

Komplettlösung von Sieglinde Franke.
Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese
Komplettlösung auf <http://www.gamepad.de>
veröffentlichen zu dürfen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Das Spiel kann bestellt werden bei:
SOFTWARESERVICE
L. Kratz
<http://www.gamepad.de>



Inhaltsverzeichnis

[Allgemein](#)

[Kapitel 0 – Verdorben](#)

[Kapitel 1 – Eins](#)

[Kapitel 2 – Verloren](#)

[Kapitel 3 – 201](#)

[Kapitel 4 – Winter](#)

[Lageplan unterirdische Ruinen](#)

[Stadtplan von Marcuria](#)

[Kapitel 5 – Alchera](#)

[Lageplan 4. Etage](#)

[Lageplan Level -58](#)

[Kapitel 6 - Morpheus](#)

[Kapitel 7 – Schicksal](#)

[Kapitel 8 - Konvergenz](#)

[Kapitel 9 – Alles was wir sehen
oder scheinen](#)

[Kapitel 10 - Scheideweg](#)

[Kapitel 11 - Faith](#)

[Kapitel 12 - Umkehrung](#)

[Kapitel 13 – The Longest
Journey](#)

[Kapitel 14 - Dreamfall](#)

Allgemeines

Vom Prinzip her ist das Spiel und die Rätsel sehr einfach gehalten. Durch Gespräche, Telefonate und Zwischensequenzen erhaltet ihr Hinweise, wie es weitergeht.

Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Ein Tipp: Steuert mit der Maus immer in die Richtung, in die ihr mit der betreffenden Figur wollt, zusätzlich die „W“-Taste gedrückt halten und schon können die Welten erkundet werden.

Im Verlauf des Spiels trifft ihr auf Gegner, die besiegt werden müssen, um nicht die Erde von „unten“ ansehen zu müssen ;-). Aber keine Angst, vor jedem Kampf erfolgt ein Autosave und bei jedem nicht bestandenen Kampf, könnt ihr an dieser Stelle eure Kampfesstärke noch einmal versuchen. Tipp: Haltet mit der Maus genau auf den Gegner, gleichzeitig „W“-Taste gedrückt halten und unbarmherzig auf die linke oder rechte Maustaste einhämmern. Der linke Balken zeigt deinen „Lebensgeist“ an, ist er ROT, nun ja dann heißt es noch ein bisschen üben. „Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.“

Es gibt aber auch unbesiegbare Gegner: 1. Die Zwillinge und 2. Die Monster im unterirdischen Höhlenlabyrinth. Da gibt es nur eins, sich verstecken oder so schnell wie möglich das Weite suchen.

Die Dialoge, die während des Spiels angezeigt werden, sind unabhängig für den Spielverlauf. Egal, ob alles durchgegangen wird oder gleich „Tschüß“ gesagt wird, auch ist die Antwort egal. Wenn ihr das Spiel abgespeichert habt und neu ladet, könnt ihr die Vorspann-Werbung durch „Esc“ abbrechen.

Manchmal ist das Spiel ganz schön verwirrend, durch die zahlreichen Welten der verschiedenen agierenden Personen. Die wenigen Rätsel sind sehr einfach. Auch vom Schluss des Spiels war ich ein wenig enttäuscht, habe aber noch die leise Hoffnung, dass es vielleicht eine Fortsetzung gibt.

Viel Spaß wünscht

Sieglinde Franke

Kapitel 0 – Verdorben

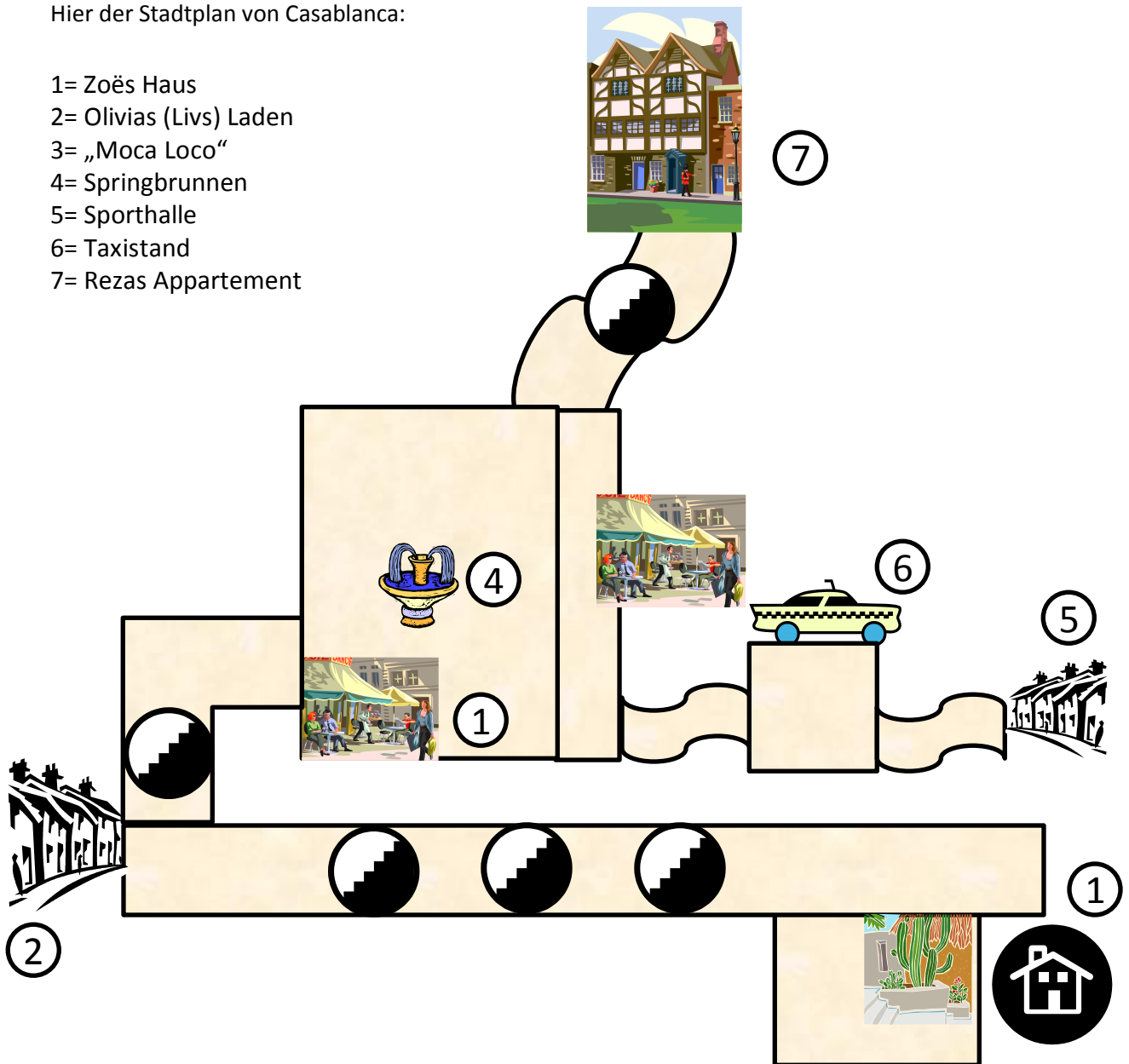
Mönch folgen, auf das Podium steigen, Fokus auf Mönch richten, Podium wieder verlassen. Es erfolgt eine Sequenz. Das Podium erneut betreten, bis zur Mitte. Sequenz

Kapitel 1 – Eins

Nachdem Zoë aufgestanden ist, um das Bett herum gehen und das Handy nehmen, das auf dem Stuhl liegt. Mit Wonkers reden, ein knuddliger Hausrobotter. Dann zum Schrank gehen, ihn öffnen und Inhalt nehmen, Zoë zieht sich an. Dann nach links den Raum verlassen und die Treppe hinunter gehen. Es erfolgt eine Sequenz, in der mit dem Vater gesprochen wird. Dann das Haus verlassen. Die Tür befindet sich rechts neben dem Kühlschrank (habe mächtig lange gesucht, bis ich sie endlich entdeckt habe *gg*).

Hier der Stadtplan von Casablanca:

- 1= Zoës Haus
- 2= Olivias (Livs) Laden
- 3= „Moca Loco“
- 4= Springbrunnen
- 5= Sporthalle
- 6= Taxistand
- 7= Rezas Appartement



Zu Olivias = Livs Laden laufen. Liv ansprechen „nicht beschäftigt“. Den Laden betreten, Treppe runter bis Sequenz läuft. Danach den Laden wieder verlassen.

In Richtung Platz mit Springbrunnen, der Joggerin hinterherlaufen In Sporthalle Jama ansprechen. Sequenz. Nach dem Kampf mit Jama auf „Ja“ oder „Nein“ drücken, je nach dem, wie gut ihr euch geschlagen habt. Habt ihr verloren, empfehle ich so lange zu üben, bis ihr gewinnt. Die Sporthalle nach Beendigung über die Treppe in Blickrichtung verlassen. Sequenz.

Telefonanruf von Jericho=Reza. Er möchte sich mit dir im „Moca Loco“ treffen. Laufe dorthin, er sitzt links davor auf einer Bank und telefoniert. Mit Reza sprechen. Reza bittet dich um einen Gefallen. Du sollst nach Downtown zur Firma Jiva und bei einer Miss Helena Chang ein Päckchen abholen.

Tipp: Falls du vergessen haben solltest, wie, was und wo du tun sollst, drücke die „M“-Taste, unter dem Icon „Zettel mit Bleistift“ kannst du noch einmal alles nachlesen.

Nach Beendigung des Gesprächs zum Taxi-Stand laufen, mit dem Lift nach oben fahren und sich dann mit dem Rezeptions-„Teufelchen“ sprechen. Klickst du im Dialogfeld auf „wann“, erscheint auf dem Screen eine Sequenz. Drückst du dann auf „Verschwinden“ wird dein 1. Kampf aktiviert, du musst das Teufelchen KO. Schlagen. Danach den Rezeptions-Computer bedienen, die Tür öffnet sich. Durchlaufen bis zum Lift, Miss Chang wurde hier eingesperrt. Sequenz. Der Fahrstuhl lässt sich nicht öffnen, Miss Chang zeigt nach oben. Links neben dem Fahrstuhl 2x nach oben klettern, oben den rechteckigen Gegenstand berühren, er öffnet sich. Noch einmal bedienen und eine Sperre wird gelöst. Hinunter klettern und Lifttür öffnen. Miss Chang zum Ausgang hinterher laufen. Nachdem sie die Lift-Sperre reaktiviert hat, den Lift-Schalter bedienen, einsteigen. Sequenz. Miss Chang übergibt dir ein Päckchen mit wichtigen Informationen für Jericho = Reza. Auf den Pult am Eingang drücken und ein Taxi rufen.

Wieder in Casablanca: Zu Rezas Appartement laufen, Treppe hoch, dann rechts, letzte Wohnung. Sequenz. In das App. 8 gehen. Sequenz. Du findest eine tote Frau und anschließend wirst du von Eye-Truppen gefangen genommen und im Syndikatsgebäude verhört.

Kapitel 2 – Verloren

Du bist wieder zu Hause, führst mehrere Telefonate. Mit Wonkers in Sequenz sprechen, er spricht in Form von Reza zu dir und bittet dich, das Notebook aus dem App. zu holen. Zu Rezas App. Laufen, vorher mit Liv sprechen. Sie updatet dein Handy, damit du die versiegelte Tür bei Reza öffnen kannst. Die versiegelte Tür bei Reza mit dem Handy öffnen. Dazu die Tab-Taste drücken, mit „W“ das Handy auswählen und auf das Zahnrad klicken. Nun ist Timing angesagt, du musst in einer bestimmten Zeit alle Symbole der Reihe nach anklicken. Schaffst du es nicht in der Zeit, dann alles wieder von vorn. App. betreten. Du beobachtest, wie eine Computer-Spinne den Wattila = Lucia von Reza zerstört. Gehe vorsichtig nach vorn, bis du die Spinne im Fokus-Bereich hast. Das Fokusfeld auf die Spinne richten. Du erhältst in einer Sequenz die Information, das die Spinne ein Logo in Form eines Löwenkopf hat. Du läufst zu Liv, sie berühren und alles berichten. Liv lädt dir eine Software auf dein Handy, mit der du die Spinne außer Gefecht setzen kannst. Wieder zurück zu Rezas App. Kurz nach betreten ist nur noch schleichen angesagt Strg-Taste + „W“-Taste. Zuerst schleichst du dich ganz rechts an Lucia vorbei in Richtung Screen und Konsole. Bist du ungefähr in Höhe der Spinne, ändere mit der Maus deine Richtung auf die Spinne zu. Gehe soweit vor, bis der Fokus-Kreis bei der Spinne erscheint. Dann aktiviere dein Handy aus dem Inventar, Zahnrad anklicken usw. ACHTUNG: Während der ganzen Zeit nicht die Strg-Taste loslassen, sonst wirst du von der Spinne gegrillt. Schaffst du es zeitlich nicht, kein Problem: Strg-Taste drücken und alles von vorn. Hast du es geschafft, wird die Spinne zerstört. Dann von Lucia ein Teil entnehmen, zu Liv laufen. Erscheint Liv im Fokus-Kreis wieder das Inventar aktivieren und ihr dieses Teil mit dem Zahnrad geben. Sie lädt dieses Teil auf, aber leider kann sie dir keinen Reserve-Kristall geben. Also ab nach Hause zu Wonker. Ihn 2x mit Hand schlafen legen und Kristall entnehmen. Zurück in Rezas App. Lucia Energiequelle und Gehirn aus dem Inventar einsetzen. Sie erwacht. Dann mit ihr sprechen, das sie durch deine Antwort erkennt, das du berechtigt bist, Rezas Notebook zu erhalten. Ihr folgen, sie öffnet den Safe und du kannst das Notebook nehmen. Dann wirst du von den unbesiegbaren Zwillingen angegriffen und gehst KO. Als du wieder erwachst, ist glücklicherweise das Notebook noch da. Es wieder nehmen, anschließend Lucia Teile entnehmen und das App. verlassen. Sequenz. Mit Liv sprechen und ihr das Notebook geben, das sie es entschlüsseln kann. Aber vorerst kann sie dir nur eine einfach verschlüsselte Nachricht mitteilen: Du sollst dich in Newport in „The Fringe“ mit einem Charlie treffen. Danach nach Hause laufen, Wonkers das Gehirn wieder einsetzen, zum Schrank und den Rucksack nehmen.

Dann erfolgt eine Zwischensequenz mit April und ihren Freunden im Wald. Dort triffst du wieder auf Gegner, die April besiegen muss. Nach einem Besiegten umdrehen und weiterkämpfen, bis alle besiegt sind.

Zum Chinesen laufen und mit ihm sprechen. Die Rialto-Brücke überqueren, nach rechts, links, rechts, links, rechts. Dann kommst du auf das „Victory-Hotel“ zu. Natürlich ist Alles verschlossen und auch auf dein Klingeln reagiert Niemand. Weiter nach links in Richtung Baugerüst. Dort 2x hinunterklettern. Hinter dem Baugerüst in den Gang gehen, weiterlaufen bis zur Leiter und hinaufklettern (dabei W-Taste benutzen). Das verschlossene Gittertor untersuchen (erst Auge, dann anfassen). Wieder hinunterklettern (S-Taste benutzen). Rechts von der Leiter steht ein Container. Unten am Container den Hebel lösen, dann um ihn herumlaufen, ihn anfassen und ihn bis unter das vernagelte Fenster schieben (4x). Dann hinaufklettern und das Fenster anklicken. Zurück zum Chinesen, ihn ansprechen und um einen Türöffner bitten, „flehentlich bitten“. Danach aus dem Inventar das Handy auswählen, auf das Zahnrad klicken. Zoë ruft Liv an und erklärt ihr alles. Liv überträgt neue Software auf dein Handy. Wieder den Chinesen ansprechen. Zoë überträgt die Software auf das Handy vom Chinesen und erhält dafür einen Türöffner. Wieder zurück zur Leiter mit dem verschlossenen Tor und mit dem Türöffner aus dem Inventar das Tor öffnen. Dies ist ein weiteres Rätsel. Da es aber von Aktion zu Aktion unterschiedlich ist, kann ich hier nur ein paar Tipps geben.

Ihr seht 4 Räder, über (Norden) und unter (Süden) jedem Rad befinden sich Symbole. Ziel ist es gleich Symbole durch das Drehen der Räder so zu plazieren, das das Symbol auf dem Rad mit denen über und unter dem Rad übereinstimmen. Sucht euch ein Symbol, das ihr nicht für die obere und untere Reihe benötigt und befördert es durch Drehen der Scheiben auf den „Nord-Standpunkt“ der 1. Scheibe von links. Dann sucht ihr das Symbol was sich unterhalb der 1. Scheibe befindet und plaziert es wieder durch das Drehen der Scheiben auf die „West-Position“ der 1. Scheibe. Dann sucht ihr euch das Symbol oberhalb der 1. Scheibe und plaziert es auf die „Ost-Position“ der 1. Scheiben. Danach klickt ihr auf das Symbol, das sich auf der „Süd-Position“ der 1. Scheibe befindet und das 1. Rad müsste komplett sein. Um die Positionen des 1. Rades nicht wieder zu zerstören, empfehle ich euch danach nur noch auf die Symbole der „Süd-Position“ der Räder 2-4 zu klicken. Für das 2.-4. Rad benutzt dieselbe Vorgehensweise, wie für das 1. Rad. Stimmen alle Symbole überein, ist das Schloss geknackt. Viel Glück!!!

Dann das Tor öffnen. Ab jetzt ist wieder „Schleichtaktik“ angesagt. Ihr hört im Hintergrund immer einen Zug fahren, das Bild wackelt dann auch. Das könnt ihr euch bei den folgenden Aktionen zu nutze machen, um keine Schwierigkeiten mit dem „netten und schlafenden“ Wachhund zu bekommen. Weckt ihr ihn auf, dann ... na ihr werdet schon sehen. Also Strg-Taste ständig gedrückt halten, bis Aktion abgeschlossen ist.

Also im Schleichschritt in Richtung Tür rechts. Sequenz. Die Tür ist wieder einmal verschlossen, wie könnte es auch anders sein. Mit Maus in Richtung Schuppen einstellen. Ab jetzt nur noch vorwärtsbewegen, wenn ein Zug vorbei fährt, ansonsten solange still verharren, bis der Nächste kommt, das gilt auch für den Rückweg. So vermeidet ihr, den Hund aus seinen wunderschönen Träumen zu reißen und von ihm attackiert zu werden. Richtung Schuppen schleichen nach dem Motto: „Immer an der Wand lang.“ Im Schuppen angekommen nehmt ihr die Axt an euch. Dasselbe wieder in Richtung Leiter. Leiter hinunter, auf den Container klettern, Fenster mit der Axt einschlagen und hinein klettern.

Links auf dem Tisch den Lappen an euch nehmen unter dem Fenster liegenden Axt-Griff aufnehmen. Beides im Inventar miteinander kombinieren, anschließend die Kombination in den roten Kanister (Benzin) eintauchen. Dann den Heizkessel einschalten und als Fackel anzünden. Mit der brennenden Fackel die Treppe rauf, durch die Tür links. Dann den Gang entlang laufen. Sequenz – Blutspur wird entdeckt. Blutspur folgen durch Tür, Zoë findet Rezas Feuerzeug. Sequenz.

Handy auf den Monitor anwenden, beim Rätselknacken ist wieder Tempo angesagt, darauf hin öffnet sich eine Tür. Den Raum verlassen und die Treppe hinauf durch die Tür gehen. Sequenz. Ihr seid in einer Küche, wisst aber, dass ihr nicht allein seid, also muss diese Person außer Gefecht gesetzt werden. Wenn er dich entdeckt, egal wie du Rede und Antwort führst, du kommst um einen Kampf nicht herum. Hast du ihn KO gesetzt rechts durch das Wohnzimmer durch, 2x rechts die Treppe rauf. Sequenz. Nach dem Anschauen des Zimmers mit dem kleinen Mädchen, verlässt du es wieder nach rechts auf den Flur. Sequenz. Weiterlaufen bis zur Toilette. Am Fenster in Toilette den Fenstergriff entfernen. Danach die Toilette nach rechts verlassen. Rechts befindet sich eine Treppe und links davon ein Zimmer, betreten. Den Fenstergriff aus dem Inventar auf das Fenster anwenden, öffnen und hinausklettern. Rechts neben dem Fenster befindet sich eine Leiter, die du hinaufkletterst, wenn du oben bist, stürzt sie ab. Das Fenster öffnen und hineinklettern. Raum nach rechts verlassen. Sequenz. Aus der Toilette das Handtuch mitnehmen. Dem Mann in sein Zimmer folgen. (Kann sein, dass ihr wieder einen Kampf gegen die Person von unten führen müsst, weil er aus seiner gewaltsamen Narkose erwacht ist) Das Laken aus dem Zimmer des Mannes mitnehmen. Das Zimmer nach links verlassen bis zum Ende des Ganges gehen, dann nach rechts. Das Fenster öffnen und nach draußen sehen. Im Inventar das Handtuch und das Laken kombinieren und Beides am Heizkörper befestigen, Fenster noch einmal in den Fokus bringen und hinunterklettern.

Bis zum beleuchteten Zimmer laufen, Fenster öffnen und hineinklettern. Sequenz. Schrank öffnen und Bild mit Charlie und den Mädchen nehmen.

Gespräch mit Marcus führen und ihm anschließend bis zum Ausgang folgen.

Zum „The Fringe“ laufen, klingeln und eintreten. Zu Charlie laufen, ihm das Bild übergeben und sich mit ihm unterhalten. Sequenz. Es folgt eine Unterhaltung mit Zoë, Charlie und Emma über April.

Zoë möchte anschließend telefonieren, es wird ihr darauf eine private Lounges von Charlie im Obergeschoss angeboten. Über die Treppe links neben der Bar in die letzte Lounges laufen, das Handy nehmen und telefonieren.

Danach taucht Marcus auf, aber nicht allein, sondern mit den Zwillingen im Schlepptau, die Zoë überfallen, KO schlagen und ihr den DREAMER anlegen.

[Kapitel 4 – Winter](#)

Zoë befindet sich in einer Winterlandschaft. Sequenz. In Richtung Haus laufen. Sequenz. Das Mädchen bittet dich wieder um Hilfe. Zoë bricht in eine Eisscholle ein und befindet sich anschließend bei den unterirdischen Ruinen.

[Lageplan unterirdische Ruinen](#)

Mehrere Monster laufen umher. In Richtung Tempel laufen, unten rechts den Kieselstein aufheben (wozu er nützlich ist, habe ich leider nicht herausgefunden). Mit dem 1. Monster kämpfen, auf die Plattform klettern und die Treppe runter in Richtung See. Mit 2. Monster kämpfen, das glühende Ei vom Stab nehmen. Den Weg weiterlaufen, an der Weggabelung den linken Weg nehmen. Am Wasserrad gehst du die Treppe rauf. Auf der Plattform steht eine Maschine mit einem großen Rad. Oben auf die Maschine das glühende Ei legen, dann das Rad benutzen. Sequenz. Zoë sieht, wie das Wasserrad sich dreht, zur Maschine zurück und das Ei wieder an dich nehmen. Dann die schmale Treppe runter zum Wasserrad, es berühren. Damit wirst du dann nach oben transportiert.

Die Holzstege entlang laufen, leider sind sie nicht sehr stabil und eine Verbindung verabschiedet sich und stürzt in die Tiefe. Hinüber springen und bis zur Leiter weiterlaufen und hinaufklettern. Dem Weg mit dem Wasser folgen. Dann kommst du zu einer Höhle mit 3 glühenden Symbolen. Die Lösung: Berühre nacheinander die Symbole in dieser Reihenfolge: links, mitte, links, rechts..

Es öffnet sich ein Durchgang, der sich nach dem durchgehen wieder schließt. Du befindest dich jetzt in einem Keller mit verschlissenen Gegenständen. Zur Tür gehen. Du versuchst sie zu öffnen, aber sie ist von Außen abgeschlossen. 2x gegentreten und sie öffnet sich. Dann befindest du dich in einem Vorratskeller. Nach oben laufen, du stellst fest, das du in einem Lokal gelandet bist. Auf die Frau zulaufen. Sequenz. Es ist die Lokal-Inhaberin des „The Journey Man“ in Marcuria Benrime. Sie sagt dir, dass die Minstrum Magda und Blinder Bob helfen könnten.

Das Lokal verlassen. Sequenz. Zum Blinden Bob laufen und ihn ansprechen. „Wie du mir, so ich dir“ lautet seine Devise, du sollst für ihn den Würzwein mit Mrs. Mullias Spezialgewürzen von Benrime besorgen.

Zurück zum Lokal und mit Benrime sprechen. Zoë soll erst die Gewürze vom Markt besorgen. Zum Markt laufen und den Gewürzhändler ansprechen. Der hat leider noch keine Lieferung erhalten. Du erklärst dich bereit, die Gewürze von Ary Kinryn zu holen, der vor Old-Town mit seinem Wagen steckengeblieben ist. Du läufst dorthin. Sequenz: Weiterlaufen. Sequenz.. Ary ansprechen und nach einigem Verhandeln erhältst du die Gewürze.

Wieder zurück zum Markt und dem Gewürzhändler die Gewürze übergeben. Nach einem Gespräch erhältst du dann Mrs. Mullins Spezialgewürze.

Zurücklaufen zum Lokal und mit Benrime sprechen. Dann erfährst du, wie du den Wein herstellen kannst. In die Küche. Auf der linken Seite befindet sich der Kessel mit dem Wein, die Gewürze hinzugeben. Gegenüber vom Kessel steht eine leere Weinflasche, sie nehmen und den Wein aus dem Kessel darin abfüllen.

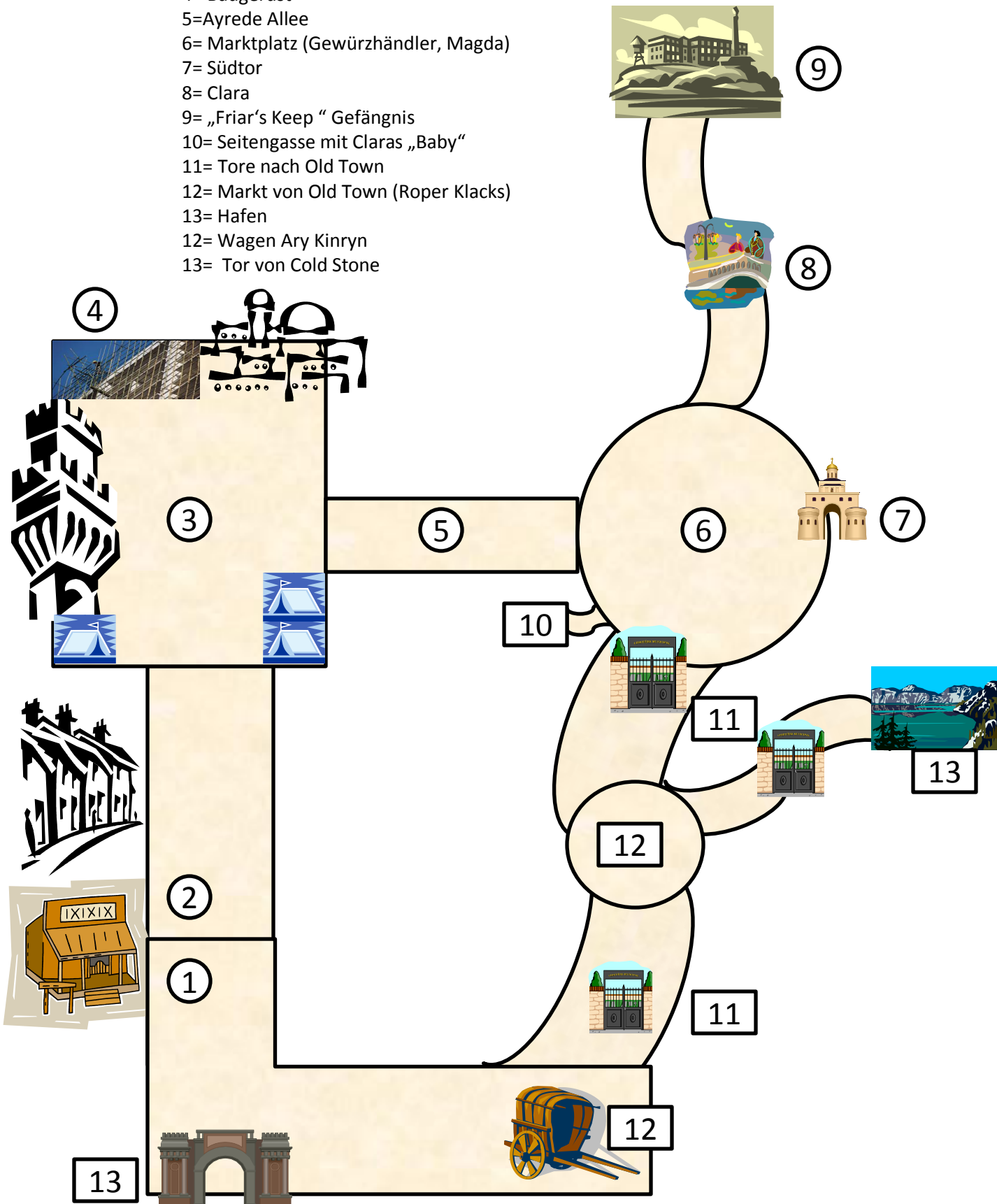
Nun wieder zum Blinden Bob und ihm den Wein geben. Aber Pustekuchen. Nach nochmaliger Nachfrage nach Magda kann er dir nur sagen, dass du dich an Clara wenden sollst, sie kann dir vielleicht sagen, wo Magda ist.

Wieder zum Markt, Richtung Südtor, dann nach links an Suppenküche vorbei. Durch das Tor, bis du an einer Brücke auf Clara triffst. Sie ansprechen. Sie scheint wirklich mächtig verwirrt zu sein, spricht andauernd von ihrem Baby. Es kommt ein kleiner Hinweis von ihr:“ Das Ghetto ist geschlossen, tritt zurück“.

Wieder zum Marktplatz. In der Mitte des Platzes befindet sich ein seltsames Tier, das sich immer im Kreis bewegt. Befindet es sich in deiner Laufrichtung auf der rechten Seite, dann immer hinter ihm herlaufen, bis du in eine kleine Gasse rechts laufen kannst. So wirst du nicht von den Wachen entdeckt und kannst ungehindert hineinlaufen. Dann Claras niedliches kleine Haustier aus dem Käfig befreien. Es läuft dir davon und löst ein Chaos auf dem Markt aus.

Stadtplan von Marcuria

- 1= Lokal „The Journey Man“
- 2= Blinder Bob
- 3= Turmplatz (Wächter)
- 4= Baugerüst
- 5=Ayrede Allee
- 6= Marktplatz (Gewürzhändler, Magda)
- 7= Südtor
- 8= Clara
- 9= „Friar’s Keep “ Gefängnis
- 10= Seitengasse mit Claras „Baby“
- 11= Tore nach Old Town
- 12= Markt von Old Town (Roper Klacks)
- 13= Hafen
- 12= Wagen Ary Kinryn
- 13= Tor von Cold Stone



Dem Tierchen hinterher, es läuft direkt in Claras Arme. Dann erhältst du von Clara den Hinweis, dass Magda auf dem Markt eine Suppenküche betreibt.

Zum Markt und Magda ansprechen, sie um Hilfe bitten. Sie sagt dir, dass du dich nach Old Town begeben musst, um weitere Hilfe zu bekommen. Sequenz.

Du wirst von Worm angesprochen, der dir helfen und dich mit April zusammenführen möchte. Ihm folgen. Sequenz. Du wirst entführt und verdächtigt eine Spionin zu sein. Es folgt ein Gespräch mit April.

Danach wirst du von Na'ane in Hypnose versetzt. Dein Körper ist verschwunden, aber deine Kleider sind noch da.

Kian ist ein Apostel. Du musst gegen 3 Kämpfer nacheinander antreten. Anschließend mit Garmon (weiße Kleidung) sprechen. Sequenz. Kian soll die SECHS aufsuchen. Dem Mädchen folgen.

Die SECHS haben einen Auftrag für Kian, er soll nach dem „Skorpion“, einem Rebellenführer, suchen. Wieder zur Kampfarena laufen. Sequenz.

5. Kapitel – Alchera

Zoë wacht in „The Fring“ auf und spricht mit Charlie. Danach das Lokal verlassen. Sie bekommt eine SMS. Weiterlaufen, du erhältst einen Anruf von Liv mit der Nachricht, dass du nach Japan fliegen sollst, nach Wati-City und dich in die Firma Wati begeben sollst. Sequenz.

April soll den Turm der Azadi erkunden. Das Zimmer verlassen. Sequenz, Gespräch mit Brynn. Den Flur entlang laufen und mit Na'ane sprechen. Dann die Treppe runter, um „The Journey Man“ zu verlassen. Zum Turmplatz laufen in Richtung Baugerüst. Am Eingang des Turms vorbei, wird von 2 Wächtern bewacht. Links vom Baugerüst steht ein weiterer Wachmann, der dir den Zutritt zum Baugerüst versperrt. Um nur mit diesem einen Wachmann zu kämpfen, begeben dich Richtung Turm und danach direkt auf den Wachmann zu. Du wirst verwarnt von ihm. Hier unbedingt speichern! Zwischen Fackel und Wachmann liegt ein Bretterhaufen, links daran vorbei. Dann wirst du angegriffen. Der Wachmann ruft nach Hilfe und Unterstützung.. Das er keine Verstärkung bekommt, kannst du erreichen, indem du beim Kampf in Richtung linke Ecke vom Baugerüst drängst. Ansonsten hast du ein Problem, dann musst du es mit 3 Wachmännern aufnehmen. Während des Kampfes auf die rechte Maustaste einhämmern. Hast du ihn besiegt, kannst du ungehindert auf das Baugerüst klettern, dazu ein kleines Stückchen entgegengesetzt zurücklaufen. Bist du oben stehst du auf einem Balkon. Laufe bis zur Mitte, stelle dich so, dass du in Blickrichtung in das Innere sehen kannst. Danach aktiviere den Fokus. An einem Fenster stellst du fest, dass die Tür einen Spalt offen steht. Laufe auf dieses Fenster zu, bis du direkt davor stehst. Wenn das „Handzeichen“ erscheint, aktiviere wieder den Fokus. Dann kannst du das Gespräch im Inneren belauschen (Ohr). Sequenz. Danach bis zur Treppe des Turms laufen. Sequenz. Dem Propheten bis zum „The Journey Man“ folgen. Sequenz. Dann in den Keller. Sequenz.

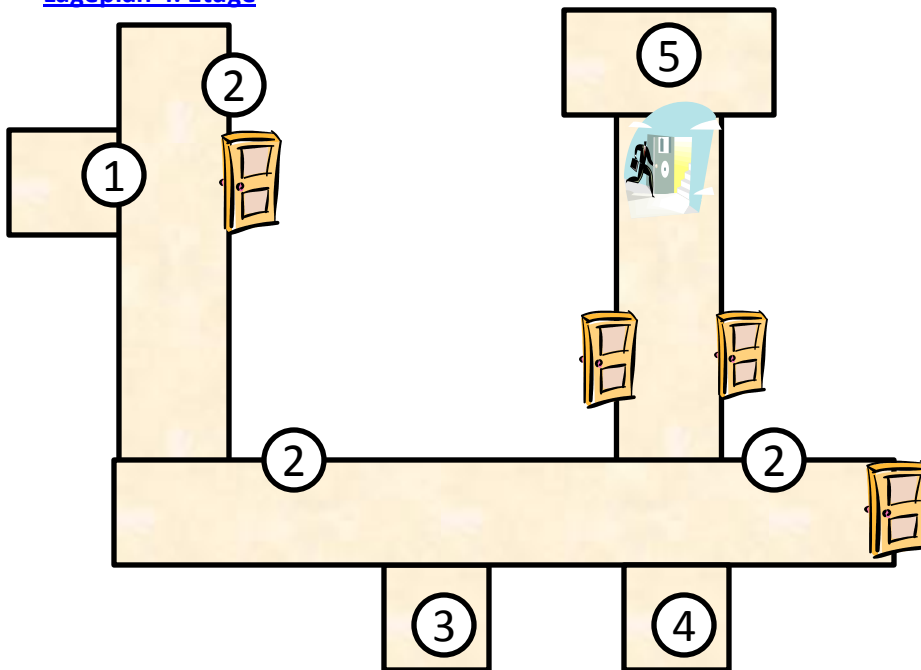
Zoë in Wati-City. Sie telefoniert mit Liv, die Verbindung ist mächtig schlecht. In Laufrichtung links den Automaten mit dem Handy benutzen und Kaugummis entnehmen. Dann die Treppe rauf, mit dem Mann sprechen und ihn nach dem WATlcorp-Museum fragen. Er ist versetzt worden, seine Verabredung ist nicht erschienen. Er geht und wirft seine Tickets in den Papierkorb. Zum Papierkorb gehen und 2x zerrissene Tickets entnehmen. Dann den Kaugummi im Inventar mit dem Zahnrad bearbeiten, so erhältst du einen Gratis-Aufkleber. Diesen mit dem zerrissenen Ticket kombinieren und anschließend zum Cable-Car gehen. Links davon das Ticket an dem Automaten scannen und einsteigen. Sequenz. Liv ruft an: du sollst dich mit Damien Cavanaugh, er arbeitet in der Software-Abteilung, in Verbindung setzen.

In das Museum gehen. Sequenz. Den kleinen Jungen ansprechen. Keine Reaktion, scheint wohl nicht sein bester Tag zu sein. Ihm einen Kaugummi anbieten. Dann nach hinten laufen zum Personaleingang. Den Scanner anfassen, ein Alarm wird ausgelöst. Liv aktualisiert die Software auf deinem Handy. Wieder zurück und das Ausstellungsstück, wo der Junge steht, berühren. Es wird wieder ein Alarm ausgelöst. Den Jungen erneut ansprechen und ihn um einen Gefallen bitten. Sequenz. Dann wieder zum Personaleingang und mit dem Handy den Scanner bedienen. Das folgende Spielchen kennst du bereits. Geradeaus gehen und aus einem Schrank Berufsbekleidung nehmen und anziehen. Dann am Eingang vorn auf den kleinen Roboter warten und ihm durch die Luke folgen. Bis zum Lift laufen. Dann wirst du von einer Angestellten angesprochen, auf „Neu“ klicken. In den Lift einsteigen. Sequenz.

Du befindest dich in der 4. Etage, um mit Damien sprechen zu können.

Vor dir befindet sich eine weiße Linie, übertrittst du sie, na du wirst schon sehen... Du machst Bekanntschaft mit einem Laser-bestücktem-Monster-Roboter, auch Sicherheitsvogel genannt. Entdeckt er dich noch einmal, wirst du geröstet, wie eine Erdnuss.

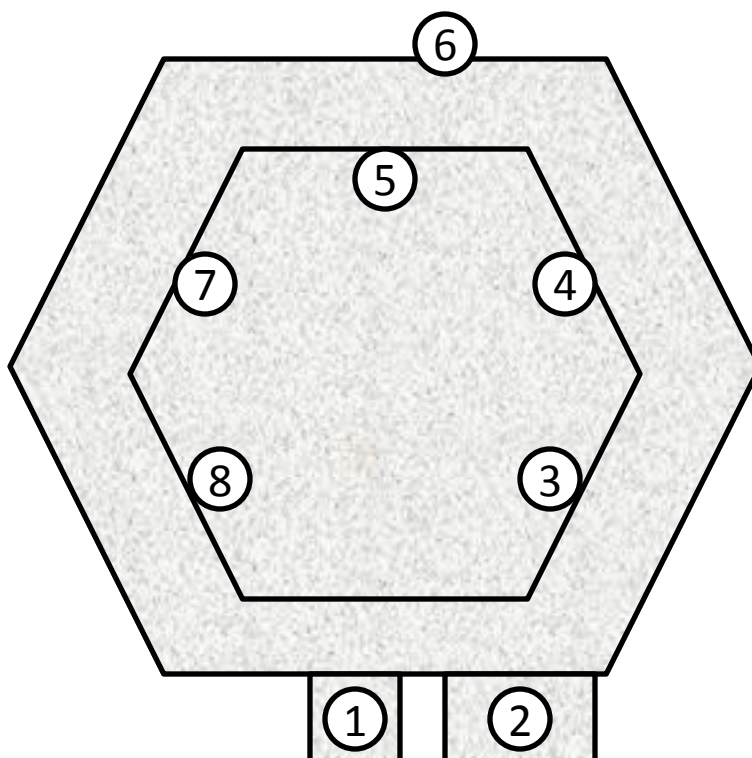
Lageplan 4. Etage



- 1= Ankunft und weiße Linie
- 2= Automat
- 3= Toiletten
- 4= Notausgang
- 5= Büro

Es gibt verschiedene Automaten und Nischen hinter denen man sich verstecken kann. Du folgst diesem Vogel in gebührendem Abstand und stellst dich vor den Automaten, der gleich um die Ecke steht (Kletter-Symbol benutzen). Dann warten bis das Vögelchen an dir vorbeigeflattert ist, dann vorsichtig in den Gang mit der Zieltür gehen. Kommt er aus dieser Tür raus, sofort wieder zum gleichen Automaten laufen, verstecken und warten. Diesmal bleibt das nette Vögelchen an der Kreuzung stehen, schaut zuerst in deine Richtung und danach in die entgegengesetzte. In diesem Augenblick gehst du vor und fängst an zu laufen, sobald er sich in Bewegung gesetzt hat. Diesmal solltest du sicher die Zieltür erreichen. Die Tür öffnet sich. Du findest Damien an seinem Arbeitsplatz in der 2. Reihe. Ihn ansprechen. Du erfährst nähere Einzelheiten über WATIcorp und den DREAMER und auch, dass der DREAMER zweckentfremdet werden soll. Du möchtest Damien helfen. Darauf wirst du mit Anweisungen in den WATI-Untergrund, zum Level -58, geschickt. Hinunterlaufen bis zu diesem Level. Ist die Tür „grün“ aktiviert, kannst du sie betreten. Damien gibt dir ständig neue Anweisungen, was du weiter machen sollst. Du kannst dies jederzeit mit der „M“-Taste nachlesen.

Lageplan Level -58



- 1= Treppenhaus
- 2= Lift
- 3= Medizinesches Labor
- 4= Laboratorium
- 5= DREAMER-Raum
- 6= Wandverkleidung
- 7= Sicherheitsbüro
- 8= Kybernetikbüro

Wenn die Spinne an dir vorbeigelaufen ist, folgst du ihr mit Abstand. Dann die Wandverkleidung öffnen, verstecken und warten bis die Spinne wieder vorbei ist. Dann an der Wandverkleidung mit dem Handy die Software laden. Es erfolgen neue Anweisungen.

Dann in das Laboratorium gehen. Sequenz. Eine Kapsel nehmen und sie mit dem Wurm kombinieren. Wenn die Spinne vorbei ist, zurücklaufen zum Medizinischen Labor. Dort scannst du erst die Kapsel mit dem Wurm und anschließend dich selbst. Sequenz.

Wenn die Spinne wieder vorbei ist, dann läufst du zum Sicherheitsbüro. Dort erhältst du wieder neue Anweisungen. Dann in das Kybernetik-Labor gehen. Links befinden sich Spinnen. Davon aktivierst du eine mit dem Handy und navigierst sie mit der „W“-Taste zum Sicherheitsbüro. Läuft die außen kreisende Spinne dir über den Weg, voll aus sie zusteuern und berühren. Befindet sie sich im Fokus-Kreis 2x die linke Maustaste drücken. Im Büro die Spinne rechts auf die Docking-Station navigieren und die linke Maustaste drücken. Das Alarmsystem ist außer Gefecht gesetzt. Ab jetzt hast du keinen Spinnen-Terror mehr. Du musst jetzt auch zum Sicherheitsbüro laufen. Auf dem Stuhl liegt eine Jacke, ihr den Data-Key entnehmen. Sequenz Den Data-Key auf die Tür zum Dreamscore-Raum anwenden, es betreten und den Pult bedienen.. Durch die Schleusen gehen. Sequenz. Vorlaufen. Sequenz. Nach rechts laufen, bis die Treppe im Blickfeld ist und warten bis der Herr die Treppe nach oben geht. Man sieht, dass die Lady sich wieder in deine Richtung begibt. Also kehrt machen und anders herumlaufen und die Treppe runter. Dann weiterlaufen bis zum Pult. Sequenz.

April bei den unterirdischen Ruinen Sequenz

Zoë: Der Alarm wird ausgelöst. Nach der Sequenz ist Eile geboten. Die Treppe hochlaufen, durch die Schleuse., draußen nach links. Hinter der 2. Nische in Laufrichtung verstecken, bis die Sicherheitsleute vorbei sind, dann weiter zum Lift. Sequenz. Den Lift verlassen und weiterlaufen. Du befindest dich in einem Stockwerk mit Natur. Über die Brücke laufen. Sequenz. Es findet eine Unterhaltung mit dem Monster-Konzern-Chef statt. Die Zwillinge sind wieder unterwegs. Nach Beendigung des Gesprächs ist wieder Eile angesagt. Nach links laufen, fast am Ende die Treppe links runter laufen bis zum Gewächshaus. Der Eingang des Gewächshauses befindet sich in Laufrichtung rechts. Den Eingang betreten, geradeaus das Gewächshaus wieder verlassen. Dann schnell nach rechts. Auf den Container steigen, auf die Mauer steigen und dich an die in der Luft schwebenden Maschine hängen. Sequenz.

Kapitel 6 – Morpheus

April in „The Journal Man“. Sequenz mit Na'ane. Die Treppe runter. Mit Benrime sprechen. Benrime empfiehlt April mit dem Guardian zu sprechen. Sequenz. Brian Westhouse kommt in das Lokal. April unterhält sich mit ihm und bittet ihn um Hilfe. Er erzählt von der Bibliothek des Dunklen Volkes.

Das Lokal verlassen und auf den Markt von Old-Town laufen. Mit Roper Klacks sprechen und ihn um Hilfe bitten, wie April zur Stadt des Dunklen Volkes gelangen kann. Sie erfährt, dass im Hafen ein Schattenschiff angedockt hat. Zum Hafen laufen. Sequenz. Auf den Steg gehen und mit dem Kapitän des Schattenschiffs sprechen, ihn um eine Passage bitten. April erfährt, das neue Stücke für die Bibliothek gesucht werden. Zurück zu Roper. Ihn nach „Autor“ fragen und ihn um das Buch bitten.

Mit dem Buch zurück zum Hafen. Den Kapitän ansprechen und ihm das Buch übergeben..

April erhält daraufhin eine Passage und geht an Bord.

Zoë ist bei Damien zu Hause. Sequenz. Sie unterhalten sich über Peats, dem Gründer von WATlcorp.

Der Apostel befindet sich am Turm von Marcuria. Die Treppe rauf, Tor öffnen und hinein zur Abgesandten gehen.

Kapitel 7 – Schicksal

April kommt in der Stadt des Dunklen Volkes an. Dem Abgesandten folgen. Es folgen während des Laufens mehrere Sequenzen. In der Bibliothek den Abgesandten ansprechen. Sequenz. Er holt die Weise der Kin. Auf dem Schreibtisch die vielen Bücher betrachten. Crow, die nette und helfende Krähe, erscheint. Die Weise betritt die Bibliothek und unterhält sich mit April über ihre Problem und ihren Wunsch mit dem Guardian zu sprechen. April schließt ihre Augen und ein Portal wird geöffnet, durch dieses gehen.

Zoë spricht mit Damien über das Dreamnet, sie möchte wieder zurück in die „Traumwelt“, um noch einmal mit April zu sprechen.

April läuft zum Guardian, über den riesigen Baumstamm, rechts die Treppe hoch und spricht mit ihm. Danach wieder zurücklaufen, kurz mit Crow reden und durch das Portal treten. Sequenz.

Zoë bei Damien. Du legst dich hin, bekommst von Damien eine Droge verpasst und wirst an den DREAMER angeschlossen.

Du wachst wieder in der Winterlandschaft auf, in Richtung Haus laufen. Sequenz. Du sollst April retten. Bricht wieder in einer Eisscholle ein.

Kapitel 8 – Konvergenz

Kian Alvane muss gegen 2 Gegner in Old Town am Hafen kämpfen. Danach steht er einem ängstlichen Mann gegenüber. Kian fragt ihn über den „Skorpion“ und die Rebellen aus. Er erfährt von einem Soldaten, dass eine Rebellen-Hexe im Friar's Keep Gefängnis eingesperrt wurde. Dann mit Kian über den Markt von Old Town zu diesem Gefängnis laufen.

April erfährt, dass Zoë von den Azadi gefangen genommen worden ist..Sie geht. Sequenz.

Kian befindet sich im Gefängnis, spricht erst mit dem Aufseher und dann mit Zoë, um nähere Einzelheiten über ihre Gefangennahme zu erfahren. Er glaubt nicht, dass sie eine Spionin oder Hexe ist und bittet den Aufseher um ihre Freilassung. Er verlässt das Gefängnis und läuft in Richtung Markt. Unterwegs trifft er auf April, die ihm sehr bekannt vorkommt. Kian sucht eine Möglichkeit eine warme Mahlzeit einnehmen zu können und bekommt von April anständig die Meinung geegigt.

April läuft zum Gefängnis, klingelt, aber egal was und wie, ihr wird kein Eintritt gewährt. Ein Stückchen zurücklaufen, auf der linken Seite befindet sich ein Mauerdurchbruch, dort hindurch gehen. Sequenz. Da ist ja noch die liebe, nette und helfende Krähe. Crow findet Zoë und bittet dich im Auftrag von April, die Zelle nach einer Fluchtmöglichkeit zu durchsuchen.. Du klopfst an die Tür und machst dem Wärter gegenüber einen auf ängstlich. Für das Singen eines Liedes lässt er die Türluke offen. Noch einmal die Tür ansehen und Resultate entdecken. Crow ansprechen und alles berichten, er berichtet anschließend April alles.

April läuft zu Roper Klacks auf dem Markt in Old Town. Roper auf „Tränke“ ansprechen und sie erhält eine Flasche mit Säure und eine Rauchbombe. Wieder zurück zum Gefängnis und Beides Crow übergeben, der es zu dir weiterleitet. Die Säure auf die Tür anwenden, sie öffnen und ein Stück nach links laufen. Du beobachtest, wie der Wärter mit einem weiteren „Zellengenossen“ spricht. Ab jetzt ist wieder schleichen angesagt. Befindet sich der Wärter im Fokus-Kreis wendest du die Rauchbombe an. Ist er KO, entnimmst du ihm die Schlüssel und diese auf die Tür, kurz hinter ihm, anwenden. Weiter laufen und links die Treppe runter. Du entdeckst einen 2. Wärter, der sich gerade ein Sandwich bestellt. Zurück in deine Zelle und Crow ansprechen. Er teilt diese Informationen April mit. Sie läuft zum „The Journey Man“, Benrime ansprechen und sie bekommt ein Sandwich.. Nach rechts auf den Markt von Old Town laufen und Roper um einen Schlaftrunk bitten. Den Trunk mit dem Sandwich kombinieren.. Zurück zum Portal des Gefängnisses, klingeln, die Treppe hoch und das Sandwich in den Essensaufzug legen. Vorher links daneben den Hebel bedienen und auch nach dem reinlegen. Zoë läuft wieder bis zum 2. Wächter. Du stellst fest, dass der Wärter sanft entschlummert ist, den Schlüssel auf die Tür anwenden, weiter runter laufen und auch die nächste Tür mit dem Schlüssel öffnen. Weiter die Treppe runter, bis du auf April triffst. Links neben den Treppen, die hinunter zum Hauptausgang führen, befindet sich eine Tür, sie öffnen und hineingehen. In der Küche links die nächste Tür öffnen. Die Holzkiste unter das Fenster schieben. Hinter der Tür befindet sich ein Seil, es nehmen, auf die Holzkiste klettern und das Seil auf das Fenster anwenden, hinausklettern. April hinterher laufen. Sequenz.

April verweigert dir weitere Hilfe. Crow ist über dieses Handeln von April entsetzt und folgt dir, um ab jetzt dir zu helfen. Er möchte dein Kumpel sein.

Den Markt von Old Town verlassen und zum „The Journey Man“ laufen. Du beobachtest, wie die Azadi das Lokal eingenommen haben.

Kian läuft in das obere Stockwerk des Lokals, muss aber vorher noch 2 Gegner besiegen. Oben angekommen, bis nach hinten laufen und mit Na'ane sprechen. Aus Verzweiflung verspricht sie Kian, ihn zum „Skorpion“ zu führen.

Zoë – du läufst zurück zum Marktplatz in Old Town. Gleich am Eingang links Crow ansprechen. Zum Südtor gehen und mit Brian Westhouse sprechen.

Sein Angebot annehmen, mit dem Luftschiff zur Stadt des Dunklen Volkes zu fliegen.

Auf dem Luftschiff unterhältst du dich mit Brian und Crow, gehst dann durch die Tür, um dich auszuruhen.

Kapitel 9 – Alles was wir sehen oder scheinen

Bei Ankunft, dem Abgesandten des Dunklen Volkes wieder bis in die Bibliothek folgen. Mit „Weißer Drache“ sprechen. Nach den folgenden Worten: „Du musst sie finden, du musst ihr helfen“ verschwindest du.

Kapitel 10 – Scheideweg

Du bist in der Stadt der Sümpfe. Den Steg entlang laufen, durch ein altes Schiffswrack durch, weiter, links 2x die Treppe runter. Den Steg weiterlaufen bis zur Plattform, weiter links, auf einer weiteren Plattform entdeckt sie in der Ferne April. Sequenz.

April unterhält sich mit dem Kapitän. Anschließend zu ihren Freunden laufen: geradeaus, rechts, links die Leiter hochklettern, links um den Baum herum, über die Hängebrücke laufen, links, hinter dem Haus die Treppe runter, rechts. Sequenz. April spricht mit Kara über ihre Pläne und muss dabei harte Worte einstecken. Weiter geradeaus über die Brücke, nach links, die Brücke hinunter, nach rechts. Dort trifft April auf Na'ane und erfährt von ihr etwas Seltsames, das ein Bote am Westpier auf April wartet. Geradeaus, hinter dem Haus links, weiter geradeaus bis zum Ende. Sequenz.

Kian ist der Bote und muss sich jetzt auf demselben Weg, wie vorher April, auf zum Westpier machen. Unterwegs erfolgt eine kurze Unterhaltung mit Na'ane. Bei April angekommen erfolgt ein ausgiebiges Gespräch. Währenddessen treffen die Azadis ein. Sie zwingen Kian, April zu töten. Er weigert sich und wird anschließend gefangen genommen. April wird von einem Azadi-Soldaten getötet und Zoë beobachtet alles entsetzt. Der Anführer Vanon befiehlt, alle Einwohner der Stadt zu töten und die Stadt nieder zu brennen. Sequenz.

Um wenigstens Zoë zu retten, muss sie Dampf einatmen und kann somit verschwinden. Sequenz.

In der Bibliothek: „Weißer Drache“ fragt, ob da jemand ist. Irgend etwas passiert, sie ruft „Nein“

Kapitel 11 – Faith

Zoë ist wieder bei Damien. Du erhältst eine Voice Mail und bedienst darauf den Computer. Damien teilt dir mit, dass du das App. sofort verlassen musst, du sollst dich nach St. Petersburg begeben. Du führst noch Telefongespräche, dann begibst du dich in das Bad, um dich anzuziehen und verlässt das App.

Du fliegst mit dem Scramjet nach St. Petersburg und fährst anschließend mit einem Taxi zu einem Fabrikgebäude.. Rechts neben dem Eingang kannst du durch ein offenes Tor laufen. Weiter hinten, auf der linken Seite, befindet sich ein Auto. An seiner Vorderseite befindet sich das Steuerungs-Panel. Den Türöffner auf das Panel anwenden, das Puzzle lösen, danach das Handy anwenden und den Code knacken. Das Auto bewegt sich, vor dem Auto stehen ein paar Kisten. Von dort aus auf das Auto klettern, weiter nach vorn und an dem zerstörten Geländer hochklettern. Nach links und rechts die Leiter hoch. „Puuh“, oben angekommen entdeckst du links wieder einen laserbestückten Roboter. Warten, bis er nach rechts abbiegt, ihm folgen. An der 2. Fensterwölbung in der Mitte entdeckst du ein Fenster, das zu schmutzig ist, um hindurch zu schauen. Weiterlaufen, am Ende auf der rechten Seite die Leiter rauf, nach rechts, bis zum losen Buchstaben und ihn hinunter stoßen. Dadurch wird das vorher inspizierte Fenster zerstört. Wieder runter, dem Roboter folgen und dort hinein klettern. Nach rechts, links, 2x rechts, 2x links, 2x rechts und links die Treppe runter, rechts die Leiter runter. Du befindest dich in einer großen Halle mit einem alten Fließband. Ca. in der Mitte des Bandes stehen ein paar Kartons, über sie kommst du auf die andere Seite.. Nach rechts, in Richtung beleuchtete Tür. Davor befindet sich auf dem Boden ein Gitter zu einem Lüftungsschacht. Dieses gilt es aufzunehmen, aber wie? Links vom Gitter, ein Stückchen weiter in Blickrichtung, befindet sich eine weitere beleuchtete Tür. Sie 2x berühren, dadurch wird die Schaltzentrale, die sich am Ende des Bandes auf der linken Seite befindet, aktiviert. Dorthin laufen.

Dort findest zu 2 Pulte. Das rechte Pult bedienen: 1x nach oben, 2x links, 3x oben, 1x links. Noch einmal oben anklicken und die Winde rastet ein. Dann zum Gitter laufen und den Haken befestigen. Wieder zurück zu den Pulten, diesmal den linken bedienen. Das Gitter wird angehoben. Wieder hinlaufen und hinein klettern. Am Schreibtisch rechts die Schublade 3x anklicken und einen Schlüssel entnehmen. Hinter dir befinden sich 3 Spinde, den Schlüssel darauf anwenden und die Zugriffskarte entnehmen.

Zur Tür neben dem Zimmer mit der Verglasung, die Karte anwenden und in das Zimmer gehen. In dem kleinen Puppenhaus, auf der rechten Seite, befindet sich ein Datacube, ihn nehmen und ihn auf dem Computer auf der linken Seite des Schreibtischs anwenden. Du erfährst Grauenhaftes über das kleine Mädchen, Faith, das dir schon in mehreren Visionen erschienen ist., von Dr. Jeanine Park geschildert.

Hinter dem Schreibtisch befindet sich eine weitere Tür, sie mit der Zugriffskarte öffnen. Die Treppe rauf und eine weitere Tür mit der Karte öffnen. Du bist wieder auf der Fabrikationsebene. Zum Ende des Förderbandes laufen, Treppe rauf und die Tür rechts mit der Karte öffnen und das Fabrikgebäude durch eine weitere Tür verlassen. Die Treppe runter bis zum Haupteingang, wieder mit Karte öffnen und in das Taxi steigen.

Kapitel 12 – Umkehrung

Du bist wieder in deiner Heimatstadt und läufst auf direktem Weg nach Hause. Sequenz. Anruf von Dad. Du läufst nach oben und legst dich völlig geschafft auf dein Bett. Wonkers teilt dir mit, dass du Besuch hast. Es ist Frau Dr. Park. Sie möchte verhindern, dass der DREAMER gestartet wird und bittet dich um Hilfe. Du sollst Faith bitten „loszulassen“, damit sie endlich ihren Frieden findet.

Du willigst ein, bekommst eine hohe Dosis Morpheus verpasst und wirst an den DREAMER angeschlossen.

Kapitel 13 – The Longest Journey

Du befindest dich wieder in der Winterlandschaft. Zum Haus laufen.

Ab jetzt ist das Spiel nur noch zum ansehen.

Du sprichst mit Faith und bist angeblich ihre große Schwester. Nach einem ausführlichen Gespräch und vom Spielen ist Faith müde und schläft in deinen Armen ein. Sie lässt dadurch los von ihrem grauenhaften Dasein.

Peats, der Boss von WATlcorp wird von den Zwillingen liquidiert.

Dr. Park: „Es tut mir leid Zoë, aber ich kann dich nicht wieder aufwachen lassen.“

Kapitel 14 – Dreamfall

Zoë liegt im Koma, am Bettrand sitzt ihr Dad. Reza erscheint und Dad fragt ihn, wie es ihm geht. Reza antwortet nicht. Darauf erscheint Zoë als „Geist“ neben ihrem Bett und sagt: „Vorsicht Dad, das ist nicht er...“

Zoë in der Zeit der Geschichten. „Das ungeträumte soll entfesselt werden.“ Sie fängt an ihre Geschichte zu erzählen: „Ich glaube, das ich tot sein müsste, aber ich weiß es nicht. Mein Vater heißt Gabriel...“

... 3 Monate später, über den Bildschirm unterhalten sich Ryan und Diane über die Veröffentlichung von Dreamtime der Firma WATlcorp.

Nach den Credits erscheint: „THE UNDREAMINGS IS UNCHAINED“ Das Ungeträumte muss sich befreien.

Darauf erfolgt ein Epilog. Tibet 1933: Brian Westhouse läuft durch eine eisige Landschaft und bricht zusammen. Chavez: „Du wirst gebraucht. Nimm meine Hand, Brian, die Zukunft wartet auf uns.“

Gibt es eine Fortsetzung, in der die ungeträumten Träume ausgeträumt werden???

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung
auf <http://www.gamepad.de> .

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger
Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem
Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit
ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in
schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien
erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen
verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn
auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die
Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung
kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne
zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**