

Komplettlösung - Broken Age

von Kerstin Häntsch

Am Anfang kann man aussuchen ob man zuerst mit dem Mädchen Vella oder dem Jungen Shay spielt. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es für bestimmte Aktionen eine Errungenschaft. Soweit ich die Errungenschaften finde, werde ich sie natürlich beschreiben. Das Spiel unterteilt sich in Akt 1 und Akt 2.

Akt 1 – Vella

Zuckerdosendorf / Im Haus

- **zuerst einmal an einer beliebigen Stelle des Bildschirms klicken**, damit Vella aufwacht
- ihre Schwester ruft nach ihr
- **die Schwester anklicken** und dann zum Haus unten rechts gehen
- **ins Haus gehen**
- hier warten die Eltern, die Schwester, der Opa und die Dorfälteste
- sie wollen den Kuchen anschneiden, aber das Messer fehlt
- **mit der Schwester, dem Vater und der Mutter sprechen**
- **mit dem Opa und mit der Dorfältesten Levina über alles sprechen (Errungenschaft: Befrage die Dorfältesten)**
- **das Handtuch von dem Teller nehmen**
- darunter sind Cup Cakes
- **einen Cup Cake nehmen**
- **den Cup Cake dem Opa geben und fragen ob sie den Cup Cake teilen wollen**
- Opa holt das Messer hervor und teilt den Cup Cake
- dann rammt er das Messer in das Holz
- **Vella nimmt das Messer** (nicht den Cup Cake)
- **das Messer der Mutter geben**

Zuckerdosendorf / Am Wasser:

- fünf Mädchen stehen hier und warten darauf vom Mog verspeist zu werden
- **mit allen Mädchen sprechen**
- dann holt sich der Mog das Mädchen mit den Kerzen
- **mit dem Mädchen rechts von Vella sprechen**
- sie hat eine Flasche Wasser

- **Vella bekommt die Flasche für ihr Korsett**
- das Mädchen will die Flasche aber wieder zurück haben
- der Mog holt das Mädchen ganz links
- **wieder mit dem Mädchen mit der Flasche Wasser sprechen**
- **sie gibt Vella die Flasche Wasser und wird dann vom Mog geholt**
- **mit dem Mädchen im gelben Kleid sprechen**
- **fragen ob sie den Schlegel (Fleischkeule) gegen die Flasche Wasser tauscht**
- das Mädchen nimmt das Wasser und ist nun ganz nass
- **wieder mit dem Mädchen sprechen und ihr das Handtuch anbieten**
- **Vella bekommt den Schlegel**
- er bleibt aber im Kleid hängen
- das andere Mädchen wird geholt
- der Vogel kommt und will den Schlegel
- **das Korsett mit dem Vogel benutzen**
- der fliegt nach oben und Vella hält sich am Korsett fest
- sie hängt aber noch an ihrem Kleid fest
- **das Messer mit dem Kleid benutzen**
- Vella entkommt dem Mog (**Errungenschaft: Sie ist unser Untergang**)
- sie landet in Wolkenheim

Wolkenheim / Zentrum:

- hier kann Vella erst einmal nur auf den Wegen laufen
- läuft sie neben einem Weg über die Wolken, dann sinkt sie ein und fällt durch die Wolken
- es gibt aber Vögel die alle Leute auffangen die durch die Wolken fallen und sie wieder nach oben bringen
- **mit Walter und seinem Sohn sprechen**
- hier ist alles voller Leichtigkeit und bei den Namen wird immer ein Buchstabe weggelassen
- der Boss in Wolkenheim ist Harmony Lightbeard
- über alle Themen sprechen
- der Vogel der Vella gerettet hat heißt Jessie und jemand hat sein Ei gestohlen
- er hat dafür ein goldenes Ei bekommen
- das Ei hat wahrscheinlich Gus gestohlen
- **zu der Frau bei dem Schild „Wolkenschuhe“ gehen**
- **mit ihr sprechen**
- sie heißt Carol und Walter ist ihr Mann
- sie hat noch eine Tochter die Maggie heißt
- Carol sagt das man mit Wolkenschuhen besser über die Wolken laufen kann
- sie kann Vella aber keine Wolkenschuhe machen, weil sie ihr Messer verloren hat
- zurück zu Walter gehen und von dort nach rechts zu dem Schild und dann dem Weg nach rechts folgen
- dort ist das Brutgebiet

Wolkenheim / Brutgebiet:

- hier ist Maggie
- **mit Maggie sprechen**
- sie reinigt die Eier und sie hat eine Leiter
- **nach der Leiter fragen**
- Vella bekommt die Leiter
- weiter nach rechts gehen
- dort liegt etwas weiter oben in einem Nest das Messer von Vella
- **die Leiter benutzen und das Messer holen**
- die Leiter wieder nach unten klettern und die Leiter wieder mitnehmen
- dann nach links gehen und zurück zum Zentrum (Pfeil nach links anklicken)

Wolkenheim / Zentrum:

- zu Carol gehen
- **ihr das Messer geben**
- **Vella bekommt Wolkenschuhe** (die sind allerdings sehr groß)
- zu Walter gehen
- von dort zur Mitte gehen und die Leiter nach unten klettern

Wolkenheim / Maidenmahlgebiet:

- **mit dem Mädchen sprechen das hier sitzt**
- sie wurde nicht vom Mog erwählt
- **Vella bekommt ihre Wolkenschuhe**
- **die Wolkenschuhe mit Vella benutzen**
- sie zieht die Wolkenschuhe an und kann nun überall laufen (auch über die Wolken)
- die Leiter wieder nach oben klettern
- dann den Weg nach links gehen

Wolkenheim / Harmony:

- hier stehen drei Schalen
- ein Mann sagt sie soll etwas in die Opferschale legen
- **die großen Wolkenschuhe in eine Schale legen**
- dann kann Vella die Leiter nach oben klettern zu Harmony
- **mit Harmony sprechen**
- ein goldenes Ei fällt herunter
- nach dem goldenen Ei fragen
- Vella kann es haben
- es fällt nach unten
- **nach dem Gespräch die Leiter wieder nach unten klettern**

- das goldene Ei liegt auf dem Steg
- **das goldene Ei nehmen und in eine der Schalen legen**
- **dann die Wolkenschuhe wieder aus der Schale nehmen**
- zurück zum Zentrum gehen und dann zum Brutgebiet

Wolkenheim / Brutgebiet:

- von Maggie aus nach links oben gehen
- dort sind viele Nester
- in einem Nest liegt ein goldenes Ei
- **die Leiter mit dem Nest benutzen**
- da taucht ein goldener Vogel auf und schiebt die Leiter weg
- die Leiter nehmen
- **die großen Wolkenschuhe mit der Leiter benutzen**
- **dann die Leiter mit dem Nest benutzen**
- **das goldene Ei nehmen**
- die Leiter wieder mitnehmen und zu Harmony gehen

Wolkenheim / Harmony:

- **das goldene Ei mit einer Schale benutzen**
- jetzt liegen schon zwei goldene Eier in zwei der Schalen
- zurück zum Zentrum gehen

Wolkenheim / Zentrum:

- **die Leiter an das Nest von Jessie stellen und zu ihr ins Nest klettern**
- Jessie zweimal anklicken (sie beruhigen)
- **dann den Weg hinter Jessie (steht Wegweiser) entlang gehen**
- am Ende kommt ein Pfirsichbaum

Wolkenheim / Pfirsichbaum:

- vor dem Baum ist ein Loch
- **durch das Loch geht es nach unten**
- nach rechts gehen
- hier hängt Gus an einem Ast
- hinter ihm liegt das Ei von Jessie
- **mit Gus sprechen (Errungenschaft: Hygieneproblem)**
- **zurück gehen und durch das Loch im Baum wieder nach oben gehen**
- rechts vom Baum ist ein Loch (die Sonne scheint durch)
- **in das Loch gehen**
- **so fällt Gus vom Ast**
- **in das Loch vor dem Baum gehen und nach rechts**

- **das Ei nehmen und durch das Loch im Baum wieder nach oben gehen**
- **am Baum nach links gehen**
- **dort an dem unteren Ast rütteln**
- ein Pfirsich fällt herunter
- **durch das Loch am Baum nach unten rutschen und dann nach links gehen**
- **in dem Nest liegt der Pfirsich**
- **den Pfirsich nehmen und mit Vella benutzen**
- sie isst den Pfirsich und meint er hat einen großen Kern
- durch das Loch im Baum wieder nach oben gehen
- **dann wieder nach links gehen und am Ast rütteln**
- **durch das Loch vor dem Baum wieder nach unten und nach links gehen**
- **den Pfirsich aus dem Nest nehmen**
- dann durch das Loch im Baum wieder nach oben
- dann zu Jessie gehen

Wolkenheim / Zentrum:

- **Jessie das Ei geben (Errungenschaft: Mutter und Kind endlich vereint)**
- **das goldene Ei nehmen**
- aus dem Nest klettern
- zu Harmony gehen

Wolkenheim / Harmony:

- **das dritte goldene Ei in eine Schale legen**
- **dann auf die Leiter steigen**
- die fällt nach unten (**Errungenschaft: Irgendetwas an ihr ist nicht leicht**)
- Vella landet in einem Haus in Muschelhöhe

Muschelhöhe / Haus:

- Vella sieht sich das Fenster an und **nimmt die bunte Fensterscheibe**
- die Treppe nach unten gehen
- **mit dem Mann vor dem Kamin (Curtis) sprechen**
- **nach dem Gespräch die Axt nehmen, die an der Wand hängt**
- die Bretter vor dem Kamin ansehen
- das kaputte Gemälde über dem Kamin ansehen
- **das Kunstwerk über dem Kamin ansehen**
- **mit Curtis sprechen (wegen dem Kunstwerk) bis er sagt sie kann das Kunstwerk nehmen**
- **das Kunstwerk nehmen**
- nach rechts gehen und das Haus verlassen
- in den Briefkasten sehen
- nach links gehen
- dort hängt ein Horn am Baum

- darunter ist ein Schild
- **geht Vella nah an den Baum, dann kommt eine Schlange und wickelt Vella ein**
- das Schild lesen
- wenn sie das Horn benutzt, dann verschwindet die Schlange und Vella kann wegrennen
- sie kann aber auch solange warten bis sie in Ohnmacht fällt und Curtis sie rettet
(**Errungenschaft: Probleme mit der Orientierung**)
- vom Haus aus den Weg nach rechts nehmen
- da kommt ein Baum

Muschelhöhe / Baum:

- der Baum murmelt vor sich hin, aber er hat keinen Mund
- **die Axt mit dem Baum benutzen**
- der wird nun zu redselig (oder besser gesagt wütend)
- mit dem Baum sprechen und nach dem Harz fragen
- das will er Vella aber nicht geben
- weiter nach rechts gehen
- dort kommt der Strand wo das Maidenmahl stattfinden soll

Muschelhöhe / Strand:

- **mit den beiden Mädchen sprechen**
- **mit dem Maidenmahl Marshall sprechen**
- **nach dem Eimerhut fragen und sagen das er schick aussieht**
- **dann bekommt Vella den Eimer**
- **das Treibholz nehmen, das am Strand liegt**
- die Möwen ansehen und die Fischreste
- **rechts die Treppe nach oben gehen**
- hier stehen zwei blinde Frauen, die den Eingang zur blinden Pyramide mit dem blinden Gott bewachen
- **mit den Frauen sprechen**
- in die Pyramide kommt Vella nur wenn sie ein Rätsel lösen kann
- Vella fragt ob sie etwas für Frauen tun kann
- **sie bietet an heiliges Tränengas zu besorgen**
- **dafür bekommt sie den Sprüher**
- **Vella gibt den Frauen den Pfirsich**
- das ist die Lösung des Rätsels
- sie darf in die Pyramide gehen

Muschelhöhe / Pyramide:

- zu dem Sockel gegenüber vom Eingang gehen
- den Sockel ansehen
- **das Kunstwerk von Cutris mit dem Sockel benutzen**
- das weckt einen gestrandeten Astronauten

- mit dem Mann sprechen und nach einer Waffe gegen den Mog fragen
- nach dem Gespräch das bunte Glas ansehen
- es fällt herunter und geht kaputt
- die Scherbe aus dem Haus mit der leeren Stelle benutzen
- der Mann bedankt sich
- das Teil über der Scherbe ansehen und nehmen
- dann auch die Scherbe wieder nehmen
- die Scherbe jetzt ganz oben einsetzen und das andere Teil unten einsetzen
- das ergibt eine sehr gute Waffe
- Vella bekommt eine Fernbedienung für die Waffe

Muschelhöhe / Strand:

- zu den Möwen gehen
- den Sprüher mit den Fischresten füllen
- dann den Sprüher mit den beiden Mädchen benutzen
- Vella kann nun das Parfüm nehmen
- zurück zum Haus gehen

Muschelhöhe / Haus:

- Vella gibt Curtis das Treibholz und er macht daraus einen dreibeinigen Stuhl
- die Treppe nach oben gehen und nach links
- Vella steigt die Leiter nach Wolkenheim hinauf

Wolkenheim / Baum:

- Vella zieht ihre Wolkenschuhe an und geht zum Nest von Jessie
- die Leiter mit dem Nest benutzen und dann den Weg hinter dem Nest zum Baum gehen
- am Baum nach links gehen
- am unteren Ast rütteln
- ein Pfirsich fällt nach unten
- am Loch vom Baum nach unten rutschen und nach links gehen
- den Pfirsich aus dem Nest nehmen
- dann durch das Loch im Baum wieder nach oben gehen und zum Nest von Jessie
- dann wieder zur Leiter links gehen und nach unten klettern

Muschelhöhe / Haus:

- Vella ist wieder bei Curtis
- ihm den Pfirsich geben (Errungenschaft: Nahrungslieferant)
- das Haus verlassen und zum Baum gehen

Muschelhöhe / Baum:

- **den Eimer mit dem Baum benutzen**
- **dann den Stuhl mit dem Baum benutzen**
- der Baum spuckt Harz in den Eimer
- **den Eimer mit Harz nehmen**
- zum Strand gehen

Muschelhöhe / Strand:

- zum Marshall gehen
- **dem Marshall den Eimer mit Harz geben**
- jetzt bleibt die Sandburg stehen
- **das Parfüm mit Vella benutzen**
- **dann mit dem Marshall sprechen und fragen ob sie beim Maidenmahl mitmachen darf**
- jetzt hat sie den richtigen Geruch und darf teilnehmen
- die drei Mädchen stehen nun auf ihren Sandburgen und der Mog kommt
- er holt sich die beiden anderen Mädchen
- Vella springt dann von ihrer Sandburg
- **nach links gehen und die Fernbedienung benutzen**
- es erscheint ein Zieldreieck
- ist das Dreieck rot, dann ist die Waffe geladen
- **mit dem Dreieck auf die Tentakel zielen** (ziemlich weit oben auf die Tentakel zielen)
- sind drei der vier Tentakel weg, wird Vella mit dem letzten Tentakel nach oben gehoben
- **die Leiter mit dem Mund benutzen**
- so wird der Mund geöffnet
- **nun auf den Mund zielen**
- der Mog ist erledigt und alle gerettet (**Errungenschaft: klein, aber oho**)

Akt 1 – Shay

Im Raumschiff / Aufgaben:

- es geht jetzt automatisch mit Shay weiter
- Shay liegt im Bett und wird geweckt (erste versucht es sein Vater, der Mond und dann seine Mutter, die Sonne)
- **neben dem Bett klicken und Shay steht auf**
- er wird geduscht und geföhnt und an den Frühstückstisch gesetzt
- der Computer fragt ihn was er essen möchte
- **alle Müsliarten ablehnen (Errungenschaft: wählerisch)**
- die letzte Sorte bekommt er dann trotzdem
- auf dem Tisch liegt ein Löffel
- den Löffel liegen lassen und warten bis er was erzählt und sich selber als Idiot bezeichnet (**Errungenschaft: Stimmt was nicht ?**)
- **den Löffel nehmen**

- **dann den Löffel mit der Mülschüssel benutzen**(1) (den Löffel kann mit 30 verschiedenen Dingen benutzen um eine Errungenschaft zu erhalten, aber die Errungenschaft gibt es erst im Akt 2)
- es gibt Alarm, aber Shay frühstückt erst zu Ende
- dann sitzt er im Kontrollzentrum und bekommt mehrere Aufgaben zur Auswahl
- alle vier Aufgaben müssen erledigt werden
- die Reihenfolge ist egal

Im Raumschiff / Aufgaben / Fremdkörper:

- **Shay nimmt den Fremdkörper am Raumschiff**
- er zieht den Raumanzug an und geht nach draußen
- nach rechts gehen
- dort ist eine Pflanze
- **die Pflanze anklicken**
- **Shay bekommt ein Paket**
- dann gibt es Mittagessen
- anschließend kann er die nächste Aufgabe machen

Im Raumschiff / Aufgaben / Lawinensmission:

- **diesmal nimmt er die Lawinopfer**
- zwei Wollpuppen stecken in einem Berg mit Eiscreme
- **erst einmal packt Shay noch das Geschenk im Inventar aus**
- es ist ein Grabschroter, der Garry heißt
- Shay sollte Garry mit allen möglichen Dingen benutzen (für eine Errungenschaft braucht er 20 Gründe von Garry)
- **erst einmal den Löffel mit Shay benutzen** (2)
- **dann den Löffel mit der Eiscreme benutzen** (3)
- die Wollpuppen sind befreit
- es folgt die nächste Aufgabe

Im Raumschiff / Aufgaben / Freundeskreis:

- **Shay sucht sich den Freundeskreis verteidigen aus**
- **mit der blauen Wollpuppe sprechen**
- **es gibt dann einen Knuddelangriff**
- die Aufgabe ist erfüllt

Im Raumschiff / Aufgaben / Zug:

- **die letzte Aufgabe ist der führerlose Zug**
- Shay sitzt im Zug

- der Bergwächter schläft
- **den Löffel mit dem Bergwächter benutzen (4)**
- **dann den Bergwächter anklicken**
- der wird wach und streckt die Zunge raus
- der Zug kann weiterfahren und die Aufgabe ist erledigt
- **das nächste Mal wieder die Aufgabe mit dem Zug wählen**
- **diesmal erst den Bergwächter anklicken, damit er wach wird und dann wenn der Zug nach unten fährt den Bergwächter wieder anklicken, damit er schläft**
- der Zug stürzt ab
- alle Passagiere landen sanft
- **ein Wolf taucht auf und gibt Shay einen Schlüssel**
- er soll zum Wolf kommen, wenn er richtige Abenteuer erleben will
- Shay ist dann wieder in seinem Bett

Im Raumschiff / Aufgaben beim Wolf:

- es ist Nacht
- Shay steht auf
- die Konsolen ansehen
- das Gitter mit dem Luftdruckbehälter ansehen
- **den Luftdruckbehälter nehmen**
- **den Roboter Garry mit dem Löffel (1), mit Shay (2) und dem Fenster (3) benutzen**
- **den Löffel mit dem Bett (5) benutzen**
- den Lüftungsschacht ansehen
- da sind zwei Schrauben dran
- **Garry mit dem Lüftungsschacht benutzen (4)**
- **den Schlüssel vom Wolf mit dem Lüftungsgitter benutzen**
- **das Schlauchboot nehmen**
- **Garry mit Schlauchboot benutzen (5)**
- **den Luftdruckbehälter mit dem Schlauchboot benutzen**
- es ist kein Schlauchboot, sondern eine aufgeblasene Puppe, die aussieht wie Shay
- **Garry mit der Puppe benutzen (6)**
- **die Puppe mit dem Bett benutzen**
- **dann in den Lüftungsschacht klettern**
- Shay landet beim Wolf
- **er bekommt ein Funkgerät und eine Sternenkarte**

Im Raumschiff / Aufgaben beim Wolf / Korallennebel:

- nach links gehen und unter dem Durchgang durchkriechen
- hier ist der Raumweber
- **mit dem Raumweber sprechen**
- die Tür links ist verschlossen
- **die Leiter nach unten klettern**
- hier ist der Schal den der Raumweber webt
- **Garry mit dem Schal benutzen (7)**
- die Leiter wieder nach oben gehen

- **die Sternenkarte dem Raumweber geben**
- es geht zum Korallennebel
- **dann zurück zum Wolf gehen und mit ihm sprechen**
- für eine Errungenschaft müssen alle Missionen beim Wolf auf Anhieb klappen
- mit dem Wolf sprechen
- Shay soll drei Kreaturen mit einem Greifarm einfangen (die Errungenschaft am Ende aller Missionen gibt es nur, wenn der Greifarm nie daneben greift)
- **zuerst das grüne Feld oben links anklicken**
- es erscheint ein roter Greifarm, der immer hin und her fährt
- auf dem Bildschirm ist eine Kreatur zu sehen
- **wenn der Greifarm über der Kreatur ist muss Shay die rote Taste anklicken**
- **der Greifarm fängt dann die Kreatur ein** (der Greifarm darf aber nicht daneben landen, wenn man die Errungenschaft möchte)
- **diesmal muss Shay über die Pfeiltasten den Greifarm noch zu den Kreaturen bringen**
- **auf diese Weise fängt Shay noch eine zweite Kreatur**
- für die dritte Kreatur reicht die Zeit nicht mehr
- **Shay bekommt eine neue Sternenkarte**

Im Raumschiff / Aufgaben beim Wolf / Risikosystem 5:

- zum Raumweber gehen
- **dem Raumweber die Sternenkarte geben**
- es geht zum Risikosystem 5
- zum Wolf gehen
- diesmal sind fünf Kreaturen
- manche Kreaturen stehen still und manche bewegen sich
- **Shay muss alle retten**
- beim letzten klappt es aber nicht mehr
- es gibt eine Zwischensequenz
- Shay ist wieder im Bett

Im Raumschiff / Aufgaben beim Wolf / Alpha Diaboli:

- **das Bett verlassen und durch den Lüftungsschacht klettern**
- **mit dem Wolf sprechen**
- **Shay bekommt einen Omikronhemmer und eine Sternenkarte**
- **den Löffel mit dem Omikronhemmer benutzen (6)**
- **zum Raumweber gehen und ihm die Sternenkarte geben**
- er sagt das Alpha Diaboli nicht sicher ist und er deshalb keinen Schal weben kann
- **durch die Tür links gehen**

Im Raumschiff / Kontrollzentrum:

- hier ist das Kontrollzentrum (die Treppe nach oben)
- Shay setzt sich in seinen Sessel

- **mit dem Computer sprechen**
- dann steht Shay wieder unten
- es gibt eine Tür ganz links und zwei Türen rechts
- **von den zwei Türen die auf der rechten Seite im Raum sind, die linke Tür benutzen**

Im Raumschiff / Teleporter:

- hier sind drei Teleporter
- der erste Teleporter geht zu Heldenhalle
- der zweite Teleporter geht zur Fusionsorkammer
- der dritte Teleporter geht zum Steuerbordkorridor
- **den ersten Teleporter benutzen**

Im Raumschiff / Heldenhalle:

- **in der Heldenhalle den Schutzanzug nehmen**
- Shay trennt den Helm vom Anzug
- die Regale mit den Spielsachen und Pokalen ansehen
- **Garry mit den Spielsachen benutzen (8)**
- dann rechts unten durch die Luke kriechen
- dahinter ist das Zimmer vom Wolf
- das Bett ansehen und die Kreaturen
- durch die Tür rechts geht es zum Wolf
- erst einmal zurück zur Heldenhalle
- **dann mit dem Teleporter wieder zurück**

Im Raumschiff / Fusionsorkammer:

- **den zweiten Teleporter benutzen**
- nach links gehen
- hier braucht man einen Schutzanzug und einen Helm
- Shay bekommt einen Anzug, aber keinen Helm
- der Helm in Inventar ist zu klein bzw. der Kopf von Shay ist zu groß
- wenn Shay einen Teleporter benutzt, dann verkleinert sich sein Kopf und wenn er mit dem gleichen Teleporter zurück kommt, dann ist der Kopf wieder normal
- Shay muss 3 Teleporter benutzen (ohne die gleichen für den Rückweg zu benutzen) um einen kleineren Kopf zu bekommen
- zurück zum Teleporter und **Teleporter benutzen**
- **dann den dritten Teleporter benutzen**

Im Raumschiff / Steuerbordkorridor:

- vom Steuerbordkorridor gehen verschiedene Türen ab
- ganz nach rechts kommt man zur Luftschleuse

- in der Mitte sind die Türen zu den drei Aufgaben vom Anfang (also Zug, Lawine, Freundeskreis)
- am Ende führt eine Tür links zurück ins Kontrollzentrum
- erst einmal durch die Türen zu den drei Aufgaben gehen
- **bei den Lawinenopfern**
- **den Löffel mit der Schlagsahnenkanone benutzen (7)**
- **Garry mit der Schlagsahnenkanone (9), dem Berg mit Süßigkeiten (10), dem Eis auf dem LKW (11) und der Tür (12) benutzen**
- **die Schlagsahnenkanone nehmen**
- mit den Wollpuppen sprechen
- die Lawinenmission noch einmal machen
- **Garry mit den Wollpuppen im Eis benutzen (13)**
- dann den Raum verlassen
- **beim Freundeskreis**
- **Garry mit den Sitzsäcken (14), den Steuerelementen (15) und der blauen Wollpuppe (16) benutzen**
- **mit der blauen Wollpuppe sprechen**
- sie hat Rückenschmerzen, weil eine Häkelnadel feststeckt
- **Shay sagt er kann helfen und entfernt die Häkelnadel**
- **Garry mit der Häkelnadel benutzen (17)**
- die Mission noch mal machen
- dann den Raum verlassen
- zur Tür mit dem Zug gehen
- beim Zug
- der Schaffner sagt er hat lebenslanges Zugverbot
- den Raum verlassen
- **ganz links durch die Tür gehen**

Im Raumschiff / Kontrollzentrum:

- **da ist wieder das Kontrollzentrum**
- **durch die Tür ganz links gehen**
- hinter der ersten Tür ist die Küche

Im Raumschiff / Küche:

- **in die Küche gehen**
- **das Messer nehmen**
- **Garry mit dem Messer benutzen (18)**
- **den Löffel mit dem Messer benutzen (8)**
- die Tür zum nächsten Raum ist verschlossen (da soll es eine Überraschung geben)
- **durch die letzte Tür geht es zum Bett von Shay**
- **von hier wieder durch den Lüftungsschacht zum Wolf**

Im Raumschiff / Raumweber:

- zum Raumweber gehen
- mit ihm sprechen
- sagen er möchte zur „gemütlichen Sternengruppe“
- der Raumweber beginnt den Schal zu weben
- die Leiter nach unten klettern
- dann den Schal ansehen
- da sind 10 Waben zu sehen
- in drei Waben ist etwas eingewebt
- im Inventar kann man sich die Sternenkarte mit der Lupe ansehen
- da sieht man die Anordnung der Sterne
- die Häkelnadel mit dem Schal benutzen und in der oberen Reihe die Wabe ganz links, in der mittleren Reihe die dritte Wabe von links und in der unteren Reihe die Wabe ganz links jeweils ein Kreuz setzen
- jetzt geht es nach Alpha Diaboli (**Errungenschaft: diabolisch**)
- durch die Tür links ins Kontrollzentrum gehen
- hier durch die rechte der beiden Türen gehen

Im Raumschiff / Teleporter:

- zu den Teleportern gehen und den dritten von links benutzen (der Kopf wird kleiner)
- im Steuerbordkorridor ganz nach links gehen und durch die Tür am Ende
- dann wieder durch die andere Tür zu den Teleportern gehen
- nun den ersten Teleporter zur Heldenhalle benutzen (der Kopf wird kleiner)
- von hier zum Zimmer vom Wolf gehen
- dann durch die Tür rechts zum Wolf gehen
- jetzt zum Raumweber gehen und von dort zum Kontrollzentrum
- hier die Tür links bei den zwei Türen nehmen
- diesmal den mittleren Teleporter benutzen (der Kopf wird kleiner)

Im Raumschiff / Fusionsorkammer:

- nach links gehen
- Shay bekommt einen Anzug
- den Helm aus dem Inventar aufsetzen
- der passt jetzt
- dann durch die blaue Wabentür gehen
- Garry mit dem Kristall benutzen (20)
- den Omikronhemmer (Kopfhörer) mit dem Kristall benutzen (**Errungenschaft: gehemmt**)
- den Raum verlassen
- der Helm bleibt auf dem Kopf
- den Teleporter benutzen
- der Kopf ist wieder normal

Im Raumschiff / Steuerbordkorridor:

- **den dritten Teleporter benutzen zum Steuerbordkorridor**
- hier nach rechts gehen zur Luftschleuse
- **die Luftschleuse benutzen**
- **den Luftdruckbehälter mit dem Helm von Shay benutzen**
- **die Schlagsahnenkanone benutzen**
- **das Messer mit dem Luftschlauch benutzen**
- **dann vom Raumschiff abstoßen** (Pfeil nach oben anklicken)
- nach links fliegen und über die Turmspitze weiter nach links fliegen zur Greifarmsteuerung
- **Garry mit der Klappe benutzen (Errungenschaft: Garry hat seine Gründe)**
- **Löffel mit Klappe benutzen (9)**
- **Messer mit Klappe benutzen**
- **Garry mit Steuerung benutzen (Errungenschaft: Greif zu)**
- zurück ins Raumschiff
- **zum Wolf gehen**
- **das Schaltpult benutzen** (erst oben den Knopf anklicken und dann für den Greifarm den Knopf mit Garry darauf anklicken) und drei Kreaturen einfangen (**Errungenschaft: einwandfrei erledigt** ; nur wenn alle Kreaturen bei allen Missionen beim ersten Versuch mit dem Greifarm gefangen wurden)
- Zwischensequenz (der Mog ist das Raumschiff)
- **dann treffen sich Shay und Vella (Errungenschaft: Bitte nicht weitererzählen)**
- nun kann man wieder wählen mit wem man weiterspielen will

Akt 2 – Vella

Im Raumschiff:

- einmal irgendwo auf dem Bildschirm klicken, dann steht Vella auf
- das Messer landet an der Stelle wo Vella gerade noch saß
- **mit dem Messer sprechen**
- **das Messer nehmen**
- nach rechts gehen
- im Sternbild (im Loch) klemmt ein Helm
- **den Helm nehmen**
- die zwei Geräte ansehen
- an beiden Geräten sind Schläuche
- aber die Geräte sind defekt
- weiter nach rechts gehen
- dort hängt ein Schlauch herunter
- **das Messer mit dem Schlauch benutzen**
- dann zu den beiden Geräten gehen (der Schlauch kann mit beiden Geräten benutzt werden und der Schlauch kann mit den Rohren kombiniert werden; der Computer sagt immer was dann gerade passiert)

- **den Schlauch mit dem Gerät rechts benutzen und auf das Rohr unten stecken und das andere Ende vom Schlauch auf das mittlere Rohr stecken**
- **der Computer sagt das Wartungsfeld 36 da ist**
- wieder nach rechts zum Schlauch gehen
- **am Schlauch nach oben klettern**
- **dann das Messer mit dem Schlauch benutzen**
- Vella fällt herunter und auf das Wartungsfeld 36
- **zum Gerät rechts gehen und den langen Schlauch mit dem oberen Rohr benutzen**
- **dann das andere Ende vom Schlauch zum oberen Rohr des linken Gerätes ziehen und dort aufstecken**
- jetzt gibt es Schwerelosigkeit und Vella fliegt
- es schweben zwei Stiefel umher und ein kleiner und ein großer Greifarm
- **wenn Vella gegenüber vom kleinen Greifarm steht und in seine Richtung sieht, dann den Helm mit dem kleinen Greifarm benutzen**
- jetzt hat Vella den kleinen Greifarm
- rechts am großen Greifarm fliegt ein Stiefel
- **den kleinen Greifarm im richtigen Moment** (wenn Vella in die Richtung vom Stiefel sieht und der große Greifarm nicht im Weg ist) **mit dem Stiefel benutzen**
- der Stiefel hängt nun am kleinen Greifarm
- **nun noch im richtigen Moment** (wenn der große Greifarm offen ist und Vella in seine Richtung sieht) **den kleinen Greifarm mit Stiefel mit dem großen Greifarm benutzen**
- Vella hängt nun am großen Greifarm
- **von hier aus nun in die Schleuse darunter springen**

Im Raumschiff / Steuerbordkorridor:

- die Luftschleuse verlassen und nach links gehen
- der Teleporter schläft
- die Türen zu den Aufgaben (Lawine, Zug und Freundeskreis) sind alle geschlossen
- bis ganz nach links zur Tür gehen
- **den Balken zur Seite schieben, der unterwegs mal den Weg versperrt**
- Vella kommt ins Kontrollzentrum
- von hier nach links durch die Tür gehen
- die Tür zur Küche ist verschlossen

Im Raumschiff / Tür neben Küche:

- hinter der nächsten Tür ist die Sonne
- **mit der Sonne sprechen**
- sie erkennt das es nicht Shay ist, der vor der Tür steht
- weiter nach links gehen
- durch die Tür in den Raum mit dem Bett von Shay
- durch den Lüftungsschacht zum Wolf gehen

Im Raumschiff / Wolf:

- der Wolf liegt unter einem schweren Balken
- **mit dem Wolf sprechen** (fragen ob er eine verriegelte Tür öffnen kann)
- der Wolf öffnet die Tür links
- durch die Tür gehen und zum Bett vom Wolf und weiter in die Heldenhalle

Im Raumschiff / Heldenhalle:

- **alles ansehen was hier im Regal steht oder auf dem Boden liegt**
- **dann den Teleporter benutzen**
- bei Vella ändert sich die Stimme wenn sie den Teleporter benutzt
- sie klingt aber noch nicht wie Shay
- deshalb nach links zum Kontrollzentrum gehen und von dort zur Küche und zum Bett von Shay und durch den Lüftungsschacht zum Wolf und dann weiter durch die Tür links zur Heldenhalle
- **dann wieder den Teleporter benutzen**
- jetzt zur Tür neben der Küche gehen

Im Raumschiff / Tür neben Küche:

- **mit der Sonne sprechen und sagen sie ist Shay**
- die Sonne will das Vella (Shay) drei Fragen beantwortet
- kann man alle drei Fragen beim ersten Mal richtig beantworten, dann gibt es eine Errungenschaft
- beantwortet man die Fragen zu oft falsch, dann landet man immer wieder in der Heldenhalle für eine bessere Recherche
- hier nun die Fragen und Antworten:

1. Name des Lieblingsplüschtieres / Antwort: Mister Knuddel

2. Kosenname / Antwort: Bitte können wir das bleiben lassen

3. Farbe, Größe und Muster der ersten Stiefel / Antwort: lila, Größe 4 und Punkte

- **Errungenschaft: Mit Stiefeln kenne ich mich eben aus** (wenn man alle Fragen gleich richtig beantwortet hat)
- die Sonne erkennt Shay
- die Tür wird geöffnet
- Vella spricht mit der Frau, die Hope heißt
- es gibt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Mama Hope**
- das Foto ansehen

- **die Gabel nehmen**
- **mit Hope sprechen**
- **den roten Knopf links drücken**
- da erscheint Marekei (der Wolf) auf dem Bildschirm
- **mit ihm sprechen**
- **Errungenschaft: Nicht jeder hat Interesse an absoluter Perfektion**
- **den Helm an der Decke ansehen und benutzen**
- mit dem Helm kann man alle Räume sehen
- über die Pfeiltasten rechts und links oder auch mal oben kommt man zu den Räumen
- überall sieht man Blitze (das sind Schäden die repariert werden müssen), Türschlösser (damit kann man Türen öffnen oder schließen) und Sonnen (das sind Lampen)
- im Steuerbordkorridor vor der Luftschleuse steht ein Sechseckmädchen das Schalter repariert
- diese Mädchen muss man ganz nach links bis zur Tür neben der Küche locken
- schafft man es ohne das das Mädchen auch nur einmal zurück geht, dann gibt es eine Errungenschaft
- ich versuche zu beschreiben in welcher Reihenfolge man alles anklicken muss, aber es ist auch eine Frage des richtigen Timings (man kann nach jedem geschafften Raum abspeichern)
- los geht es:
- **den Schalter (Blitz) beim Mädchen anklicken (sie repariert ihn)**
- **unterdessen den Schalter (Sonne) am Teleporter anklicken**
- **den Blitz links in der Ecke anklicken**
- **wenn das Mädchen dorthin läuft, dann den Blitz bei der Tür links anklicken**
- **das Mädchen geht durch die Tür**
- **über den Pfeil nach links in den nächsten Raum schalten**
- **die Lampe (Sonne) rechts oben anklicken**
- **dann den Blitz links neben der Tür vom Freundeskreis anklicken**
- **unterdessen den Blitz oben links an der Decke anklicken**
- **dann die Sonne an der Decke anklicken (war vorher ein Blitz)**
- **dann den Blitz links neben der Tür zur Lawinenmission anklicken**
- **nun den Blitz rechts neben der Tür zum nächsten Raum anklicken**
- **das Mädchen geht in den nächsten Raum (Kontrollzentrum)**
- **mit der Pfeiltaste links in den Raum wechseln**
- **den Blitz auf dem Boden anklicken**
- **dann schnell den Blitz neben der Tür zum Raumweber anklicken**
- **die Lampe (Sonne) oben rechts anklicken**
- **dann die Sonne über dem Bogen bei der Treppe anklicken**
- **die Sonne unten links neben der Treppe anklicken**
- **und dann noch den Blitz bei der Tür links anklicken**
- **das Mädchen geht in den nächsten Raum**
- **mit der Pfeiltaste links zum nächsten Raum schalten**
- **den Blitz unterhalb vom Loch anklicken**
- **das Mädchen fliegt durch das Loch**

- erst noch einmal **durch alle Räume gehen und alle geschlossenen Türen öffnen**
- dann in den Raum mit dem Bett von Shay gehen
- dort ist ein Greifarm über dem Bett (Handsymbol)
- **den Greifarm benutzen und der große Stein wird vom Bett gehoben**
- **dann wieder den Greifarm benutzen und die aufblasbare Puppe wird genommen und gewaschen**
- **nun zur Küche gehen**
- hier hält sich das Mädchen am Rand vom Loch fest
- **die Anzeigetafel anklicken bis dort steht „ Taco Pillen Dienstag „**
- **auf das Handsymbol klicken und das Mädchen wird gerettet**
- **den Blitz an der Tür anklicken und das Mädchen verlässt die Küche**
- in den nächsten Raum wechseln über den Pfeil
- **dann den Blitz unter dem Loch anklicken und zum Schluss noch den Blitz (kaputten Schalter) neben der Tür wo Vella und Hope sind**
- das Mädchen repariert den Schalter (**Errungenschaft: Kein Rückzug** ; wenn man das Mädchen in einem Zug durchbekommen hat und sie nicht zurückgegangen ist)
- die Tür ist nun offen
- Vella plant eine Bombe zu bauen und alle Mogs zu töten
- **mit Hope sprechen** (sagen das sie zusammen halten müssen)
- **Errungenschaft: Solche Worte können ziemlich überzeugend klingen**
- **noch einmal den Helm benutzen**
- in alle Räume sehen und überall die blauen traurigen Gesichter auf den Anzeigen anklicken, damit sie dann freundlich aussehen (eine Anzeige geht kaputt, die beim Bett von Shay)
- **es müssen dann sieben Anzeigen mit freundlichen Gesichtern zu sehen sein**
- **Errungenschaft: Schau doch nicht so finster**
- über den Helm zur Küche gehen
- dann auf dem Display „Guten Morgen“ einstellen
- das Handsymbol oben rechts anklicken
- eine Packung Müsli kommt herunter
- dann wieder das Symbol anklicken, damit der Greifarm mit der Packung Müslis unten bleibt
- den Helm absetzen
- den Raum verlassen und zur Küche gehen

Im Raumschiff / Küche:

- **die aufblasbare Puppe nehmen**
- **die Packung Müsli versuchen zu nehmen**
- dabei fällt etwas Müsli heraus
- ein Putzroboter kommt und saugt alles auf
- die Küche verlassen
- **dem Putzroboter folgen bis zum Mülleimer neben dem Teleporter**
- bis Vella dort ist, ist der Mülleimer schon wieder geschlossen
- **Vella geht zurück bis zu dem Balken, der im Weg stand**

- **den Balken wieder vorziehen** (in den Weg stellen)
- dann zurück zum Teleporter beim Mülleimer gehen
- den Teleporter benutzen zu den anderen Teleportern
- den Teleporter zum Steuerbordkorridor benutzen

Im Raumschiff / Steuerbordkorridor:

- zum Zug gehen
- hier sitzen die Wollpuppen im Zug und warten auf ihren Helden
- **mit den Wollpuppen und dem Schaffner sprechen**
- sie wollen nur mit dem Helden Zug fahren
- den Raum verlassen
- zur Lawinission gehen

Im Raumschiff / Lawinission:

- mit den Wollpuppen im Lkw sprechen
- die Schlagsahnenkanone ansehen
- **die aufblasbare Puppe mit der Schlagsahnenkanone benutzen**
- die Puppe ist nun aufgeblasen
- **die Wolkenschuhe mit Vella benutzen und zum LKW gehen**
- **dort den Helm mit der Eiscreme benutzen**
- dann den Raum verlassen
- wieder zum Zug gehen

Im Raumschiff / Zug:

- **die aufblasbare Puppe mit dem Zug (Schaffner) benutzen**
- dann fährt der Zug wieder
- **anwählen das Looping gefahren wird**
- dann bleibt eine Wollpuppe hängen
- **Vella hat nun Wolle**
- **die Gabel mit der Wolle benutzen**
- der Zug ist nun endgültig gesperrt

Im Raumschiff / beim Wolf:

- zum Bett von Shay gehen und durch die Luftschleuse zum Wolf (Marekai)
- Vella belauscht ein Gespräch

- Vella zieht sich wieder zurück

Im Raumschiff / Heldenhalle:

- dann über den Teleporter zur Heldenhalle
- **von der Heldenhalle in den Raum vom Wolf**
- neben der Tür, hinter der die Kreaturen (Maiden) sind, ist eine Klappe
- **die Klappe benutzen**
- das Fenster von der Tür ist jetzt offen
- **mit den Maiden sprechen (Errungenschaft: Grüße aus Offensichtlichkeitstadt)**
- die Kabel hinter der Klappe benutzen
- dann gibt es Alarm
- Vella geht dann schnell zur Heldenhalle, weil Marekai erscheint
- mit dem Teleporter wieder zurück
- dann mit dem mittleren Teleporter zur Fusionsorbkammer

Im Raumschiff / Fusionsorbkammer:

- nach links gehen
- diesmal gibt es keinen Anzug
- es fällt alles herunter
- durch die blaue Tür gehen
- dann nach hinten gehen zum Fusionsorb
- **den Helm mit Eiscreme mit dem Fusionsorb benutzen**
- **Vella hat nun eine Bombe**
- den Raum verlassen und mit dem Teleporter geht es zurück
- zur Küche gehen

Im Raumschiff / Küche:

- **wieder an der Müslipackung ziehen**
- der Putzroboter kommt
- **die Küche verlassen und dem Putzroboter folgen**
- **diesmal geht Vella aber zu den Teleportern und benutzt den Teleporter für den Steuerbordkorridor**

Im Raumschiff / Steuerbordkorridor:

- Vella kommt beim Mülleimer an und auch der Putzroboter ist gerade angekommen
- **den Putzroboter anklicken**

- der lässt das Müsli fallen und geht
- der Mülleimer ist noch offen
- **die Bombe (Helm mit Eiscreme und Fusionsorb) mit dem Mülleimer benutzen**
- **Errungenschaft: Heiliger Strohsack**
- **das Müsli aufheben**
- den Teleporter benutzen
- zum Raumweber gehen

Im Raumschiff / Raumweber:

- **die Gabel mit der Wolle mit dem Raumweber benutzen**
- der ist nun wieder funktionsfähig
- es fehlt aber noch eine Sternenkarte
- zu den Teleportern gehen
- zur Heldenhalle

Im Raumschiff / Heldenhalle:

- durch den Durchgang kriechen in den Raum wo der Wolf wohnt
- falls Vella sagt das sie nicht in den Gang geht, dann ist der Wolf noch dort
- in dem Fall muss man erst durch den Lüftungsschacht zum Wolf und dann die Sternenkarte nehmen und auf dem Laptop die grüne Taste drücken, so das die Tür verriegelt wird
- und dann kann man über den Teleporter und die Heldenhalle zu den Maiden gehen
- **mit dem Maiden sprechen und nach den Haken fragen**
- **das Müsli mit den Maiden benutzen**
- sie versuchen es mit den Haken zu erreichen
- **den Haken nehmen**
- Vella gibt ihnen dann das Müsli und schiebt es unter der Tür durch
- **nun die Kabel neben der Tür benutzen**
- das löst Alarm aus
- Vella verschwindet
- **den Teleporter benutzen**
- dann nach links gehen und in Richtung Küche
- an der Küche vorbei und weiter nach links bis **zum Zimmer mit dem Bett von Shay**
- **dort durch den Lüftungsschacht klettern**
- **nach links gehen bis zum Laptop mit dem grünen Schalter**
- **den Laptop (Schalter) benutzen**
- die Tür ist verriegelt
- **jetzt die Sternenkarte ganz links nehmen**
- Vella geht nun zum Raumweber

Im Raumschiff / Raumweber:

- dem Raumweber die Sternenkarte geben
- der macht sich gleich an die Arbeit
- leider sind sie schon am angegebenen Ort, so das nichts passiert
- Vella kommt nicht weiter
- deshalb im Inventar ganz rechts Shay anklicken

Akt 2 – Shay

Muschelhöhe / Strand:

- irgendwo auf dem Bildschirm klicken und Shay steht auf
- sein Vater ist auch hier
- mit dem Vater sprechen
- den Löffel mit dem Vater (10) und dem Schiff (11) benutzen
- nach links gehen
- hier liegt ein Hexonaut (sechseckiges Männel)
- den Hexonaut nehmen
- im Inventar den Löffel mit dem Hexonaut benutzen (12)
- mit dem Marshall sprechen
- den Löffel mit dem Marshall benutzen (13)
- mit Carol sprechen, die am Strand steht
- den Löffel mit Carol benutzen (14)
- zu den Fischresten gehen
- den Löffel mit den Fischresten benutzen (15)
- die Treppe nach oben gehen in den Turm
- hier ist Alex, der Astronaut
- mit Alex sprechen über alle Themen
- Shay bekommt eine Zeichnung
- den Löffel mit Alex benutzen (16)
- den Löffel mit dem Sockel benutzen (17)
- die Notiz an der Wand ansehen
- den Löffel mit der Notiz benutzen (18)
- den Turm verlassen
- zum Wald gehen

Muschelhöhe / Baum:

- zum Baum gehen
- **den Löffel mit dem Baum benutzen (19)**
- **mit dem Baum sprechen**
- dann weiter nach links gehen
- **zur Schlange gehen**
- **warten bis die Schlange von Shay abfällt**
- **dann die Schlange nehmen**
- **den Löffel mit der Schlange benutzen (20)**
- zum Haus gehen
- **den Briefkasten öffnen**
- **die Vermisstenanzeige von Vella nehmen**
- ins Haus gehen
-

Muschelhöhe / Haus:

- **mit Curtis sprechen**
- **den Löffel mit Curtis benutzen (21)**
- dann die Treppe nach oben gehen und nach links
- Shay geht die Leiter nach oben

Wolkenheim / Harmony:

- mit dem Mann sprechen
- Harmony sitzt auf der Wolke und eine Ersatzleiter ist auch dran
- **Shay benutzt die Leiter**
- leider kommt die Leiter samt Wolke nach unten, aber Shay nicht nach oben
- **mit Harmony sprechen**
- **dann mit dem dicken Mann sprechen und fragen ob er den Knoten an der Wolke lösen kann**
- man sieht dann ein Bild vom Knoten (unbedingt merken wie er aussieht)
- Shay sagt dann aber das er erst mal einen Knotenexperten befragen will
- die Leiter verlassen
- **den Löffel mit der Leiter benutzen (22)**
- **den Löffel mit dem dicken Mann benutzen (23)**
- nach rechts gehen

Wolkenheim / Zentrum:

- **mit dem Vater von Vella und dem Mann von Carol sprechen**
- **den Löffel mit beiden benutzen (24)**
- dann zur Leiter gehen

Wolkenheim / Maidenmahlgebiet:

- hier ist die Mutter von Vella mit dem Mädchen das nicht genommen wurde beim Maidenmahl
- mit den beiden sprechen
- dann zurück zum Zentrum und von dort nach rechts ins Brutgebiet

Wolkenheim / Brutgebiet:

- **mit der Tochter von Carol und der Schwester von Vella sprechen**
- sie verkaufen Cupcakes
- Shay hat aber kein Geld
- **den Löffel mit beiden benutzen (25)**
- nach links oben gehen
- hier sind der Opa und der Sohn von Carol
- **mit dem Opa sprechen**
- **nach Geld fragen**
- **Shay bekommt eine Münze**
- **den Löffel mit Opa benutzen (26)**
- zurück zu Vellas Schwester gehen
- **ihr die Münze geben**
- **Shay bekommt dafür einen Cupcake**
- **den Löffel mit den Cupcake benutzen (27)**
- zum Zentrum gehen

Wolkenheim / Zentrum:

- **zum Mann von Carol gehen und ihm den Cupcake geben**
- er beißt die Glasur ab
- den angegessenen Cupcake bekommt Shay zurück

Wolkenheim / Brutgebiet:

- **zum Opa gehen und ihm den Cupcake geben**
- **der macht eine neue Glasur darauf**
- der Opa darf den Cupcake behalten

- **Shay bekommt dafür den Stock**
- **den Löffel mit dem Stock benutzen (28)**
- zurück zum Zentrum

Wolkenheim / Zentrum:

- ins Nest von Jessie klettern
- **den Löffel mit dem Vogel benutzen (29)**
- dann den Weg zum Pfirsichbaum gehen

Wolkenheim / Pfirsichbaum:

- hier sind die beiden blinden Frauen
- **mit ihnen sprechen**
- **den Löffel mit beiden benutzen (30)**
- **Errungenschaft: Möchtest du mich etwa loswerden** (kann sein das man den Löffel erst mit 35 anderen Dingen oder Personen benutzen muss, nicht nur 30, bevor es die Errungenschaft gibt)
- **den Stock mit den beiden Frauen benutzen**
- die Frauen verschwinden durch die Wolken
- **die Roben nehmen**
- dann am Baum durch das Loch nach unten rutschen
- nach links gehen
- **mit Gus sprechen**
- nach der Fruchtpresse fragen
- **Shay bekommt die Fruchtpresse**
- **einen Pfirsich nehmen**
- **den Löffel mit dem Pfirsich benutzen (31)**
- am Baum wieder nach oben klettern
- dann zum Nest gehen
- **die Fruchtpresse mit dem Ei benutzen**
- der kleine Vogel kommt raus
- **die Eierschalen nehmen**
- **im Inventar den Löffel mit den Eierschalen benutzen (32)**
- dann nach links gehen und die Leiter nach unten

Muschelhöhe / Strand:

- **die Schlange mit dem Marshall benutzen**
- die Pfeife fliegt aus seinem Mund
- **im Inventar den Löffel mit der Pfeife benutzen (33)**

- **die Zeichnung von Alex für das Gyroskop mit dem Marshall benutzen**
- fragen ob er das bauen kann
- er kann alles mit Sand bauen
- Shay sagt Sand ist perfekt
- **dann bekommt er eine Sandform**
- zum Baum gehen

Muschelhöhe / Baum:

- **die Sandform vor dem Baum abstellen** (dort wo das Harz auf dem Boden ist)
- **dann die Vermisstenanzeige dem Baum zeigen**
- der spuckt wieder Harz
- **die Sandform ist nun mit Harz begossen**
- die Form nehmen und ins Haus gehen

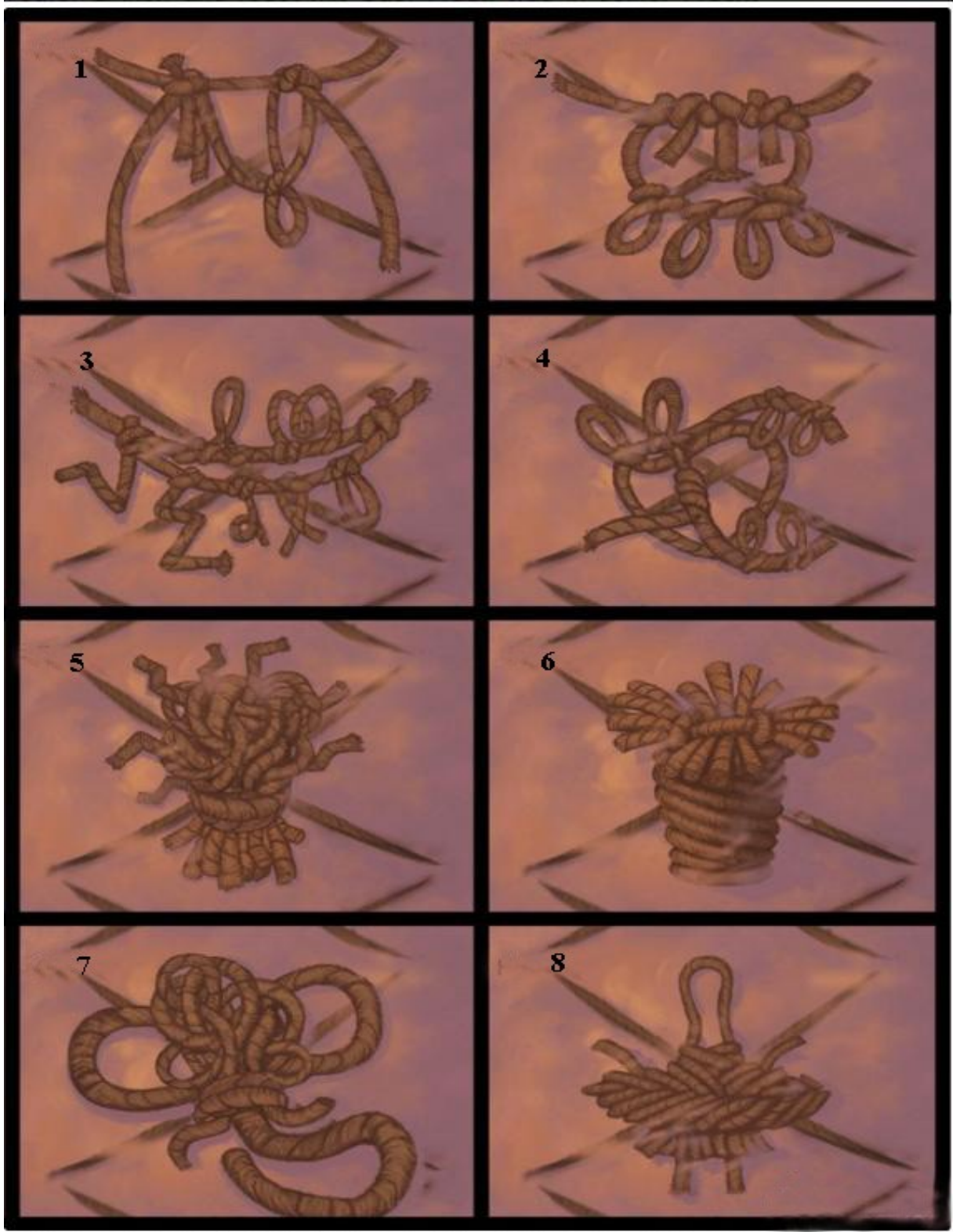
Muschelhöhe / Haus:

- **Curtis die Sandform mit Harz geben**
- der denkt es ist ein Kerzenständer
- Curtis macht nun ein Gyroskop aus Metall
- **das Gyroskop nehmen**
- zurück zum Strand

Muschelhöhe / Strand:

- **mit Carol sprechen und sie nach Knoten fragen**
- sie kann Shay helfen wenn sie weiß wie der Knoten aussieht
- allerdings fehlt ihr ein Stift um ein Diagramm zu erstellen
- in denn Turm zu Alex gehen
- **mit Alex sprechen**
- **fragen ob er den Bleistift bekommen kann**
- **er bekommt den Bleistift**
- **ihm das Gyroskop geben (Errungenschaft: total Hyper)**
- zu Carol gehen
- **ihr den Bleistift geben**
- **Carol sagen wie der Knoten aussieht**
- es gibt verschiedene Knoten und die Beschreibung muss richtig sein, sonst bekommt man ein Diagramm für einen anderen Knoten
- **mein Knoten sah aus wie ein Eimer voller Finger** (beim zweiten Mal spielen war es ein Gesicht das wie das Euter einer Kuh aussieht)
- **Carol gibt Shay ein Diagramm**

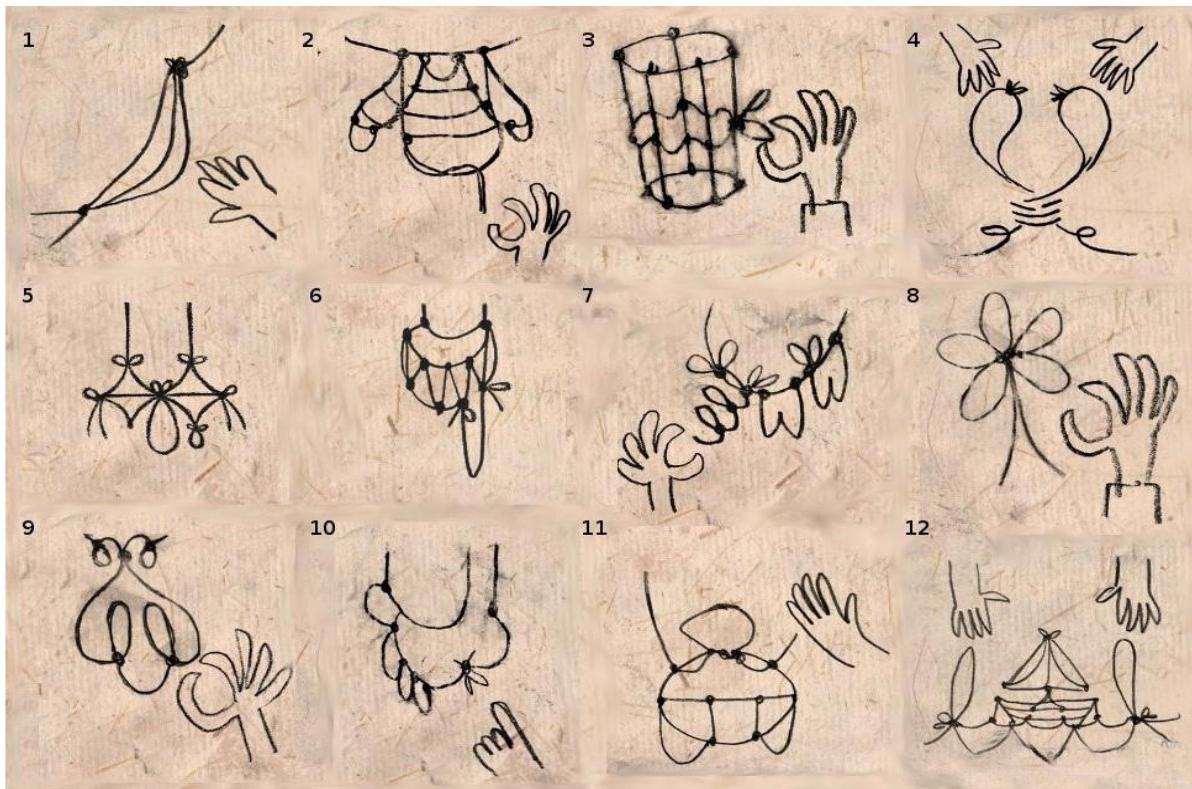
- zum Haus gehen und die Leiter nach Wolkenheim benutzen



1. Wie ein fauler Stabhochspringer.
2. Wie ein Gesicht, das eigentlich der Euter einer Kuh ist.
3. Wie eine mathematische Formel.
4. Wie ein Krokodil, das mit einer Brezel kämpft.
5. Wie Kopfschmerzen, die einen Gürtel tragen.
6. Wie ein Eimer voller Finger.
7. Wie ein Elefant, der seinen eigenen Rüssel frisst.
8. Ein wenig wie du, seltsamerweise.

Wolkenheim:

- **auf die Leiter steigen und dann mit dem dicken Mann sprechen und sagen wir versuchen es mal mit dem Knoten**
- dann sieht man das Diagramm und muss dem dicken Mann die Schritte 1 bis 3 erklären
- dazu muss man die Zeichnungen richtig interpretieren
- **bei mir war das 1. ziehen am Finger, 2. backe, backe Kuchen und 3. klau die Banane**
- beim zweiten Mal spielen war es: Kitzel den Fuß, Zieh den Finger und Stich dem Clown ins Auge
- der Knoten ist offen und Harmony kommt runter
- klappt es nicht mit dem Knoten dann sagt der dicke Mann der Knoten ist schlimmer wie vorher und man sieht wie der Knoten aussieht, dann landet man wieder bei Carol und sagt ihr wie der Knoten aussieht und bekommt ein anderes Diagramm und kann es erneut versuchen
- **Errungenschaft: entknotet** (gibt es nur wenn man den Knoten beim ersten Mal richtig entknotet)



1. Klau die Banane
2. Trenne den Pulli auf
3. Drück das Wasser aus dem Becher
4. Halte die kämpfenden Schlangen auseinander
5. Stich dem Clown ins Auge
6. Zieh am Finger
7. Zieh am Ringelschwänzchen
8. Sie liebt mich, sie liebt mich nicht
9. Reiß der Fliege die Flügel aus
10. Kitzel den Fuß
11. Spiele "Backe, backe Kuchen" mit dem Baby
12. Steuere das Boot unter der Brücke hindurch

- unter seiner Wolke hängt jede Menge Müll und außerdem ein Strahlenantrieb
- **Shay bekommt den Strahlenantrieb (Errungenschaft: Meine Leichtigkeit)**

Wolkenheim / Maidenmahlgebiet:

- hier ist Harmony in einem Käfig
- **mit ihm sprechen (3x) (Errungenschaft: Fisch nervt)**
- **dem Mädchen die Roben geben und den Baby Raumanzug**
- **Shay bekommt einen Strahlenanzug (Errungenschaft: Was ist mit den ganzen Federn da ?)**
- zurück nach Muschelhöhe

Muschelhöhe / Baum:

- im Baum hängt ein sprechender Fisch
- **mit dem Baum sprechen**
- der will den Fisch nicht hergeben
- **Shay sagt er erzählt einen Witz**
- bekommt man es gleich beim ersten mal richtig hin mit dem Witz und der Baum lacht darüber, dann gibt es eine Errungenschaft
- ich hatte folgenden Witz:

**hast du schon von der Baumnationalbank gehört
hat geschlossen
keine Sorge, sie hat eine Zweigstelle aufgemacht**

- der Baum lacht und der Fisch fällt herunter
- **Errungenschaft: Witzbaum**
- es gibt auch andere Witze (wie heißt der kleinste Baum, habe einen gesehen nicht größer als meine Hand, eine Palme)
- **den Fisch erst noch liegen lassen**
- **nochmal mit dem Baum sprechen und nach dem Witz fragen**
- **Errungenschaft: Wie war ich** (hat bei mir nicht funktioniert)
- **dann erst den Fisch nehmen**
- zum Strand gehen

Muschelhöhe / Strand:

- **mit Carol sprechen und sie nach Kabel fragen**
- sie hat Kabel, aber das braucht sie für die Haken
- Shay gibt ihr die Häkelnadel
- aber Carol glaubt nicht das man damit Fische fangen kann
- **Shay zeigt Carol den sprechenden Fisch**
- sie will wissen was sein Geheimnis ist
- **ihr nun die Häkelnadel geben**
- **dafür bekommt Shay das Kabel**
- **Löffel mit Kabel benutzen (34)**
- **zum Vater gehen (bei den Fischresten)**
- **mit ihm sprechen**
- er braucht für seine Paste einen PH Wert von 7
- **den Löffel mit der Brühe benutzen**
- der Löffel sagt welchen PH Wert die Brühe gerade hat

- **mit den Eierschalen und dem Pfirsich kann man den Wert verändern**
- immer wieder den Löffel mit der Brühe benutzen bis er sagt das der Wert 7 ist
- **ich musste 1x Eier, 3x Pfirsich, 1x Eier und 1x Pfirsich benutzen um den Wert 7 zu erhalten** (oder beim zweiten Mal spielen war es 1x Eier, 1x Pfirsich und 1x Eier)
- **jetzt ist die Paste richtig (Errungenschaft: Ich wette das das Fahrwerk meines Babys hinüber ist)**
- der Vater geht jetzt das Raumschiff reparieren
- **Shay gibt Alex den Schutzanzug**
- **im Inventar das Kabel mit dem Hexonaut benutzen**
- es lassen sich 3 Kabel mit den 6 Polen verbinden
- ein Kabel sieht rot aus und eins gelb und eins blau
- man sollte erst einmal ein Kabel (das blaue) mit zwei verschiedenen Polen verbinden
- dann benutzt man den Hexonaut mit dem Sockel links neben der Tür
- es erscheinen zwei blaue Symbole
- jetzt muss Shay wissen welche Symbole richtig sind
- dazu stellt man kurz auf Vella um
- Vella sieht sich bei Hope das Familienfoto an
- da sind im Hintergrund ganz links
- 3 Reihen mit jeweils 2 Symbolen zu sehen
- diese Symbole sollte man sich abzeichnen
- dann wieder auf Shay zurück stellen
- jetzt probiert man solange verschiedene Verbindungen mit dem blauen Kabel aus bis genau die Symbole erscheinen die auf dem Foto in der oberen Reihe zu sehen sind (ist ein Zufallsgenerator am Werk; bei mir waren alle Kabel sternförmig angeordnet)
- man muss also immer das Kabel mit zwei Polen verbinden, wobei auch wichtig ist von welchem Pol aus man das Kabel zuerst verbindet (verbindet man das Kabel in die andere Richtung dann stehen die zwei Symbole auch in der anderen Reihenfolge) und dann den Hexonaut in den Sockel stecken um zu sehen welche Symbole erscheinen
- hat man dann für das blaue Kabel die richtigen Symbole macht man mit dem gelben Kabel weiter bis man die Symbole vom Foto hat und zum Schluss dann noch das Ganze mit dem roten Kabel
- **sind alle Kabel richtig, dann sagt Shay das er bei diesem Muster ein gutes Gefühl hat**
- **den Hexonaut mit dem Sockel benutzen und der erweckt zu neuem Leben**
- **den Hexonaut an Alex geben und dann fängt er an zu arbeiten (Errungenschaft: sie machen Fenster)**
- **den Löffel mit dem Hexonaut benutzen (35)**
- **Shay gibt Alex die Pfeife**
- der spielt darauf (2x den mittleren Ton, einen hohen Ton, einen tiefen Ton und einen mittleren Ton)
- Shay muss nun warten bis das Raumschiff repariert ist
- deshalb schalten wir zu Vella um

Akt 2 – Vella (Teil 2)

Im Raumschiff / Raumweber:

- Vella gibt dem Raumweber die Sternenkarte
- dann geht sie die Leiter nach unten
- den Haken mit dem Navigationsschal benutzen
- in der obersten Reihe in das mittlere Dreieck ein Kreuz machen
- in der mittleren Reihe im zweiten Dreieck von links ein Kreuz machen
- **Errungenschaft: Folge deinen Instinkten**
- zu Hope gehen
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Jenseits des Damms**
- auf das Raumschiff von Vella (rechts) klicken

Finale

Im Raumschiff / Zentrale vom Wolf (Vella):

- vom Raum mit dem Bett von Shay durch den Lüftungsschacht kriechen
- **beim Wolf das Kabel nehmen, das auf dem Computer liegt**
- Vella bekommt eine Verbindung zum Chef vom Wolf
- **mit ihm über alles sprechen**
- Vella sagt das sie ihn bekämpfen wird (**Errungenschaft: Den Kampf haben wir euch ausgeredet**)
- zurück zu Hope gehen

Im Raumschiff / Korridor vor dem Raum mit Hope (Vella):

- auf dem Korridor findet Vella das Sechseckmädchen unter einer Platte
- **das Sechseckmädchen nehmen**
- die Kabel sind kaputt
- **das Kabel mit dem Sechseckmädchen benutzen**
- wieder kann man drei Kabel verlegen (blau, gelb und rot)
- man sieht noch die Spuren davon wie die Kabel verliefen
- die Richtung in die man die Kabel verlegen muss, sieht man an den sternenförmigen Schatten
- **das blaue Kabel geht vom Pol unten links zum Pol gegenüber rechts**
- **das gelbe Kabel geht vom Pol unten in der Mitte zum oberen Pol rechts**

- **das rote Kabel geht vom Pol oben in der Mitte zum Pol oben links**
- beim zweiten Mal spielen war es: das blaue Kabel vom Pol oben rechts zum Pol unten in der Mitte; das gelbe Kabel vom Pol unten links zum Pol oben rechts und das rote Kabel vom Pol unten rechts zum Pol unten in der Mitte
- jetzt schwenkt das Sechseckmädchen wieder die Taschenlampe
- durch die Tür rechts gehen (zum Kontrollzentrum von Shay)
- hier ist ein riesiges Loch in der Wand
- **den Knopf der Fernbedienung von Alex benutzen**
- der muss die Verbindung kappen
- zu Hope gehen
-

Im Raumschiff von Alex (Shay):

- die Schwester von Vella hat den Hexonauten umprogrammiert und nun tanzt er
- nach rechts gehen und die Leiter nach unten
- **das Buch ansehen** (da ist eine Symbolreihe zu sehen und eine Harfe)
- **nach links in den Gang gehen**
- da versperren einige Hexonauten den Weg
- wieder zurück gehen
- **in den Gang rechts gehen**
- **dort stehen eine Harfe und eine Pauke**
- beides ansehen
- **das kaputte Funkgerät nehmen**
- zurück gehen und die Leiter nach oben gehen
- **das kaputte Funkgerät mit dem Hexonaut benutzen**
- der repariert das Funkgerät und Shay hat den Hexonaut wieder
- **das reparierte Funkgerät Alex geben**
- im Inventar den Hexonaut ansehen und notieren wie die Kabel verlegt sind (das blaue Kabel vom Pol unten rechts zum Pol oben in der Mitte, das gelbe Kabel vom Pol unten rechts zum Pol unten in der Mitte, das rote Kabel vom Pol unten rechts zum Pol unten links)(beim zweiten Mal spielen: das blaue Kabel vom Pol oben in der Mitte zum Pol unten in der Mitte, das gelbe Kabel vom Pol oben in der Mitte zum Pol oben links und das rote Kabel vom Pol oben in der Mitte zum Pol unten rechts)
- **die Fernbedienung für Garry benutzen**
- die beiden Raumschiffe umarmen sich
- Hope macht das aber rückgängig
- **Shay spricht mit Alex** (Todesstrahl) (**Errungenschaft: Sie muss einen Grund haben**)
- Alex das reparierte Funkgerät geben

Im Raumschiff / Korridor vor dem Raum mit Hope (Vella):

- **das Sechseckmädchen nehmen und die Kabel so verlegen wie bei Shay** (für tanzen)

- jetzt tanzt das Sechseckmädchen
- zu Hope gehen
- **mit ihr reden wegen Frachtarm (Errungenschaft: Er muss einen Grund haben)**

Im Raumschiff von Alex (Shay):

- **Shay verlegt jetzt die Kabel am Hexonauten so, das die Symbole aus dem Buch erscheinen**
- dazu mit einem Kabel anfangen und den Hexonauten in den Sockel neben der Tür stecken
- bei mir sah die Verkabelung so aus:

**blaues Kabel vom Pol oben links zum Pol oben rechts
gelbes Kabel vom Pol oben links zum Pol unten rechts
rotes Kabel vom Pol oben rechts zum Pol unten links**

- das ist für das Harfe spielen
- das sollte man sich notieren (beim zweiten Mal spielen war es so: das blaue Kabel vom Pol oben rechts zum Pol unten rechts, das gelbe Kabel vom Pol rechts unten zum Pol oben in der Mitte und das rote Kabel vom Pol oben rechts zum Pol oben in der Mitte)
- **Shay geht die Leiter nach unten und in den Gang nach links**
- **dort den Hexonaut auf Tanzen einstellen und mit den anderen Hexonauten benutzen (Errungenschaft: der nächste logische Schritt)**
- denen gefällt das Tanzen
- Shay nimmt den Hexonaut
- zurück gehen und in den Gang rechts gehen
- **hier den Hexonaut auf Harfe spielen umstellen und mit der Harfe benutzen**
- die anderen Hexonauten bleiben bei der Harfe
- wieder in den Gang links gehen
- **den Hebel betätigen**
- **es ist kein Hebel sondern der Trommelschlegel**
- weiter nach links gehen
- dort ist wirklich ein Hebel
- **den Hebel benutzen**
- die Energie ist wieder eingeschaltet

Im Raumschiff / Raumweber (Vella):

- Vella geht zum Raumweber
- **die Leiter nach unten gehen zum Navigationsschal**
- **das Sechseckmädchen auf das Harfe spielen einstellen mit den Kabeln**
- **dann das Sechseckmädchen mit dem Navigationsschal benutzen**
- das bringt den Raumweber durcheinander und Hope kommt
- **Vella geht in den Raum zu Hope und drückt dort den roten Knopf**
- nun ist wieder manuell eingestellt

- zum Kontrollzentrum von Shay gehen (Raum mit Tür zum Raumweber)

Im Raumschiff von Alex (Shay):

- Shay geht zur Harfe und nimmt den Hexonauten
- jetzt die Kabel verlegen wie bei Vella im Taschenlampenmodus

das blaue Kabel geht vom Pol unten links zum Pol gegenüber rechts
das gelbe Kabel geht vom Pol unten in der Mitte zum oberen Pol rechts
das rote Kabel geht vom Pol oben in der Mitte zum Pol oben links

- dann dem Hexonaut den Trommelschlegel geben und ihn vor die Trommel stellen
- Alex kommt
- Shay geht nach oben
- die Fernbedienung von Garry benutzen
- die beiden Raumschiffe sind verbunden

Im Raumschiff / Kontrollzentrum von Shay:

- Vella benutzt die Fernbedienung
- Errungenschaft: Ungebrochen
- das war es dann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 25.04.2016

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

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