiges über die anderen Mitbewohner
- nach dem Gespräch gibt April Fiona den **rosa Zettel**
- sie bekommt den **Ring**
- das **Streichholzheft** auf dem Tisch nehmen
- das Haus verlassen
- nach rechts gehen
- hier ist eine Maschine
- April versucht die Zange zu nehmen, aber das geht nicht
- auf der Bank vor dem Haus sitzt Cortez
- er spricht April an und er weiß von ihren Träumen
- zum Ausgang „zu den Brücken“ gehen
- von hier aus kommt man zu den Ausgängen „Park“, „Cafe“ und „U-Bahn“

Park:

- vom Park kommt man zur Akademie
- vor der Akademie stehen Bishop und Ann-Marie
- April will sie nicht stören und geht in die Akademie
- auf einem Papierkorb hängt ein **Gummihandschuh**
- den Gummihandschuh nehmen und dann die Treppe nach oben gehen
- Pinsel und Palette nehmen und mit der Leinwand benutzen
- April fängt an zu malen
- dann kommt ihre Freundin Emma und sie sagt das April zu Cortez kommen soll
- April erzählt Emma von ihren Träumen
- dann verlässt sie die Akademie und geht vom Park aus zurück zu den Brücken
- von dort aus zur U-Bahn gehen

U-Bahn:

- es gibt hier einen DNS-Scanner
- den DNS-Scanner benutzen
- auf eine der Tasten drücken (April sagt immer sie nimmt gleich eine Wochenkarte)

- dann die Geldkarte aus dem Inventar mit der Linse benutzen
- leider hat April nicht genug Geld

Cafe:

- April geht in das Cafe (vorn ist die Bar und weiter hinten das Cafe)
- sie spricht mit Charlie, der an der Bar arbeitet
- fragen ob er Cortez gesehen hat und ob er weiß wo er ist
- April geht zum Cafe und sieht sich das Poster neben der Jukebox an
- es ist Reklame für die Galerie Roma
- sie nimmt sich die **Eintrittskarten** unten rechts am Poster
- im Inventar die Eintrittskarten ansehen (steht die Adresse der Galerie drauf; ist wichtig für die U-Bahn)
- mit Stanley sprechen (ist Aprils Chef)
- nach dem Lohn fragen
- dazu braucht Stanley ihren Stundenzettel
- April gibt ihm den **Stundenzettel**
- Stanley will aber nicht zahlen und April muss erst mit Kündigung drohen bevor sie ihr Geld bekommt
- gleichzeitig wird sie gefragt ob sie am Abend arbeiten kommt und sie sagt zu
- mit Emma sprechen
- **Brot** aus dem Brotkorb nehmen, der auf dem Tisch steht
- zur Bar gehen
- aus der Bonbonniere **Bonbons** nehmen und sie probieren (Symbol Mund benutzen mit den Bonbons; bleibt klebriges Papier im Inventar und Bonbons)
- das Cafe verlassen

U-Bahn:

- den DNS-Scanner benutzen und eine Wochenkarte wählen
- die Geldkarte mit der Linse benutzen
- jetzt darf April die U-Bahn eine Woche lang benutzen
- beim Gleis links schlagen Funken
- die Funken ansehen
- ein Schlüssel ist zwischen den Kabeln verklemmt
- da kann April aber noch nichts machen
- wenn ein Zug kommt, dann in den Zug gehen
- im Zug hängt immer oben ein U-Bahn Plan
- den Plan ansehen und dort anwählen wohin man fahren will
- April wählt „Watertown Brücke“

Galerie Roma:

- rechts ist die Galerie und April geht hinein
- hier ist Cortez
- mit ihm sprechen und Cortez sagt sie soll sich morgen mit ihm treffen
- die Galerie verlassen und mit der U-Bahn nach „East Venice“ fahren

Cafe:

- ins Cafe gehen

- April sagt zu Stanley das sie sich zum Dienst meldet
- es folgt eine Zwischensequenz und am nächsten Morgen ist April wieder in ihrem Zimmer

Kapitel 2: Hinter den Spiegeln

Stark / East Venice:

Grenzhaus:

- aus dem Fenster sehen
- das Brot mit der Gummiente benutzen
- die Möwe kommt und holt sich das Brot
- die Gummiente schwimmt davon
- an der Kette ziehen und April hat die Wäscheleine (falls man es noch nicht gemacht hat muss man vorher die Wäscheleine benutzen, sie hängt dann nur noch an der anderen Seite)
- zurück ins Zimmer
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen
- mit Fiona sprechen
- sie sagt sie wird noch verrückt und sie fragt was sie machen soll
- April sagt sie soll mit jemandem reden und das tut sie dann auch
- April fragt dann nach Cortez
- Fiona sagt er sieht sich gern alte Filme an, aber sie weiß nicht in welchem Kino
- das weiß aber Zack
- nach oben gehen und an die Tür von Zacks Wohnung klopfen
- April spricht mit Zack und sie sagt zu eine Verabredung mit Zack zu haben wenn er ihr sagt wo Cortez ist
- Zack sagt das das Kino in Metro Circle ist und zwar beim Ostausgang
- es ist das Mercury Kino
- das Haus verlassen
- zu der Maschine links gehen
- den Goldring mit den beiden Kabeln rechts benutzen
- die Maschine läuft jetzt
- mit der linken und rechten Schraube müssen die blauen Striche darunter alle in eine waagerechte Position gebracht werden (siehe Bild unten)
- die Schrauben folgendermaßen benutzen (wenn man vorher noch nichts an den Schrauben gemacht hat): 1x rechts, 2x links, 2x rechts, 1x links, 3x rechts (hat allerdings beim zweiten Mal spielen nicht so funktioniert)
- der rote Knopf leuchtet jetzt grün
- das Ventil ganz links betätigen
- der Wasserdruck sinkt (siehe Wasserdruckanzeiger)
- das Rad drehen und das Wasser ist abgestellt
- die Zange nehmen und auch den Goldring wieder mitnehmen



Cafe:

- beim Cafe findet April die Gummiente beim Todesstern vorne rechts
- die **Gummiente** mitnehmen

U-Bahn:

- zu dem Gleis mit den Funken gehen
- die Zange mit dem Schlüssel benutzen
- das klappt so nicht
- im Inventar die **Wäscheleine** mit der **Zange** benutzen
- den Schlüssel kann April so aber immer noch nicht nehmen
- im Inventar die Gummiente ansehen
- die **Gummiente** aufblasen (Mundsymbol)
- dann die Gummiente ansehen und das **Heftpflaster** abmachen
- nun die Gummiente mit der Zange benutzen
- die Zange mit dem Schlüssel benutzen
- jetzt klappt es und April hat den **Schlüssel**
- mit der Bahn fahren
- in der Bahn den Ort „Metro Circle“ auswählen

Metro Circle:

- zum Ostausgang gehen (rechts im Bild)
- nach rechts gehen (die Straße hinunter)
- hier ist das Kino

- mit dem Mann davor sprechen
- das ist Freddie Malone
- ihn nach Cortez fragen
- nach dem Gespräch den Sicherungskasten ansehen
- mit dem auffälligen Typen sprechen
- es ist ein Detektive auf Beobachtungsposten
- nun muss April solange und sooft mit dem Detektive sprechen bis sie weiß das er Süßigkeiten mag
- den **Mülleimer** ansehen und benutzen (verschieben)
- unter dem Mülleimer ist grüner Schleim
- die **Bonbons** aus dem Inventar mit dem Schleim benutzen
- dann die Bonbons dem Detektive anbieten
- den sind wir los
- Freddie sagt der Detektive wäre so schnell gelaufen das er seinen Hut verloren hat
- die Straße nach oben gehen
- hier liegt **der Hut** auf der Straße
- den Hut nehmen
- zurück zum Kino
- den Sicherungskasten öffnen
- den Schlüssel mit dem Schloss benutzen
- alle Schalter ausschalten bis auf den geschmolzenen Schalter
- im Inventar das **Heftpflaster** (von der Gummiente) mit dem **Gummihandschuh** benutzen
- **den Gummihandschuh** mit den Funken benutzen
- jetzt ist die Leuchtreklame vom Kino aus und Freddie öffnet die Tür zur Gasse und geht Werkzeug holen
- April geht auch in die Gasse
- am Ende ist eine Feuertür
- an der Wand ist ein Schatten
- es stehen Müllkartons herum
- vor der Feuertür ist eine Mülltonne mit Deckel
- die **Mülltonne** öffnen und hineinsehen
- es liegen brennbare Dinge darin
- über der Mülltonne ist ein Feuermelder
- den **Hut** mit dem Müllbeutel benutzen (nun hat der Schatten einen Hut und sieht wie ein Gangster aus)
- den **Spielzeugschimpanzen** mit den Müllkisten benutzen
- nun die **Streichhölzer** mit der **geöffneten Mülltonne** benutzen
- es brennt und Freddie kommt
- er macht den Deckel der Mülltonne zu
- dann meint er ein Gangster sei da und geht ein Stück von der Tür weg
- nun kann April durch die Feuertür gehen
- sie ist im Kino
- hier sitzt Cortez
- April spricht mit Cortez
- sie will wissen was mit ihren Träumen ist
- nach dem Gespräch geht Cortez mit April in die Gasse und an der Wand mit dem Schatten erscheint ein Portal
- April sagt sie wird durch das Portal gehen (das Portal anklicken, ist ein Ausgang)
- Cortez sagt ihr noch das sie Brian Westhouse suchen soll, wenn sie zurück will

Arcadia / Marcuria:

- April ist im Land Arcadia und in der Stadt Marcuria
- sie geht weiter bis zu einem Priester
- mit dem Priester sprechen
- leider ist nichts zu verstehen von dem was der Priester sagt
- deshalb solange auf „Zuhören“ gehen bis April versteht was der Priester sagt
- der Priester heißt Tobias und erzählt April einiges
- sie soll sich die Stadt ansehen und dann wieder zu ihm kommen, wenn sie Fragen hat

Marcuria:

Markt:

- es gibt hier Marktstände, den Tempel und das Stadttor
- bei den Marktständen gibt es einen Landkartenverkäufer und einen Hütchenspieler
- den Vogel ansehen (der spricht)
- mit dem Händler sprechen und fragen was die Landkarten kosten
- mit dem Hütchenspieler sprechen und fragen wie das Spiel geht, was es kostet und was für Gewinne es gibt
- zum Stadttor gehen
- hier ist links ein Stand
- den Stand ansehen
- hier gibt es Instrumente zu kaufen
- nach vorn gehen und zum Hafen

Hafen:

- von hier aus zum Schiff gehen
- mit dem Seemann sprechen (der sagt das kein Wind weht)
- zum kleinen Anleger gehen
- hier sitzt ein alter Seemann und April spricht mit ihm (nach Truhe fragen)
- der sprechende Vogel beim Hütchenspieler gehört ihm (er hat ihn beim Spiel verloren)
- April hört sich noch eine Geschichte von dem alten Seemann an
- dann geht sie zurück zum Anleger und zum Stadttor

Tempel:

- sie geht in den Tempel
- mit Tobias sprechen
- in einer Zwischensequenz erfährt April einiges über Stark und Arcadia und das Gleichgewicht und den Hüter
- danach noch einmal mit Tobias sprechen
- ihn nach Brian Westhouse fragen
- er sagt er kennt ihn weiß aber nicht wo er wohnt
- fragen ob er jemanden kennt den April nach Brian fragen kann
- sie kann den Kartenhändler fragen
- April fragt noch einmal wen sie nach Brian fragen soll
- Tobias sagt ihr jetzt das der Kartenhändler ihn nicht als Brian sondern als Rolling Man kennt
- den Tempel verlassen und zu den Marktständen gehen

Markt:

- mit dem Kartenhändler sprechen und ihn nach dem Rolling Man fragen
- der will aber nichts sagen wegen der Schweigepflicht der Gilde
- April gibt aber nicht so schnell auf und bittet ihn solange ihr zu sagen wo sie den Rolling Man finden kann bis ein Bote kommt
- der Kartenhändler feuert den Boten, weil er wieder zu spät gekommen ist
- nun hat er keinen Boten mehr und April bietet ihre Hilfe an
- so wird sie Bote vom Kartenhändler
- sie bekommt eine **Lieferliste** (darauf müssen die Empfänger unterschreiben)
- dann bekommt sie eine Karte für den Kapitän der White Dragon
- zum Stadttor gehen und zum Hafen und zum Schiff

Hafen:

- mit dem Seemann sprechen und ihn nach dem Kapitän fragen
- er ist der Kapitän und April gibt ihm die Karte (dafür bekommt sie eine **Münze**)
- dann gibt sie dem Kapitän die Lieferliste zum Unterschreiben
- der Kapitän will aber nicht unterschreiben und April versucht ihn zu überzeugen doch zu unterschreiben
- er braucht Musik als Ablenkung, dann unterschreibt er
- April geht vor das Stadttor zum Instrumentenhändler
- mit dem Instrumentenhändler sprechen und eine **Flöte** kaufen (die Münze mit dem Instrumentenhändler benutzen)
- im Inventar ist nun eine Flöte und April probiert sie aus (Mundsymbol)
- zum Schiff gehen
- dem Kapitän wieder die Lieferliste geben (während er unterschreibt spielt April auf der Flöte)
- zurück zum Markt

Markt:

- die **Lieferliste** mit dem Kartenhändler benutzen
- nun bekommt April eine Karte die sie beim Rolling Man abgeben soll
- der Händler beschreibt ihr den Weg
- zum Stadttor gehen
- auf der Karte ist jetzt ein neuer Ort (Westhouses Bungalow)
- den Ort anwählen

Westhouses Bungalow:

- ein Mann sitzt auf einer Bank und trinkt Whisky
- April spricht mit dem Mann
- es ist Brian
- sie gibt ihm die Karte und sagt das Cortez gesagt hat sie solle ihn suchen
- Brian meint er kann ihr nicht helfen
- April geht zurück in die Stadt
- doch bevor sie gehen kann fällt Brian noch etwas ein
- er gibt April eine **Taschenuhr**, die kaputt ist
- im Inventar die **Reißzwecke** mit der **Taschenuhr** benutzen und sie geht wieder

- es erscheint ein Portal und April geht hindurch

Stark / Metro Circle:

- auf der anderen Seite steht Cortez noch vor der Wand mit dem Schatten (in der Gasse)
- April spricht mit Cortez und fragt was als nächstes passiert
- nach dem Ende des Gesprächs ist April am U-Bahn Ausgang

Cafe:

- zum Cafe gehen
- mit Charlie sprechen (er erzählt von einem Konzert)
- ins Cafe gehen
- hier setzt sich April auf die Bank und dann kommt Emma
- im Gespräch kommt heraus das April die Verabredung mit Zack vergessen hat
- sie sagt sie hat es versprochen und geht zum Treffpunkt (macht April automatisch)

Kapitel 3: Freunde und Feinde:

Grenzhaus:

- April wacht in ihrem Zimmer auf
- sie verlässt das Zimmer und trifft Zack
- dann geht sie nach unten
- sie verlässt das Haus und geht zur U-Bahn

U-Bahn:

- mit dem Zug zur Hope Street fahren

Hope Street:

- nach oben zur Kathedrale gehen
- in der Kathedrale zu den Beichtstühlen (rechte Seite) gehen
- hier ist ein Priester (Pater Raul)
- mit dem Pater sprechen und ihn nach Warren Hughes fragen
- er ist in Haus Nr. 87 zu finden
- die Kathedrale verlassen und auf der linken Seite ins Haus Nr. 87 gehen
- auf der Treppe sitzt ein Junge und April spricht mit ihm
- es ist Warren und er will das April ins Polizeirevier eindringt und Akten von seiner Familie findet und seine Strafakte vernichtet
- April sagt sie macht es
- wenn sie es schafft dann hilft ihr Warren
- noch fragen wo das Polizeirevier ist
- das Haus verlassen und zur U-Bahn gehen

U-Bahn:

- mit dem Zug nach Metro West fahren

Metro West:

- die Straßensperre und den Container ansehen
- nach oben gehen zum Polizeirevier
- hier ist ein Shuttle abgestürzt und es laufen gerade Nachrichten
- das blinkende Gerät am Shuttle ansehen (es ist eine **Antigrav-Steuerung**)
- mit dem Polizisten sprechen
- dann ins Polizeirevier gehen
- mit dem Polizisten vor der Tür sprechen
- das Polizeirevier ist geschlossen, weil die Türe nicht funktionieren
- April fragt wie denn die Gefangenen dann ins Revier kommen
- der Polizist sagt das die Gefangenen und die Müllabfuhr durch die Tiefgarage ins Polizeirevier kommen
- das Polizeirevier verlassen und zur Straße gehen
- hier kommen immer Müllcontainer entlang gefahren
- erst sieht sich April die Straßenschilder an (da stehen Nummern drauf)
- dann geht sie zur Straßensperre und benutzt sie (jetzt gibt sie die Nummer ein)
- die Straßensperre fährt zu einer anderen Straße und lenkt so die Müllcontainer um
- nun sieht sich April den Container links an und benutzt ihn (es leuchtet die grüne Lampe auf)
- der nächste Transporter nimmt den Container mit und April landet im Polizeirevier

Metro West / Polizeirevier:

- April sieht sich den Werkzeugkasten auf dem Boden an
- es liegt ein **altes Stück Papier** darin
- das Papier nehmen und ansehen
- das Bildtelefon ansehen (April kann das linke Bildtelefon benutzen und zu Hause anrufen)
- das rechte Bildtelefon kann April benutzen um das linke Bildtelefon anzurufen (vorher die Telefonnummer auf dem linken Bildtelefon lesen)
- mit dem Polizei Sergeant sprechen
- nach dem Archiv fragen (ist nur für Polizisten und die Tür ist defekt; die beiden Burschen sind vom Wartungsteam)
- zu den beiden Burschen gehen und den dünnen Burschen ansprechen
- mit dem korpulenten Burschen sprechen
- ihn fragen warum sie nicht arbeiten (brauchen Formular)
- fragen wo man das Formular bekommt
- wieder zum Polizei Sergeant gehen und nach dem Formular fragen
- April bekommt das Formular und gibt es dem korpulenten Burschen
- der sagt das das Formular nicht ausgefüllt ist
- dann füllt April das Formular automatisch aus
- jetzt fehlt aber noch ein Zusatzformular, weil Sonntag ist
- wieder zum Polizei Sergeant gehen und das Zusatzformular verlangen
- das Zusatzformular dem korpulenten Burschen geben
- die beiden arbeiten jetzt wieder und öffnen das Kontrollfeld
- jetzt muss April die beiden ablenken
- sie geht zum rechten Bildtelefon und ruft das linke Bildtelefon an
- dann rennt sie schnell zum korpulenten Burschen (rennen = Doppelklick mit der Maus auf die Stelle zu der April rennen soll) und sagt ihm das da ein Anruf für ihn wäre
- dann sagt sie dem dünnen Burschen für ihn gäbe es auch einen Anruf

- jetzt nimmt sich April den **Schraubenzieher**, der auf dem Boden liegt und sie benutzt die Kabel unter dem Kontrollfeld
- die Tür öffnet sich, aber April kann nicht hinein, weil der Polizei Sergeant aufpasst (trotzdem einmal versuchen durch die Tür zu gehen, sonst kann man das Regal nicht ansehen)
- zuerst öffnet April die Tür, indem sie die Drähte benutzt
- dann geht sie zum Polizei Sergeant und sieht sich das große Regal an
- es gibt doch bestimmt ein Formular das schwer zu erreichen ist
- April weiß jetzt welches Formular sie verlangen muss und sie sagt es dem Polizei Sergeant
- sobald der sich umdreht rennt April durch die offene Tür
- den Automaten ansehen und benutzen (mit der Kreditkarte)
- nun hat April eine **Dose Limonade**
- das Schild über der Tür ansehen (es ist das Archiv)
- das Schild an der Ecke lesen
- da geht es zu den Umkleieräumen
- dort geht April hin
- sie sieht sich die Spinde alle an
- der Spind Nr. 1 gehört Minelli
- weiter links sind die Toiletten und eine ist besetzt
- April spricht mit dem Unbekannten in der Toilette
- es ist Minelli und April gibt sich als Hernandes aus
- sie bekommt einen **Schlüssel** für den Spind von Minelli, um ihm sein Medikament zu bringen
- den Schlüssel mit dem Spind Nr. 1 benutzen
- sie öffnet den Spind und nimmt das **Medikament**
- den Behälter ansehen (Minelli hat ein künstliches Auge)
- den Spiegel ansehen und die Scherbe ansehen und nehmen
- die Notiz darunter lesen
- jetzt gibt April Minelli sein Medikament und dann spricht sie mit ihm
- sie muss nach dem Geburtstag seiner Frau fragen, weil das sein Passwort für das Archiv ist
- nach dem Gespräch benutzt April den Lichtschalter neben der Toilette (das Licht geht aus)
- da verliert Minelli sein **künstliches Auge** (falls nicht dann April in Richtung Flur schicken und bevor sie dort ist fällt das Auge runter)
- das **Schimpanseauge** mit dem künstlichen Auge benutzen (im Dunkeln merkt es Minelli nicht)
- nun geht April zum Archiv
- sie benutzt das **künstliche Auge** mit dem Netzhautscanner und die Tür öffnet sich
- ins Archiv gehen
- den Rechner ansehen und benutzen
- erst gibt April das Passwort ein und dann folgenden Suchbegriff: „Warren Hughs“
- nun kann April sehen was in der Akte von Warren steht
- sie geht auf „Löschen“ und schon ist Warrens Strafregister gelöscht
- geht man auf „Haupt“ gelangt man zur Übersicht wo man neue Suchbegriffe eingeben kann
- nach „Neuerer“ suchen und nach „April Ryan“ und auch „Voltaic Kirche“
- auf dem Bildschirm lässt sich der Name Jacob Mc Allen anklicken (Auge Symbol)
- dann auf der Hauptseite den Namen „Jacob Mc Allen“ suchen und auf „Weiter“ gehen
- den Code ansehen (den Code notieren)

- noch mal Warren Hughs eingeben und dort den Namen der Schwester „Erica Hughs“ anklicken (dort steht etwas über sie)
- die Kolonisten Nummer ansehen
- im Hauptmenü nach der Kolonistennummer suchen
- es erscheint eine Akte zu Erica und April geht auf Drucken
- das System verlassen
- zum Drucker gehen und den Ausdruck mitnehmen
- zum Kontrollfeld gehen
- das Kontrollfeld benutzen
- hier gibt es eine Tastatur mit verschiedenen Zeichen drauf
- April gibt den Code von Jacob Mc Allen ein (es sind die Tasten 11, 16, 1, 8)



- sie bekommt einen Hefter der Neuerer und sieht ihn sich im Inventar an
- im Hefter ist ein Datenwürfel
- das Archiv verlassen und das Polizeirevier verlassen
- zur Straße gehen und mit der U-Bahn fahren

Hope Street:

- zum Haus Nr. 87 gehen
- in das Haus gehen und Warren den Computerausdruck geben
- dann spricht April mit Warren und sie fragt ihn wo sie seinen Freund treffen kann
- der Freund heißt Flipper Burns und ist in einer Garage bei den Docks zu finden
- das Haus verlassen und zur U-Bahn gehen

New Port Hafen:

- nach oben gehen und zum Bauhof
- das Auto ansehen (ist ein Camaro)
- nach rechts zur Garage gehen
- die Maschine ansehen (ist ein Farbschüttler)
- an die Garagentür klopfen (3x)
- aus der Röhre rechts kommt eine Stimme
- vergeblich versucht April mit Flipper zu sprechen
- er tut erst so als wüsste er von nichts, aber dann öffnet sich die Tür
- in die Garage gehen und nach links zur Grube
- nach unten gehen und mit Flipper sprechen
- über alle Themen sprechen
- nach dem Gespräch gibt April Flipper den Datenwürfel
- der findet so einiges heraus und es folgt eine Zwischensequenz
- dann erzählt ihr Flipper noch etwas
- April braucht einen Ausweis für die obere Ebene
- sie fragt Flipper ob er ihr einen Ausweis besorgen kann
- wenn April für Flipper eine Antigrav Steuerung besorgt, dann bekommt sie einen Ausweis
- das Gespräch beenden und die Garage verlassen
- vor der Garage die **Dose mit Limonade** mit dem **Farbschüttler** benutzen
- dann muss April schnell (rennen) zur U-Bahn und nach Metro West

Metro West:

- April geht zu dem Polizisten vor der Absturzstelle
- sie gibt dem Polizisten die **durchgeschüttelte Dose mit Limonade**
- den Polizisten ist sie nun los
- die Scherbe mit dem Laserzaun benutzen
- nun die Antigrav Steuerung nehmen
- die ist aber angeschraubt und April benutzt den **Schraubenzieher**
- jetzt hat April die **Antigrav Steuerung**
- zur U-Bahn gehen

New Port Hafen:

- zu Flipper gehen und ihm die **Antigrav Steuerung** geben
- er sagt das der Ausweis morgen Abend fertig ist
- die Garage verlassen und zur U-Bahn gehen

Hope Street:

- in die Kathedrale gehen und dort zu den Beichtstühlen
- April lauscht einem Gespräch von Cortez und Pater Raul
- danach mit Cortez sprechen
- die Kathedrale verlassen und zur U-Bahn

East Venice:

- zum Grenzhaus gehen und nach oben
- vor Aprils Tür steht Zack und lauscht
- April geht in ihr Zimmer
- hier warten Charlie und Emma auf sie
- nach dem Gespräch legt sich April schlafen
- sie wacht in der Nacht auf und sieht Licht aus dem Schrank kommen
- April geht in das Licht und landet in Marcuria vor einem Gasthaus

Kapitel 4: Monster

Arcadia / Marcuria / Journeman Inn:

- in das Wirtshaus gehen
- mit der Wirtin sprechen
- nach dem Gespräch kommt eine Gestalt auf April zu und April spricht mit der Gestalt
- der Typ heißt Abnaxus und April soll ihn besuchen kommen
- April benutzt den bequemen Sessel und schläft ein
- am nächsten Morgen weckt die Wirtin sie
- als April zum Ausgang gehen will sagt die Wirtin ihr das sie so nicht auf die Straße gehen kann
- sie gibt ihr neue Kleider und dafür soll April ihr beim Aufräumen helfen
- April sagt das sie helfen wird
- nach der Arbeit darf sie die Kleider behalten
- das Wirtshaus verlassen und zur Stadt gehen

Marcuria / Grünanlagen:

- zu den Grünanlagen gehen
- zu dem seltsamen Haus gehen
- an die Tür klopfen
- hier wohnt Abnaxus und April unterhält sich ganz ausführlich mit ihm über alle Themen
- das Haus verlassen und zur Stadt gehen

Marcuria / Brian Westhouse:

- mit Brian sprechen
- die **Lieferliste** mit Brian benutzen, damit er sie unterschreibt
- zurück zur Stadt

Marcuria / Markt:

- zum Kartenhändler gehen und ihm die **Lieferliste** geben
- dann bekommt April ihren nächsten Auftrag
- sie geht zum Journey Inn und fragt die Wirtin nach einem Gast, aber der ist nicht da
- das Wirtshaus verlassen

Marcuria / Hafen:

- mit Kapitän Nebevay sprechen und nach der Insel Alais fragen und den Meermännern

- April fragt ob er sie auf dem Schiff mitnehmen kann
- aber das will er auf keinen Fall

Mercuria / Kleiner Anleger:

- mit dem alten Seemann sprechen und nach Geschichten fragen von einem Gott der ins Meer fiel
- der Seemann erzählt die Geschichte

Mercuria / Tempel:

- mit Tobias sprechen
- er sagt das April in die Bibliothek in der Enklave gehen soll um dort mehr zu erfahren

Mercuria / Enklave:

- in die Enklave gehen
- auf dem Boden gibt es eine obere, untere, rechte und linke Vertiefung
- in der Mitte ist ein Kreis
- an einer Säule ist ein steinerner Drachen
- den Drachen und die Vertiefungen ansehen
- nach unten gehen (rechts unten am Bildschirmrand)
- hier ist die Bibliothek und ein Priester (Yerin) ist auch hier
- mit dem Priester sprechen
- nach einem Buch mit dem Titel „Die Silberlanze von Gorimon“ fragen
- Yerin bringt das Buch und April sieht es sich an
- dann nach einem Buch über Meermänner fragen (April sagt sie sucht etwas aber sie kennt den Titel des Buches nicht; dann bekommt sie eine Auswahl von Themen)
- in einem Buch über das fliegende Volk gibt es eine wichtige Information
- April sieht sich einfach alle Bücher an
- dann verlässt sie die Enklave

Mercuria / Hafen:

- mit Kapitän Nebevay sprechen und nach der Insel Alais fragen und ob sie auf dem Schiff mitfahren kann, aber das will der Kapitän nicht
- er mag keine Frauen an Bord
- zum kleinen Anleger gehen und mit dem alten Seemann sprechen
- nach der Insel Alais fragen
- der Seemann sagt das er bei Kapitän Nebevay einen Gefallen einfordern könnte, so das April mit dem Schiff zur Insel gelangen könnte
- der Seemann möchte aber seinen sprechenden Vogel wieder haben
- den Hafen verlassen

Mercuria / Markt:

- zu den Marktständen gehen
- die Münzen mit dem Hütchenspiel benutzen
- nun soll April herausfinden unter welchem Hütchen die Münze ist
- dazu benutzt April den Schraubenzieher mit den einzelnen Hütchen

- so bekommt sie heraus welches Hütchen das Richtige ist
- sie nimmt das Hütchen und bekommt als Preis einen **Taschenrechner**
- leider darf April nicht noch einmal spielen
- aber April gibt dem Hütchenspieler den **Schraubenzieher** und dafür darf sie sich einen Preis aussuchen
- sie nimmt den sprechenden Vogel
- den Vogel nennt sie **Krähe** (Zwischensequenz)

Marcuria / Hafen:

- zum kleinen Anleger gehen und dem alten Seemann die Krähe geben
- dann mit Kapitän Nebevay sprechen
- der Kapitän sagt es weht kein Wind und er hat keinen Navigator
- zuerst muss April zum Alchimisten Roper Klacks und den Wind befreien
- April sagt das sie den Wind befreien wird und einen Navigator finden wird
- der Alchimist wohnt im Norden
- zum Stadttor gehen und zur Straße nach Norden
- erst zur Straße nach Norden und dann in den Wald

Marcuria / Wald:

- den Weg entlang gehen
- dann kommt die Krähe und April unterhält sich mit ihr
- den Weg weiter gehen und April trifft auf Ben Bandu
- er sagt das er seinen Bruder vermisst
- April benutzt **die Flöte** und **die Krähe** kommt
- April sagt der Krähe das sie nach dem Bruder von Ben Bandu Ausschau halten soll
- unterdessen geht April den Weg zurück, weil sie nicht über die kaputte Brücke kommt
- hier ist eine alte Frau die Hilfe braucht und April sagt das sie ihr hilft
- das Handsymbol mit der Frau benutzen
- dann mit ihr reden und ihr folgen
- ins Haus gehen
- die alte Frau geht kurz weg und schließt die Tür ab
- April sieht sich um
- sie sieht sich den Schrank an (da ist jemand drin)
- den **Besen** neben dem Schrank nehmen und mit dem **Schrank** benutzen
- der Schrank fällt um und der Bruder von Ben Bandu kommt heraus
- den **kleinen Schädel** vom Tisch nehmen und mit dem **Fenster** benutzen
- dann den kleinen Bruder von Ben Bandu nehmen und mit dem kaputten Fenster benutzen und schon ist er draußen
- da kommt die alte Frau wieder (eigentlich ist es ein Gribbler)
- rechts neben der Tür ist ein wackliger Pfeiler und unter dem Tisch ist eine lose Latte
- der Gribbler will sich auf April stürzen, aber April benutzt die **lose Latte** und der Gribbler fliegt ins Feuer
- das Haus verlassen
- Ben Bandu kommt gerade und er sagt das die Banda ein Fest für April geben
- auf der Karte ist das Dorf der Banda eingezeichnet

Marcuria / Dorf der Banda:

- zum Dorf der Banda gehen
- mit dem Banda Ältesten sprechen

- der sagt das April in der Höhle der Geister schlafen soll
- mit Ben Bandus Bruder sprechen und nach der Höhle der Geister fragen
- zur Höhle der Geister gehen (in der Wiese auf der linken Seite)
- in die Höhle gehen und das Bett benutzen (ganz vorn auf dem Bildschirm)
- April schläft und es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 5: Hin und zurück

Marcuria / Dorf der Banda:

- die Höhle verlassen und mit dem Banda Ältesten sprechen
- sie sagt ihm das sie ein Bak Baar hatte
- dann bekommt April einen Teil der Scheibe
- mit der Krähe sprechen und zum Sumpf gehen
- über die Brücke gehen
- die **lila Blumen** ansehen und mitnehmen
- dann den Hügel hinauf gehen
- hier sieht April ein schwebendes Schloss
- zur Ebene hinab gehen
- die Statue ansehen und berühren
- es ist ein versteinertes Mann
- den Busch rechts ansehen
- daran sind saftige Beeren, aber April kann sie nicht holen, weil es dort sumpfig ist
- deshalb benutzt April die **Flöte**, damit die **Krähe** kommt
- die Krähe nehmen und mit den **Beeren** benutzen
- dann im Inventar die Beeren mit der **lilafarbenen Blüte** benutzen
- das ergibt eine Feuchtigkeitscreme
- diese **Creme** mit dem versteinerten Mann benutzen
- dann mit dem Mann sprechen und fragen wie sie helfen kann und wie sie in den Berg kommt
- der Mann lässt für April eine Treppe herunter
- in den Berg gehen
- hier kommt April in ein Labyrinth

Schloss / Labyrinth:

- den Wasserspeier rechts ansehen
- Münzen mit dem Wasserspeier benutzen und der dreht sich um
- die brennenden Hände ausblasen (Mundsymbol)
- dann die Sanduhr benutzen und ganz schnell die Treppe nach oben rennen (Doppelklick auf einen Punkt hinter der Treppe, dann rennt April)
- die Treppe klappt nämlich wieder nach unten und deswegen muss man schnell sein
- man kann es aber immer wieder versuchen bis es klappt
- vor einem Spiegel findet April ein Pergament
- sie will das Pergament nehmen, aber das geht nicht
- die Tür links neben dem Spiegel ansehen und benutzen
- noch einmal die Tür benutzen
- eine Sanduhr kommt zum Vorschein
- die Sanduhr benutzen und dann ganz schnell nach links zu der Tür rennen
- hat April es geschafft, dann die Tür öffnen und in den Gang gehen
- hier ist ein Steingesicht, aber es geht nicht weiter

- zurück durch die Tür gehen und April steht wieder bei dem Wasserspeier
- wieder Münzen mit dem Wasserspeier benutzen
- diesmal hält er **Pfeffer und Salz** in den Händen
- beides nehmen und dann wieder die Sanduhr benutzen
- schnell die Treppe nach oben rennen
- die andere Sanduhr benutzen und zur Tür links rennen
- durch die Tür gehen und den **Pfeffer** mit dem Steingesicht (Wasserspeier) benutzen
- nun ist April im Schloss
- den Kamin ansehen
- die Treppe nach oben gehen
- da kommt Roper Klacks, der Alchimist
- er stellt sich vor und April sagt auch wer sie ist
- April spricht mit Klacks und sagt dann das er eine echte Herausforderung annehmen soll
- aber egal was April auch aussucht, Klacks ist immer besser
- den **Taschenrechner** mit Klacks benutzen und ihn so zum Rechenduell herausfordern
- diesmal verliert Klacks (Zwischensequenz)
- April geht die Treppe nach oben und in den Turm

Schloss / Turm:

- die **Phiole mit der weißen Flüssigkeit** nehmen und den Schädel (ist ein Kessel)
- die **Phiole mit der blauen Flüssigkeit** nehmen
- den Kessel ansehen und die **Phiole mit der gelben Flüssigkeit** nehmen (rechts; dann Ausgang anklicken)
- das Buch ansehen (da steht ein Zauberspruch drin)
- den Kristall ansehen (hier sind die Seelen drin)
- den Vorhang benutzen
- dahinter findet April eine **Phiole mit grüner Flüssigkeit** (nehmen)
- das Fenster ansehen und öffnen
- die **Flöte** benutzen und die **Kröte** kommt
- im Inventar die Phiole alle ansehen (kann man riechen, zuhören und anfassen)
- die blaue Essenz ist immer der Katalysator
- die weiße Essenz ist die Wolke
- die gelbe Essenz ist der Schmetterling
- die grüne Essenz ist die Spinnwebe
- April benutzt den Kessel
- sie benutzt nacheinander die weiße, grüne und blaue Essenz mit dem Kessel
- dann füllt sie den Trank in eine Phiole um
- der Trank ist der **Unsichtbarkeitstrank** und deshalb geht April ins Labyrinth

Schloss / Labyrinth:

- bis zu dem Spiegel gehen vor dem das Pergament liegt
- jetzt den **Unsichtbarkeitstrank** mit April benutzen und dann das **Pergament** nehmen
- zurück zum Turm gehen

Schloss / Turm:

- das große Buch ansehen und dann aus dem Inventar das **Pergament** nehmen und mit dem Buch benutzen (rechte Seite)

- jetzt ist die Seite vollständig und es gibt weitere Zaubertränke
- wieder den Kessel benutzen
- die folgenden Essenzen nacheinander mit dem Kessel benutzen: gelb, weiß und blau
- das ergibt den **Federleicht-Trank**
- auf dem Schrank links steht eine Phiole mit einer roten Essenz, aber April kommt nicht ran
- deshalb den Federleicht-Trank mit April benutzen und dann die Phiole vom Schrank holen
- auch diese Essenz genauer ansehen (ist Feuer)
- wieder den Kessel benutzen und zwar diesmal mit der grünen, gelben und blauen Essenz
- das ergibt den **Magie-Bindetrank**
- wieder den Kessel benutzen mit weißer, roter und blauer Essenz
- das ergibt den **Wind-Trank**
- noch einmal den Kessel benutzen mit der roten, roten und blauen Essenz
- das ergibt den **Explosionstrank**
- jetzt hat April alle 4 Zaubertränke

blaue Essenz = erdig, leises Klingen, kühl wie Eis = Katalysator
 weiße Essenz = Ozon, leiser Donner, feucht und leicht = Wolke
 gelbe Essenz = Blumen, Flügelschlagen, seidenweich = Schmetterling
 grüne Essenz = Morgentau, winzige Beinchen rascheln, feines Haar = Spinnwebe
 rote Essenz = Schwefel, klingt nach Feuer, brennt = Feuer

1. Schmetterling + Wolke + Katalysator = Federleicht-Trank
 gelbe Essenz + weiße Essenz + blaue Essenz = Federleicht-Trank
2. Spinnwebe + Schmetterling + Katalysator = Magie-Bindetrank
 grüne Essenz + gelbe Essenz + blaue Essenz = Magie-Bindetrank
3. Wolke + Feuer + Katalysator = Windtrank
 weiße Essenz + rote Essenz + blaue Essenz = Windtrank
4. Feuer + Feuer + Katalysator = Explosionstrank
 rote Essenz + rote Essenz + blaue Essenz = Explosionstrank

- den **Windtrank** mit der Krähe benutzen
- sie fliegt damit durch das offene Fenster (Krähe nehmen und mit Fenster benutzen)
- den **Magie-Bindetrank** mit dem Kristall benutzen
- den **Explosionstrank** mit dem Kristall benutzen
- es folgt eine Zwischensequenz
- April ist wieder auf der Straße nach Norden und sie geht in die Stadt

Marcuria / Hafen:

- mit Kapitän Nebevay sprechen
- den **Windtrank** mit Nebevay benutzen
- es folgt eine Zwischensequenz
- der Navigator fehlt noch

Marcuria / Journeman Inn:

- die Nordlandkarte aus dem Inventar an die Frau am Tresen geben
- mit ihr sprechen
- sie ist Navigatorin und April sagt sie hätte einen Job für sie

Mercuria / Tempel:

- in den Tempel gehen und ganz nach hinten
- hier mit Tobias sprechen
- April bekommt von Tobias den **Talisman des Gleichgewichts**
- den Tempel verlassen

Mercuria / Hafen:

- zu Nebevay gehen und mit ihm sprechen
- April soll an Bord gehen (es folgt eine Zwischensequenz)

Kapitel 6: Der Sturm des Chaos:

Auf dem Schiff:

- das Apfelfass ansehen
- einen **Apfel** aus dem Fass nehmen
- auf die Brücke gehen
- die Kugel ansehen (ist ein Kompass)
- mit Nebevay und Tun Luiec (Navigatorin) sprechen
- der Kapitän sagt das der Kurs wegen dem Sturm geändert werden muss
- zum Hauptdeck gehen und dann nach unten gehen
- die **Axt** nehmen und den Mehlsack ansehen
- das **klebrige Bonbonpapier** mit dem Mehlsack benutzen
- der **Wurm** bleibt kleben und April kann ihn nehmen
- im Inventar den **Wurm** mit dem **Apfel** benutzen
- auf die Brücke gehen
- dem Kapitän den Apfel mit dem Wurm zeigen
- der sagt er muss sich sofort darum kümmern und geht
- mit Tun sprechen (nach Kompass fragen und ob sie Tun am Steuerrad ablösen soll)
- dagegen hat Tun nichts einzuwenden und geht
- April übernimmt das Steuerrad
- sie benutzt den **Talisman des Gleichgewichts** mit dem Kompass
- der Kompass zeigt nun falsch an
- Tun kommt wieder und April sagt ihr das sie vom Kurs abgekommen ist
- mit Tun sprechen und sagen das der Sturm näher kommt
- Nebevay kommt auch wieder auf die Brücke
- der Sturm kommt näher
- nach der Zwischensequenz auf die Brücke gehen und den **Talisman** vom Kompass nehmen
- der Kapitän sieht es aber und versteckt den Talisman
- nach unten gehen und zur Truhe
- die **Axt** mit der Truhe benutzen
- das Schiff versinkt und es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 7: Ein tiefblauer Spiegel

Auf dem Meer:

- April liegt auf einem Stück Holz auf dem Wasser
- die Krähe kommt angefliegen und April fragt was mit der Mannschaft ist
- die ist gerettet
- die Krähe fliegt wieder ab und sucht nach einer Insel in der Nähe
- aus dem Wasser taucht immer wieder ein **Kopf** auf
- den Kopf ansehen
- mit dem Kopf sprechen
- den Kopf nehmen und April wird unter Wasser gezogen

Unter Wasser / Luftblase:

- April ist in einer Luftblase
- sie sieht sich alle Zeichnungen an (da wird erklärt wie man unter Wasser atmen kann und wie man sich mit den Meermenschen verständigen kann)
- die Mauer ansehen (auch mal das Mundsymbol mit der Mauer benutzen)
- die Mauer benutzen und April hat einen **Polyp** im Inventar
- den **Polyp** mit April benutzen
- nun kann sie unter Wasser atmen
- die Luftblase verlassen
- die Muschel ansehen und öffnen
- die **schwarze Perle** nehmen
- zur Stadt schwimmen

Unter Wasser / Stadt:

- hier ist ein Meermensch
- links an der Wand ist grünes Zeug
- das **grüne Zeug** ansehen und nehmen
- den **Kristall** an der Wand nehmen
- den Kristall mit dem Meermensch benutzen (April darf ihn behalten; wichtige Aktion, sonst kommt man etwas später nicht weiter)
- zurück zur Luftblase

Unter Wasser / Luftblase:

- hier die **Reißzwecke** mit April benutzen
- sie hat nun etwas Blut von sich im Inventar
- im Inventar das Blut mit dem **grünen Zeug** benutzen und dann die **schwarze Perle** mit dem grünen Zeug benutzen
- die Perle wird golden
- die **goldene Perle** mit April benutzen und dann zur Stadt schwimmen

Unter Wasser / Stadt:

- mit dem Meermensch sprechen
- sie sagt das April ein Sammler ist
- nach dem Schiffswrack fragen (ist in der Nähe der Luftblase)

- versuchen den Speer zu nehmen (geht nicht, gehört dem Wasserzähler)
- fragen wer der Wasserzähler ist
- zurück zur Luftblase
- von dort weiter nach rechts zum Wrack

Unter Wasser / Wrack:

- versuchen in das Wrack zu schwimmen
- da kommt ein Beißer und April erst mal nicht weiter
- zurück zur Luftblase

Unter Wasser / Höhle:

- von hier nach links zu dem Seetang
- den Seetang ansehen und benutzen
- hier findet April einen **zweiten Kristall**
- noch mal den Seetang benutzen und der Eingang zu einer Höhle wird frei
- in die Höhle schwimmen und die **beiden Kristalle** nehmen
- den Steinaltar ansehen
- es gibt 4 Ringe, 4 Steinschilder und 4 Ausnehmungen
- ein Ring lässt sich nicht mehr bewegen
- die Steinschilder und die Ringe ansehen
- die Ringe verschieben (vor die Steinschilder)
- den Vogelring zum Fisch stellen
- den Feuerring zum Wasser stellen
- den Maerum Ring zur Pyramide stellen
- jetzt stehen alle Ringe fest und lassen sich nicht mehr verschieben
- nun die Kristalle in die Ausnehmungen setzen
- den **ersten Kristall** in die Ausnehmung rechts unten stecken
- den **zweiten Kristall** in die Ausnehmung links oben stecken
- den **dritten Kristall** in die Ausnehmung rechts oben stecken
- den **vierten Kristall** in die Ausnehmung links unten stecken
- nun müssen die Kristalle noch gedreht werden
- der erste Kristall (rechts unten) wird so gedreht das die Pyramide zu sehen ist (Außenkante)
- der zweite Kristall (links oben) wird so gedreht das die Harpune zu sehen ist (das Wasser muss an der Außenkante sein)
- der dritte Kristall (rechts oben) wird so gedreht das die Pyramide zu sehen ist (die Harpune muss an der Außenkante sein)
- der vierte Kristall (links unten) wird so gedreht das der Fisch zu sehen ist (Außenkante)



- der Steinaltar beginnt zu leuchten
- an den Wänden sind jetzt Zeichnungen zu sehen, die sich April ansieht
- es ist die Geschichte der Meermenschen
- das Symbol links ansehen
- es sieht aus wie der Talisman des Gleichgewichts
- die Höhle verlassen und zur Stadt

Unter Wasser / Stadt:

- mit dem Meermensch sprechen über die Höhle
- sie sagt das April der Wasserzähler ist und das sie mit dem Speer einen Beißer erlegen muss
- April nimmt den **Speer** und schwimmt zum Wrack

Unter Wasser / Wrack:

- den **Speer** mit dem Beißer benutzen
- den nehmen (April nimmt einen **Zahn** als Beweis mit)
- in das Wrack schwimmen und den **Talisman** nehmen
- das Wrack verlassen und zur Stadt

Unter Wasser / Stadt:

- den **Zahn** vom Beißer dem Meermensch geben

Unter Wasser / Höhle:

- in die Höhle
- dort den Talisman mit dem Symbol benutzen
- jetzt ist dort eine Nische
- die Nische ansehen (darin liegt ein Stein)
- den **Stein** nehmen (es ist ein Teil von einer Steinscheibe)
- zur Stadt

Unter Wasser / Stadt:

- dem Meermensch die **Maerum Scheibe** geben und den **Talisman des Gleichgewichts**
- noch mal mit dem Meermensch sprechen

- April muss nach Alais

Kapitel 8: Wiedervereinigung

Strand:

- am Strand das **Seil** nehmen
- durch den Torbogen rechts gehen
- die Riesenkrabbe ansehen und mit ihr sprechen
- die Riesenkrabbe braucht Hilfe
- zwar versucht April der Krabbe zu helfen (Krabbe benutzen), aber das klappt nicht
- zu den Klippen gehen
- die drei Teile der Statue ansehen
- dann zurück zum Strand und nach links gehen

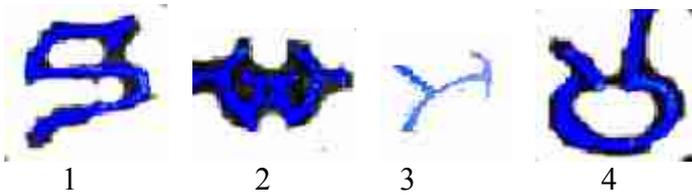
Ruinen:

- hier auch die Statue ansehen und dann das Loch
- das **Seil** mit dem jungen Baum benutzen und dann zur Höhle hinunter klettern
- in der Höhle noch weiter nach unten klettern
- den Schutt ansehen (da liegt was drin)
- den Schutt nehmen (im Inventar ist ein **steinerner Schlüssel**)
- nach oben klettern und dann am Seil weiter nach oben
- das Seil wieder mitnehmen
- zum Strand gehen
- hier die **Flöte** spielen und die **Kräh**e kommt
- mit der Krähe sprechen und dann die **Kräh**e nehmen und mit dem **Dschungel** benutzen
- die Krähe soll April den Weg zeigen
- es gibt eine Übersichtskarte
- zum Vulkan gehen

Dschungel / Vulkan:

- den Riesenmund ansehen
- im Mund gibt es eine Linse (Teleskop), einen Ring und ein dreieckiges Schlüsselloch
- den steinernen Schlüssel aus dem Inventar mit dem Schlüsselloch benutzen
- den Schlüssel drehen und es erscheinen rechts Symbole (immer einmal drehen, neues Symbol erscheint, durch das Teleskop sehen, wichtige Symbole notieren, dann wieder Schlüssel drehen usw.)
- dann durch das Teleskop sehen
- bei vier Symbolen gibt es jeweils einen Kommentar von April
- bei dem Symbol das aussieht wie eine Fünf (1) sieht April eine Statue unter einem großen Baum
- bei dem Symbol das aussieht wie ein A mit Bogen an der Seite (2) sieht April sich selbst
- bei dem Symbol das aussieht wie ein Pfeil (3) sieht April eine Statue bei den Ruinen
- bei dem Symbol das aussieht wie ein offener Kreis mit 2 Hörnern (4) sieht April eine Statue auf einer Klippe
- den Schlüssel wieder mitnehmen

- den Mund verlassen
- den großen Baum links ansehen
- zum Dschungel gehen und auf der Karte den großen Baum anwählen



Dschungel / großer Baum:

- hier findet April lauter Zweige und eine Statue
- in Richtung des Baumes laufen (dabei tritt April auf die Zweige)
- von irgendwoher stöhnt es und April spricht mit den Zweigleuten
- es sind drei Zweigleute, aber April kann nur mit Wick sprechen
- die Zweigleute erzählen von einem Riesen der schnarchend irgendwo im Wald liegt
- den Riesen erreicht man nur über die Statuen (das sind so etwas wie Telefone)
- dazu spricht man mit dem Ohr von der Statue
- allerdings muss man vorher noch die richtigen Symbole an allen drei Statuen einstellen (Statuen ganz unten ansehen)
- dazu benutzt man den steinernen Schlüssel mit dem dreieckigen Loch
- dreht man den Schlüssel nach rechts, dann ändert sich das Symbol in der unteren Reihe
- dreht man den Schlüssel nach links, dann ändert sich das Symbol in der oberen Reihe
- so kann man die richtigen Symbole einstellen
- den Schlüssel muss man immer wieder mitnehmen für die anderen Säulen
- bei der Statue am Baum stellt April folgendes ein: Ring unten: Symbol 1
Ring oben: Symbol 4
- dann geht es zur Statue auf den Klippen
- hier stellt April folgendes ein: Ring unten: Symbol 1
Ring oben: Symbol 3
- jetzt noch zur Statue bei den Ruinen
- hier stellt April folgendes ein: Ring unten: Symbol 4
Ring oben: Symbol 2
- nun geht es zurück zur Statue beim großen Baum
- April spricht mit dem Ohr und tatsächlich erreicht sie jetzt den Riesen Q`aman (Mundsymbol mit dem Ohr benutzen)
- sie spricht mit Q`aman nachdem sie ihn geweckt hat
- sie erfährt auch das Versteck vom Riesen
- bevor sie aber zu Q`aman geht, geht April noch am Baum nach oben
- hier ist eine Armbrust
- zu den Zweigleuten gehen und mit Wick darüber sprechen
- es ist eine Mondkanone, aber weil es zu laut ist durch den Riesen, arbeiten sie im Moment nicht weiter daran
- zum Dschungel gehen

Dschungel / Q`aman:

- auf der Karte ist das Versteck von Q`aman gekennzeichnet und April geht dorthin
- mit Q`aman reden
- ihn fragen ob er der Krabbe helfen kann
- das tut Q`aman und er darf wieder auf der Klippe angeln

Dschungel / großer Baum:

- zum großen Baum gehen und mit Wick sprechen wegen der Mondkanone
- damit die Zweigleute weiter arbeiten erzählt April ihnen das Q`aman wieder auf der Klippe ist
- nun arbeiten sie weiter und April geht zum Strand und dann zur Klippe

Strand / Klippe:

- mit Q`aman sprechen
- fragen ob sie die Angelrute ausleihen darf (ja, aber später)
- er braucht einen Köder und April gibt ihm das **Bonbonpapier**

Dschungel / großer Baum:

- dann geht sie zu den Zweigleuten und fragt wie weit die Mondkanone ist
- es fehlt noch etwas (eine Sehne)
- wieder zurück zu den Klippen

Strand / Klippe:

- hier hat Q`aman schon Fische gefangen
- April nimmt sich die **Fischgräte** und die **Angelrute** (sie nimmt nur die Angelschnur)
- zurück zu den Zweigleuten

Dschungel / großer Baum:

- nun Wick die **Angelschnur** geben
- kurz darauf ist die Mondrakete fertig und kann ausprobiert werden
- April fragt Wick ob sie die Mondkanone ausprobieren darf und er sagt „Nur zu“
- im Inventar das **Seil** und die **Fischgräte** miteinander benutzen
- dann das Seil mit der Fischgräte mit der Mondkanone benutzen
- den Hebel links an der Mondkanone benutzen
- das Seil fliegt auf den Bergpfad und verankert sich dort so das April hinüber klettern kann

Schlucht:

- es gibt hier eine Schlucht
- auf der anderen Seite steht ein Alatier
- mit dem Alatier sprechen
- es stellt sich heraus das April nur auf die andere Seite kommt, wenn sie fliegen kann
- zwischen der Schlucht gibt es einen leichten Aufwind
- den **Federleicht-Trank** mit April benutzen, aber das reicht noch nicht aus
- den **Windtrank** mit dem Aufwind benutzen

- jetzt fliegt April auf die andere Seite
- mit dem Alatier sprechen (fragen nach dem Windbringer)
- der Alatier sagt das April zur Erzählerin gehen soll
- durch den Tunnel gehen und mit dem Alatier sprechen, der dort sitzt
- dann zum Schloss gehen
- mit dem Kind sprechen und der jungen Frau (etwas weiter rechts)
- zur Schlosswache gehen und sagen sie ist der Windbringer
- dort erfährt April das sie nur zur Erzählerin kommt wenn sie Fragen zu den vier Geschichten beantworten kann, aber April kennt die Geschichten noch nicht
- nun spricht April mit der jungen Alatierin und erfährt die **Geschichte der Heimkehr**
- von dem Kind erfährt sie die **Geschichte der Sterne**
- von dem Mann vor dem Tunnel erfährt sie die **Geschichte des Meeres**
- und von dem Alatier an der Schlucht erfährt sie die **Geschichte der Winde**
- dann geht es zurück zum Schloss und zur Schlosswache
- jetzt kann April alle Fragen beantworten (1. Mont Bak`ta`ana, 2. die Geister der fünf Erzähler, 3. Octa`wo, 4. ein zerbrochener Krug)
- nun darf April zur Erzählerin
- in den Schlossturm gehen und mit der Erzählerin sprechen
- in einer Zwischensequenz ist April in der Höhle mit den verlassenen Nestern und die beiden Völker (Alatier und Maerum) vereinen sich wieder
- die beiden Hälften des Steines werden zusammengefügt und April bekommt den **Stein**
- dann wird sie zum schlafenden Gotte gebracht
- den Sand ansehen und benutzen
- die kleine Öffnung dahinter ansehen (ist ein Sensor)
- mit dem Sensor sprechen und April kann durch die große Öffnung oben schwimmen
- den kreisrunden Vorsprung ansehen und benutzen
- hier spricht April mit dem schlafenden Gott
- alle Fragen stellen
- April bekommt den blauen Edelstein vom schlafenden Gott
- dann kommt April zum Dunklen Volk
- mit der Gestalt im dunklen Umhang sprechen
- nach der Karte fragen und April bekommt sie (Sternenkarte)
- nach dem Stein fragen und auch den bekommt sie
- nun hat April eine **Sternenkarte** und einen **Stein vom dunklen Volk** im Inventar

Kapitel 9: Schatten:

Mercuria:

- April ist am Hafen von Mercuria
- zur Stadt gehen, aber da hört April ein Geräusch und sie kann gerade noch durch ein Portal entkommen
- sie landet in der Kathedrale bei Pater Raul
- mit Pater Raul sprechen
- nachdem April alle Themen angesprochen hat, verlässt sie die Kathedrale und fährt mit der U-Bahn nach East Venice

East Venice:

- ins Grenzhaus gehen
- Emma wird erschossen und April rennt nach oben

- hier ist Zack
- mit ihm sprechen
- auch er wird erschossen
- April flüchtet in ihr Zimmer
- das Fenster öffnen und aus dem Fenster sehen
- in den Fluss springen
- in der Nähe der Tür zum Grenzhaus kommt April wieder zum Vorschein
- aber die Tür wird bewacht
- sie nimmt den **Unsichtbarkeitstrank** und geht zu den Brücken
- dann rennt sie zum Cafe
- hier wird es sehr eng, aber im letzten Moment öffnet sich die geheimnisvolle Tür
- mit der alten Frau (Lady Alvane) sprechen
- von Lady Alvane erfährt April das Emma nicht tot ist und sie erfährt das sie nach Marcuria muss und wie sie Portale auslöst
- die Tür öffnet sich und April geht hindurch

Kapitel 10: Wiedergeburt

Marcuria:

- das Wirtshaus ist verlassen
- in die Stadt gehen
- auch hier ist alles verlassen
- zu Brian Westhouse gehen und mit ihm sprechen
- dann zu den Grünanlagen und zu Abnaxus gehen
- von Abnaxus bekommt April den vierten Stein (**Stein der Venar**)
- zur Enklave gehen

Enklave:

- den **Stein der Venar** mit der linken Vertiefung benutzen
- den **Stein des dunklen Volkes** mit der unteren Vertiefung benutzen
- den **Stein der Alster** mit der oberen Vertiefung benutzen
- den **Stein der Banda** mit der rechten Vertiefung benutzen
- es klappt noch nicht so wie es soll
- mit der **Flöte** die **Krähe** rufen
- die **Krähe** nehmen und mit dem **steinernen Drachen** benutzen
- die Krähe sagt das da überall Taubenmist wäre und sie entfernt ihn
- jetzt wird aus den vier Steinen wieder eine **Steinscheibe**
- er fällt nach unten
- auch April geht nach unten
- hier ist Yerin
- sie spricht mit ihm
- dann geht sie zum Wasserbecken und sieht sich das **Rad** an der Wand an
- es ist verrostet und lässt sich nicht bewegen
- also geht April wieder zu Yerin und fragt ihn nach dem Rad bis er sagt das er die Schleuse öffnet
- dann geht April zum **Rad** und dreht daran
- das Wasser fließt ab und April holt sich die **Steinscheibe**
- nach oben gehen und in Richtung Stadt

- die Straße ist versperrt und April gelangt durch ein Portal in die Akademie in East Venice

Kapitel 11: Blutsverwandte

East Venice / Akademie:

- Pinsel und Palette nehmen und mit der Leinwand benutzen
- so landet April beim weißen Drachen
- der weiße Drachen spricht mit April
- sie bekommt das weiße Drachenauge
- nach einer Zwischensequenz ist April wieder in der Kathedrale
- die Kathedrale verlassen und zur U-Bahn
- zum Hafen und zur Garage

New Port Hafen:

- zu Burns Flipper und hier den **gefälschten Ausweis** abholen
- ihm die Sternenkarte geben, damit er sie enträtselt
- er sagt das April später wieder vorbeikommen soll
- dann zurück zur U-Bahn und nach Metro Circle fahren

Metro Circle:

- zu dem Aufzug links gehen und den Aufzug benutzen
- den Pizza Automaten ansehen und den Mülleimer
- den Pizzakarton aus dem Mülleimer nehmen
- zu der Boutique ganz links gehen und in den Laden gehen
- hier kleidet sich April neu ein
- dann zum Shuttle gehen und mit dem Shuttle fliegen
- mit dem Polizisten reden und dann zur Straße gehen
- am Empfang das Namensschild lesen und dann mit dem Portier sprechen
- der will April aber nicht in das Gebäude lassen
- den Pizzakarton mit dem Portier benutzen
- der lässt jetzt den Aufzug fahren und April kommt in das Büro von Mc Allen
- den Schreibtisch ansehen und benutzen
- das löst Alarm aus und Mc Allen kommt
- es gibt ein Gespräch zwischen Mc Allen und April
- dabei will Mc Allen von April wissen wo der Eingang des Hüters ist, aber April sagt sie weiß es nicht
- da April keine Chance hat zu Verschwinden, gibt sie auf
- sie gibt Mc Allen die Sternenscheibe und die beiden Drachenjuwelen
- die beiden benutzen den Aufzug links und Mc Allen verstaubt die Sternenscheibe mit den vier Drachenjuwelen (zwei hatte er selber schon) in einem Safe
- dann geht Mc Allen und überlässt April einem Monster
- zuerst sieht sich April den Rechner an und dann benutzt sie ihn
- dabei öffnet sie eine Tür links oben
- das Monster stürzt sich auf April und April rennt zu der Tür
- das Monster folgt ihr nach draußen
- hier muss April nach unten rechts rennen und dann überlistet sie das Monster und es stürzt ab

- Cortez erscheint und April spricht mit ihm
- dann kommt auch Mc Allen und er kämpft mit Cortez
- sie sind beide Drachen
- dann geht April wieder in das Labor
- sie benutzt den Rechner und der Safe öffnet sich
- nun hat sie die komplett zusammengesetzte Sternenscheibe
- zum Aufzug gehen und dann den Hauptaufzug benutzen
- mit dem Shuttle wieder zurückfliegen und mit dem Aufzug nach unten fahren
- mit der U-Bahn zum Hafen fahren
- zu Burns gehen
- der ist schwer verletzt, aber er gibt April noch einen Hinweis
- zurück nach Metro Circle und mit dem Aufzug nach oben
- zu den Röhren gehen und mit der Verkäuferin sprechen
- hier trägt sich April als Kolonist ein
- es folgt eine Zwischensequenz und April kommt nach Morgenstern

Kapitel 12: Traumland

Zwischenstation der Kolonisten:

- die Damentoilette benutzen, aber sie ist verschlossen
- die Herrentoilette benutzen
- den Automaten ansehen
- hier gibt es Potenzpillen
- die Geldkarte mit dem Automaten benutzen und April hat Potenzpillen im Inventar
- den Abfalleimer unter dem linken Waschbecken benutzen (verschieben)
- dahinter ist ein Gitter, aber es ist angeschraubt
- die Münze mit dem Gitter benutzen und dann das Gitter benutzen
- den Gang hinter dem Gitter benutzen
- den Monitor unten links ansehen
- hier gibt es einen Ausgang Nr. 1 und einen Ausgang Nr. 2
- den Ausgang Nr. 1 wählen
- hier ist eine Überwachungskamera
- erst die Kamera ansehen und dann das Kabel benutzen
- der Wachposten kommt
- zurück in den Gang und auf dem Lageplan (Monitor) den Ausgang Nr. 2 anwählen
- hier benutzt April die Potenzpillen mit dem Kaffeebecher
- sie wird erwischt und zurückgeschickt
- wieder die Herrentoilette benutzen und durch den Gang kriechen
- auf dem Lageplan den Ausgang Nr. 2 anwählen
- nun sieht April wie der Wachposten den Kaffee trinkt und dann verschwindet
- den Mantel ansehen und nehmen (April nimmt einen Magnetschlüssel aus der Manteltasche)
- den Rechner ansehen
- der Hüter sitzt in Zelle Nr. 5
- den Plan der Überwachungsanlagen ansehen
- den Zellenblock anwählen und dienstfrei geben
- der Wachposten vor dem Zellenblock macht nun Pause
- April verlässt den Raum durch die Tür und geht den Gang nach oben
- dann geht sie zu Zelle Nr. 5
- sie sieht sich das Schloss Nr. 5 an und benutzt es

- dann den **Magnetschlüssel** mit dem Schloss benutzen
- der Hüter ist frei und folgt April
- zurück zum Raum des Wachpostens gehen
- wieder den Plan der Überwachungsanlagen ansehen
- den Ruhebereich auswählen und dienstfrei geben
- der Wachposten geht zurück zum Zellenblock
- die Luftschleuse anwählen und dienstfrei geben
- den Raum des Wachpostens durch die Tür verlassen und den Gang nach oben gehen
- oberhalb des Zellenblockes geht es nach rechts weiter zur Luftschleuse
- den roten Knopf ansehen und betätigen
- eine Kapsel wird aktiviert
- die Kapsel ansehen und das Bedienfeld
- es fehlt ein Sauerstofffilter
- zurück zum Raum des Wachpostens
- den Plan der Überwachungsanlagen ansehen und den Ruhebereich anwählen und dienstfrei geben
- dann den Frachtraum anwählen und dienstfrei geben
- den Raum des Wachpostens verlassen und den Weg nach links bei der Überwachungskamera nehmen
- das Computerterminal ansehen und benutzen
- der gesuchte **Sauerstofffilter** befindet sich in der Kiste LC 9
- April sieht sich die Kisten an und findet bei „noch mehr Kisten“ den Filter
- den Filter nehmen
- zurück zum Raum des Wachpostens
- den Plan ansehen und den Ruhebereich auswählen und dienstfrei geben
- dann die Luftschleuse anwählen und dienstfrei geben
- zur Luftschleuse gehen
- den **Sauerstofffilter** mit der Kapsel benutzen
- die gelbe Taste ansehen und benutzen
- der Hüter fliegt mit der Kapsel los und April fliegt mit einer anderen Kapsel hinterher
- bevor die beiden aber abfliegen erklärt ihr der Hüter Adrian noch das sie eventuell getrennt werden und das April zum Turm gehen soll und das sie drei Prüfungen bestehen muss (Prüfung der Macht (1), Prüfung des Geistes (2) und Prüfung der Materie (3))

Kapitel 13: Die längste Reise

Weg zum Turm:

- in die Wüste gehen
- hier findet April die zweite Kapsel, aber sie ist leer
- zum Turm gehen
- der Chaos Strudel taucht auf
- im Inventar den **Magie-Bindetrunk** mit dem **Talisman des Gleichgewichtes** benutzen
- dann den **Talisman** mit dem Chaos Strudel benutzen (erste Prüfung bestanden)
- die andere Seite des Abgrundes ansehen
- April findet einen Weg auf die andere Seite
- zum Turm gehen
- es erscheint der Papa von April
- ihm den **goldenen Ring** geben (zweite Prüfung bestanden)
- zum Turm gehen

- die Schlucht ansehen und das oben zulaufende Gebäude
- auf der Flöte spielen und Krähe kommt
- mit Krähe sprechen
- dann Krähe nehmen und mit dem oben zulaufenden Gebäude benutzen
- es ist der Brunnen der Schöpfung
- die Krähe nehmen und mit der Schlucht benutzen
- die Krähe sagt dort wäre „Nichts“
- nun die Krähe nehmen und mit dem Brunnen der Schöpfung benutzen
- die Krähe kommt mit Wasser im Schnabel zurück
- die Krähe nehmen und mit der Schlucht benutzen
- es gibt eine Nebelbrücke (dritte Prüfung bestanden) und April geht hinüber zum Turm
- den Brunnen der Schöpfung ansehen und benutzen
- die Sternenscheibe mit dem Brunnen benutzen
- es taucht eine Hand auf und April versucht ihre darauf zu legen, aber es geht nicht
- dafür kommt Adrian und legt seine Hand darauf
- die beiden kommen in den Turm
- es folgt eine Zwischensequenz und dann taucht Gordon auf
- er sagt das er der zukünftige Hüter sei
- es gibt einen Kampf zwischen Adrian und Gordon
- den Talisman des Gleichgewichts mit Gordon benutzen
- Gordon wird der neue Hüter

Epilog: Schicksalsfäden

- im Abspann sieht man April, die sich auf die Suche nach ihrem Platz in den Welten macht

Ende !!!

Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

Geschrieben am 06.02.2007

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

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

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