

Rettung für zwei Welten

The Longest Journey

Reiseführer für April: So wird das Chaos in Stark und Arcadia besiegt.

Das Adventure The Longest Journey von Egmont Interactive ist ziemlich knifflig geraten. Wir beschränken uns darauf, die zentralen Knobelstellen zu entschärfen, achten Sie zusätzlich darauf, immer alle Gesprächsoptionen zu nutzen, alle Gegenstände zu untersuchen und auch aberwitzige Kombinationen im Inventar auszuprobieren.

Prolog

Den **BAUM** retten

TIP 1: Kombinieren Sie im Inventar Zweig (vom Baum) und Schuppe (aus dem Nest). Die so entstandene Leitung benutzen Sie mit dem Wasserlauf. Das Wasser fließt, Baum und Ei sind gerettet.

Kapitel 1

In **APRILS** Apartment

TIP 2: Stecken Sie in Aprils Zimmer folgendes ein: das Tagebuch, das Bild (Kommode) und den Affen (Schrank). Im Tagebuch ist ein Lohnzettel.

Den **RING** bekommen

TIP 3: Im Aufenthaltsraum wirft April einen Blick auf die Pinwand und steckt den rosa Zettel sowie die Nadel ein. Sie liest den Zettel durch und zeigt ihn Fiona, die ihr dann den Ring gibt.

WASSER-PUMPE reparieren

TIP 4: Verbinden Sie mit dem Goldring (siehe Tip 3) die beiden Kabelenden, und drehen Sie die beiden Schrauben wie folgt: zweimal die linke Schraube, zweimal die rechte, einmal links, dreimal rechts, einmal links und noch mal rechts. Wenn Sie nun noch schnell am Ventil und dann am Rad drehen, kann Ihre Heldin sich die Zange schnappen.

Besuch der **AKADEMIE**

TIP 5: Durch den Park geht es zur Akademie. Dort fischen Sie den Gummihandschuh aus dem Mülleimer und gehen dann die Treppe hinauf. Nehmen Sie Pinsel sowie Farben, und bearbeiten Sie die Leinwand.



Tip 5: Von diesem Park aus erreicht April die Akademie.

Was ist wichtig im **FRINGE-CAFE?**

mit Stanley, dem Chef. Fragen Sie nach Ihrem Lohn, und zeigen Sie ihm Ihren Stundenzettel. Dann plaudert April mit Emma und nimmt sich ein Brot aus dem Korb. Ein Blick auf das Poster rechts neben der Jukebox bringt einen neuen Ort, wenn Sie die Eintrittskarte einstecken und sie sich genauer ansehen.

Der Weg zur **GALERIE**



Tip 7: Genau über April sehen Sie den U-Bahn-Plan. Auf ihm können Sie die verschiedenen Stationen anwählen.

TIP 7: In der U-Bahn-Station lösen Sie mit der Geldkarte ein Ticket. Nehmen Sie die nächste Bahn, und wählen Sie auf dem Streckenplan Ihre Zielstation: Watertown Brücke. In der Galerie spricht April mit Cortez.

TIP 8: Mit der U-Bahn geht's zurück nach East Venice. Je nachdem, ob April ihrem Chef

Kapitel-ENDE

den Dienst zugesagt hat oder nicht, geht sie zur Arbeit oder besucht Fiona und Mickey.

Kapitel 2

Was tun im **GRENZHAUS?**

TIP 9: Öffnen Sie in Aprils Zimmer das Fenster, und schauen Sie hinaus. Sie müssen nun die Wäscheleine lösen und das Brot über der Gummiente zerbröseln. Wenn Sie dann an der Kette ziehen, bekommt April die Wäscheleine. Nach diesem Kunststück redet unsere Heldin im Gemeinschaftsraum mit Fiona über die seltsamen Geschehnisse. Anschließend muß sie oben im Flur an Zacks Tür klopfen. Den Tip über Cortez gibt er nur im Tausch gegen ein Rendezvous preis.

ENTE finden

TIP 10: Kurz vor der kleinen Brücke am Cafe entdecken Sie im Wasser die Gummiente von vornhin. Nehmen Sie das beschädigte Spielzeug mit.

SCHLÜSSEL angeln

TIP 11: Nehmen Sie in der U-Bahn-Station die Funken am linken Gleis genauer unter die Lupe, und untersuchen Sie dann den Schlüssel. Nun lassen Sie die Luft aus der Ente, indem Sie das Pflaster entfernen. Dann ist Tempo gefragt: Kombinieren Sie die Zange erst mit der Leine und dann mit der Ente, die Sie noch flink aufblasen müssen. Mit dieser Konstruktion angeln Sie sich den Schlüssel.

Was tun am **METRO-CIRCLE?**

TIP 12: Nehmen Sie die nächste Bahn zum Metro Circle, wo Sie die Station durch den Ostaussgang verlassen. Der Weg zum Kino führt am Spirituosenladen entlang nach rechts. Den dicken Kerl fragt April nach Cortez. Anschließend plaudert sie mit dem auffälligen Typen so lange, bis er verrät, daß er etwas Süßes möchte. Unsere Heldin schiebt die Tonne beiseite, tunkt die Bonbons in den Schleim und gibt sie dem Polizisten. Wenn der davonrennt, geht April ihm nach und liest an der nächsten Kreuzung seinen Hut von der Straße auf.

Ins KINO schmuggeln

TIP 13: Schauen Sie sich den Sicherungskasten vor dem Kino an, und öffnen Sie ihn per Schlüssel. Das Kabel kann Ihre Heldin nur berühren, wenn sie den Gummihandschuh anzieht, den sie zuvor mit dem Pflaster flickt. In der Gasse positionieren Sie zuerst den Hut oben auf dem Müllbeutel. Schauen Sie sich dann den Spielzeugaffen genau an, und nehmen Sie sein Auge heraus, ehe Sie ihn unten auf den Müllhaufen stellen. Wenn April nun noch die Mülltonne öffnet und darin per Streichholz ein Feuer entfacht, kann sie am Mann vorbei ins Kino huschen.

Mit dem PRIESTER reden

TIP 14: Der Priester spricht eine fremde Sprache, aber wenn Sie immer wieder zuhören, können Sie bald alles verstehen. Tobias führt April dann aus dem Tempel heraus zum Markt. Schauen Sie dort sich ein wenig um, reden Sie danach erneut mit dem Priester. Fragen Sie ihn nach Westhouse.

WESTHOUSE finden

TIP 15: Fragen Sie den Kartenhändler auf dem Marktplatz nach dem Rolling Man. Bleiben Sie beharrlich,



Tip 15: Aprils erster Kunde: Bringen Sie Kapitän Nebevay (am Hafen) die bestellte Karte.

und drängen Sie dem Mann Ihre Dienste auf. Sobald er eingewilligt hat, erhält April eine Karte und eine Lieferliste. Durch Stadt und Stadttor geht's zum Hafen. Am Schiff geben Sie Nebevay die

Karte. Dann kehrt April zum Stadttor zurück und kauft beim Instrumentenhändler eine Flöte, mit der sie den Kapitän zur Unterschrift bewegt. Wenn der Kartenhändler die abgezeichnete Lieferliste bekommt, gibt's den nächsten Auftrag: Besuchen Sie Westhouse in seinem Bungalow, geben Sie ihm die Karte, und sprechen Sie ihn auf Cortez an.

Wie geht's nach STARK?

Kapitel-ENDE

TIP 16: Benutzen Sie die Reißzwecke mit der Uhr, und schon öffnet sich ein Portal.

TIP 17: April schaut im Fringe-Café vorbei, redet dort mit Charlie und dann mit Emma (im hinteren Teil). Nun kann April entscheiden, entweder ehrlich zu Zack zu gehen oder sich das Konzert anzuschauen.

Kapitel 3

WARREN finden

TIP 18: Per U-Bahn geht's zur Station Hope Street, wo die Kathedrale ist. Erkundigen Sie sich beim Priester nach Warren Hughes. Dann verlassen Sie die Kirche und gehen ein Stück die Straße hinunter, wo Sie das Haus Nummer 87 betreten. Der Junge im Treppenhaus ist Warren. April redet mit ihm und akzeptiert seinen Vorschlag. Ehe sie geht, fragt sie noch nach dem Weg.

WACHE betreten

TIP 19: Die Polizeiwache ist in Metro-West, ein paar Meter die Straße hinauf. Schauen Sie sich die beiden Straßenschilder genau an, und programmieren Sie dann die mobile Straßensperre um. Wenn sie nun schnell in den Container schlüpft, wird April vom nächsten Müllwagen direkt in die Polizeistation transportiert.

HANDWERKER einspannen

TIP 20: Sprechen Sie mit der Polizistin. Dann untersucht April den Werkzeugkasten und nimmt das Gewerkschaftsformular. Nachdem sie die Handwerker um die Reparatur der Tür gebeten hat, spricht sie die Jungs auf das Auftragsformular an und zeigt ihnen das Formular aus der Kiste. Dann wendet unsere Heldin sich wieder an die Polizistin und fragt nach einem neuen Auftragsformular. Damit geht's wieder zu den Handwerkern. Nun unterschreibt sie es und legt es nochmals den Arbeitern vor. Wenn April dann noch die Polizistin um den Anhang zum Formular bittet und ihn den Handwerkern gibt, fangen sie an.

Durch die TÜR

TIP 21: Betrachten Sie das linke Bildtelefon, um die Nummer ablesen zu können. Nun rufen Sie vom rechten Apparat den linken an. Anschließend schickt Ihre Heldin zuerst den dicken und dann den dünnen Handwerker zu den Telefonen. Wenn die abgelenkt sind, schnappt sie sich den Schraubenzieher vom Boden und verbindet die beiden Drähte unterhalb des Kontrollfeldes miteinander. An der Polizistin kommen Sie so vorbei: Einen Blick auf die Regale hinter ihr werfen, und die Dame wieder um ein Formular bitten. Sobald sie sich umdreht, können Sie schnell durch die Tür huschen.

Das ARCHIV betreten

TIP 22: Am Ende des Korridors liegt der Umkleide-raum, wo April sich alle Spinde anschaut. Gegenüber dem Polizisten auf der Toilette gibt sie sich dann als Maria Hernandez aus, um von ihm den Schlüssel zu seinem Schrank zu bekommen. Im Spind schaut sie sich den kaputten Spiegel an und steckt Scherbe sowie Medizin ein. Unter der Scherbe verbirgt sich ein kleiner Zettel, den sie schnell noch liest, bevor sie Minelli die Medizin gibt. Nun plaudert sie mit ihm, bis er den Geburtstag seiner Frau verrät. Dann schaltet unsere Heldin das Licht aus und nimmt das Auge des Spielzeugaffen in die Hand. Sobald Minelli sein Glasaugen verliert, tauscht April es aus. Draußen ziehen Sie ein Getränk aus dem Automaten. Per Auge öffnen Sie dann die Tür zum Archiv.

Aufgaben im ARCHIV

TIP 23: Suchen Sie im Computer nach Warren Hughes. Bearbeiten Sie die Daten, machen Sie einen Ausdruck, und klicken Sie dann auf den Namen seiner Schwester Erika. Anhand der Nummer suchen Sie nach

Erika und drucken auch ihren Datensatz aus. Als nächstes läßt unsere Heldin nach der Voltec-Kirche suchen und klickt auf Jacob McAllen. Schließlich sucht sie nach McAllen



Tip 23: Diesen Code müssen Sie eingeben.

und merkt sich die vier Symbole. Dann verläßt April das System und gibt die Symbole ins Kontrollfeld ein. Das Heft, das sie bekommt, birgt einen Datenwürfel. Sie steckt noch schnell die Ausdrucke ein und bringt die Informationen zu Warren.

**Der Weg zu
FLIPPER?****Tip 24:** Flipper ist immer für einen Gefallen gut.

TIP 24: Nachdem Sie mit der U-Bahn zu den Docks gefahren sind, laufen Sie nach oben und von dort über den Bauhof zur Garage. Benutzen Sie erst die Limonadendose mit der Maschine auf der rechten Seite, und klopfen Sie dann dreimal gegen die Werkstatttür. Nun geht's hinein und

**STEUERUNG
abschrauben****Kapitel-
ENDE****WIRTSCHAUS-
Aktionen****Wie geht's
zur
ENKLAVE?****Aufgaben
in der
ENKLAVE****Der Weg
nach GE'EN****VOGEL
eintauschen**

drinnen in die Grube. Nach einem Gespräch mit Flipper geben Sie ihm den Datenwürfel. Fragen Sie ihn, ob er einen gefälschten Ausweis besorgen kann. **TIP 25:** Bieten Sie dem Cop vor dem Polizeigebäude (Metro-West) Ihre Limonade an, und benutzen Sie die Scherbe, um die Laserstrahlen abzulenken. Nun schrauben Sie die Antigrav-Steuerung mit dem Schraubendreher ab und bringen Flipper das Ding. **TIP 26:** Das nächste Ziel ist die Kathedrale in der Hope Street, wo Cortez wartet. Gehen Sie nach dem Gespräch mit ihm in Ihr Appartement im Grenzhaus.

Kapitel 4

TIP 27: Nachdem April das Wirtshaus auf der linken Seite betreten hat, redet sie mit der Wirtsfrau und danach mit dem seltsamen Wesen Abnaxus. Nach der Plauderei macht unsere Heldin es sich im Sessel bequem. Wenn die Wirtin am nächsten Morgen um Aprils Hilfe bittet, willigt sie ein.

TIP 28: Suchen Sie die Grünanlagen auf. Betreten Sie das seltsame Haus, und reden Sie mit Abnaxus. Als nächstes steht ein Gespräch mit Tobias im Tempel an. Begeben Sie sich danach zur Enklave.

TIP 29: Gehen Sie in der Enklave nach unten, und reden Sie dort mit dem Priester Yerin. Wenn Sie ihn auf die Scheibe des Gleichgewichts ansprechen, wird er Ihnen das richtige Buch herausuchen.

TIP 30: Schauen Sie nun auf ein Gespräch bei Kapitän Nebavay vorbei, und statuen Sie auch dem alten Seemann am kleinen Anleger einen weiteren Besuch ab. Sprechen Sie ihn auf den Vogel an. Anschließend geht's weiter zu Westhouse. Reden Sie mit ihm, und lassen Sie sich Ihre Lieferliste abzeichnen. Zurück in der Enklave läßt sich April so viele Bücher wie möglich zeigen. Dann redet sie wiederum mit dem Kapitän und bittet ihn, sie mitzunehmen. Schließlich spricht sie noch mit dem alten Mann über das Einschiffen und bietet ihm an, seinen Vogel zurückzubringen.

TIP 31: Zeigen Sie dem Kartenhändler Ihre Lieferliste, um den nächsten Auftrag zu erhalten. Dann sprechen Sie den Hütchenspieler an und wagen ein Spielchen. Mit dem Schraubenzieher können Sie das richtige Hütchen ermitteln. Bieten Sie dem Spieler das Werkzeug im Tausch gegen den Vogel an. Nachdem April dem alten Seemann seinen Vogel zurückgegeben hat, sagt Nebavay zu, sie mitzunehmen.

Im WALD**Kapitel-
ENDE****Dem MANN
helfen****Der Weg
durchs
LABYRINTH****ROPER
besiegen****TRÄNKE
mischen****Trank der
UNSICHT-
BARKEIT****FEDER-
LEICHT-
Trank****Noch DREI
Tränke**

TIP 32: Gehen Sie über die Straße nach Norden in den Wald, wo Sie die Krähe treffen und mit dem Maulwurf plaudern. Dann geht's zurück zum Wagenrad, wo April mit der alten Frau redet. Unsere Heldin hilft ihr auf die Beine und folgt ihr. Im Haus kann April mit dem Besen (ganz rechts) den Maulwurf aus dem Schrank befreien. Mit dem Schädel wirft sie das Fenster ein und hilft dem Banda hinaus. Wenn der Gribbler kommt, zieht April an der losen Planke im Fußboden, wodurch der Pfeiler umkippt.

TIP 33: Begeben Sie sich in das Dorf der Banda, und reden Sie mit dem Ältesten, den Sie nach der Höhle der Geister fragen. Betreten Sie das Gewölbe, und legen Sie sich auf das Bett.

Kapitel 5

TIP 34: Reden Sie mit dem Ältesten, wecken Sie die Krähe, und laufen Sie dann zum Sumpf. Schnell ein paar der lila Blumen eingesammelt, und weiter geht's den Berg hinauf, von wo aus Sie das Schloß sehen können. Dann laufen Sie zur Ebene runter und schauen sich unten die Statue genauer an. Mit der Flöte ruft April die Krähe und schickt sie zum Beerenpflücken. Dann mischt sie Beeren und Blumen. Die Creme wendet sie auf den Mann an.

TIP 35: Geben Sie im Labyrinth dem Wasserspeier zur Rechten eine Münze, und pusten Sie dem nächsten die Lichter aus. Mit einer weiteren Münze bekommt unsere Heldin Salz und Pfeffer. Nun wendet sie sich dem Wasserspeier auf der linken Seite zu und dreht die Sanduhr um. Rasch läuft sie die Treppe hinauf und klopft oben an die Tür. Auch dort wird die Sanduhr umgedreht. Weiter geht's bei der Tür ganz links, wo April dem Wasserspeier Pfeffer ins Gesicht streut.

TIP 36: Reden Sie mit Roper Klacks, und benutzen Sie den Taschenrechner, um ihn zu einem Rechewettbewerb herauszufordern.

TIP 37: Im Turm können Sie Tränke brauen. Die blaue Essenz finden Sie unter dem Schädel, die weiße unten im mittleren Regal, die grüne hinter dem Vorhang, und die gelbe Essenz liegt neben dem Kessel.

TIP 38: Werfen Sie für das erste Rezept einen Blick in das Buch. Dann mischen Sie im Kessel die weiße, die grüne und die blaue Essenz, um einen Unsichtbarkeit-Trank zu brauen. Laufen Sie nun nach unten ins Labyrinth, und stellen Sie sich vor die Spiegeltür, bevor Sie den Trank zu sich nehmen. Schnappen Sie sich schnell das Pergament.

TIP 39: Gehen Sie nun zurück in den Turm. Wenn Sie die Pergamentseite in das Buch legen, haben Sie vier neue Rezepte. Mischen Sie die gelbe, die weiße und die blaue Essenz, um den Federleicht-Trank zu brauen. Mit seiner Hilfe können Sie die rote Phiole über dem linken Regal erreichen.

TIP 40: Weiß, Rot und Blau ergeben den Windtrank. Rot, Rot und Blau werden zum Explosionstrank. Und mit der Kombination Grün, Gelb und Blau läßt sich der Magie-Bindetrank herstellen.

TRÄNKE
verwenden

TIP 41: April wendet zuerst den Magie-Bindetrunk und dann den Explosionstrunk auf den Kristall an, um alle Seelen im Schloß zu befreien. Nachdem sie das Fenster geöffnet hat, spielt unsere Heldin die Flöte, um die Krähe zu rufen. Sie gibt dem Vogel den Windtrunk und befördert das Federvieh wieder hinaus. Als nächstes geht April zu Kapitän Nebevay. Um ihn zu überzeugen, führt sie ihm den Windtrunk vor.

**Kapitel-
ENDE**

TIP 42: Im Wirtshaus trifft April auf Tun und gibt ihr die Karte. Unsere Heldin spricht mit der Navigatorin, bietet ihr Arbeit an und schickt sie zu Nebevay. Zuletzt schaut April noch beim Kartenhändler und Tobias vorbei. Vom Priester erhält sie den Talisman des Gleichgewichts. Dann meldet sie sich beim Kapitän.

Kapitel 6

**Kurs
ÄNDERN**

TIP 43: Nehmen Sie sich einen Apfel aus dem Faß, und plaudern Sie auf der Brücke mit Tun und Nebevay.



Tip 43: April sabotiert den Kompaß per Talisman.

Gehen Sie in den Laderaum, und essen Sie ein Bonbon. Mit dem Naschwerk fängt April den Mehlwurm. Wurm und Apfel werden kombiniert und dem

Kapitän gezeigt. Danach spricht unsere Heldin mit Tun über Sturm und Kompaß. Wenn Tun weg ist, bringt April den Talisman am Kompaß an.

**Kapitel-
ENDE**

TIP 44: Sprechen Sie Tun auf den Kurs und den Sturm an. Dann nehmen Sie sich den Talisman. Im Lageraum versuchen Sie per Axt die Truhe zu öffnen.

Kapitel 7

**Auf dem
FLOSS**

TIP 45: April schickt die Krähe los. Dann spricht sie mit dem Kopf (neben dem Floß) und greift nach ihm.

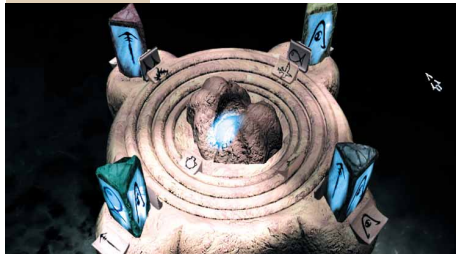
TIP 46: Zunächst schaut April sich die Wand genau an. Dann ißt sie einen der Polypen aus der Wand.

**Mit den
WASSER-
WESEN
reden**

TIP 47: Draußen öffnen Sie die Muschel und nehmen die Perle heraus. Schwimmen Sie in die Stadt, wo Sie etwas von der grünen Substanz mitnehmen, die an den Wänden klebt. Damit geht's zurück zum Lufthaus. Dort nimmt April sich mit der Pinwandnadel etwas Blut ab. Vermischt mit der grünen Substanz und der Perle ergibt das eine goldene Perle, die April schluckt.

**KRISTALLE
finden**

TIP 48: Schwimmen Sie in die Stadt. Schauen Sie sich den Speer an, und schnappen Sie sich den Kristall, bevor Sie mit den Meerwesen reden. Zeigen Sie der Königin danach den Kristall. Nun betrachten Sie den Seetang in der Nähe der Muschel und schieben ihn zur Seite. Nachdem Sie den zweiten Kristall eingesammelt haben, sollten Sie einen weiteren Blick auf den Tang werfen. In der Höhle dahinter liegen zwei Kristalle.

KRISTALLE
richtig
ordnen

Tip 49: So stehen alle Kristalle und Ringe richtig.

TIP 49: Betrachten Sie den Altar. Die richtige Anordnung der Kristalle: Kristall 1 kommt auf die rechte untere Aussparung, Kristall 2 nach links oben, Kristall 3 nach rechts oben und der vierte gehört nach links unten. Jeder Stein wird so gedreht, daß die beiden Seiten das jeweils nächste Symbol zeigen. Danach müssen Sie die

inneren Ringe so drehen, daß die Symbole vor dem jeweiligen Gegenteil stehen: Feuersymbol vor der Welle, Vogelsymbol vor dem Fisch und Maerumsymbol vor der Pyramide. Das Topfsymbol steht bereits richtig. Nun wird die Höhle hell erleuchtet. Schauen Sie das Symbol auf der linken Seite und die Wandzeichnungen genau an, bevor Sie sich wieder auf den Weg zur Königin machen.

TALISMAN
holen

TIP 50: Als nächstes schwimmen Sie zum Schiffswrack und schalten dort den Beißer mit dem Speer (kriegen Sie bei der Königin) aus. Wenn Sie mit dem Handsymbol auf das erlegte Tier klicken, erhalten Sie einen Zahn. Nun kann endlich der Talisman aus dem Wrack geholt werden.

Kapitel-
ENDE

TIP 51: Legen Sie jetzt den Talisman auf das Symbol in der Höhle. Wenn Sie danach die Nische untersuchen, finden Sie den kostbaren Maerumstein. Zeigen Sie nun der Königin Zahn, Talisman und Stein, ehe Sie nochmals mit ihr reden.

Kapitel 8**INSEL-**
Aktionen

TIP 52: Am Strand ruft April die Krähe herbei, hebt das Seil auf und geht nach rechts durch den Torbogen. Nachdem sie die Riesenkrabbe begutachtet hat, läuft sie zum Strand zurück und marschiert dann weiter zu den Ruinen. April guckt ins Loch, befestigt dann das Seil am Baum und läßt sich hinab. Unten findet sie einen Schlüssel unter dem Schutt. Wieder oben angekommen, steckt April das Seil ein und geht zum Strand. Dort läßt sie die Krähe in Richtung Dschungel fliegen und macht sich auf den Weg zum Vulkan.

Das RIESEN-
MUND-
Rätsel

TIP 53: Werfen Sie einen Blick auf den seltsamen Baum zur Linken, und untersuchen Sie den Riesemund. Ihr Schlüssel paßt in das dreieckige Schlüsselloch. Wenn Sie ihn drehen, verändert sich das Symbol im Ring. Schauen Sie durch das Teleskop. Falls Sie etwas erkennen können, dann müssen Sie sich sowohl das Symbol als auch das, was Sie sehen, notieren. Drehen Sie danach den Schlüssel weiter, und verfahren Sie wie zuvor. Das Ganze wird so lange wiederholt, bis Sie wieder beim ersten Symbol angelangt sind.

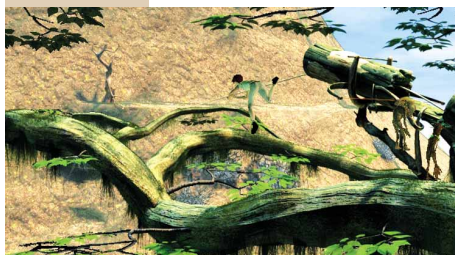
STATUEN
einstellen

TIP 54: Gehen Sie zu dem großen Baum, wo Sie mit den Zweigleuten reden. An der Statue kommt der Schlüssel in das dreieckige Loch. Drehen Sie ihn solange nach links, bis der obere Ring das Symbol der Statue auf der Klippe zeigt. Dann drehen Sie nach rechts, bis unten das Symbol für die Statue unter dem Baum erscheint. Als nächstes ist die Statue auf der Klippe an der Reihe. Sie befindet sich rechts vom Strand und oberhalb des Dorfes der Orlowol. Der obere Ring soll die Statue in den Ruinen darstellen, der untere die beim Baum. Nun geht es mit der Statue in den Ruinen weiter: oben das Symbol des Vulcans, unten das der Statue auf der Klippe. Wenn Sie danach zurück zu der Statue bei dem Baum gehen, können Sie den Riesen aufwecken. Sagen Sie ihm, daß Sie sein Freund sind, und überzeugen Sie ihn, den Orlowol zu helfen. Dann folgt April dem Riesen auf die Klippen und gibt ihm das Bonbonpapier.

RIESEN
wecken

**ZWEIF-
LEUTEN**
helfen

TIP 55: April geht noch einmal zum großen Baum. Sie klettert den Stamm hinauf und sieht sich die Holz-Armbrust an. Danach spricht sie mit den Zweigleuten darüber. Dann



Tip 55: Mit der Maschine der Zweigleute schafft es April auf die andere Seite der Schlucht.

schaut April beim Riesen vorbei, leiht sich von ihm die Angelschnur und nimmt eine Fischgräte mit. Die wird am Seil befestigt, dann gibt April sie den Zweigleuten, spricht noch kurz

mit Wick und schnürt das Seil an die Mondkanone. Nun muß nur noch der Hebel betätigt werden.

Über den
ABGRUND

TIP 56: April redet mit dem Alatier. Dann geht sie ganz nah an den Abgrund, wo sie den Aufwind bemerkt. Eine Priese Windtrank für den Aufwind, einen Schluck Federleicht-Trank für April, und schon ist unsere Heldin auf der anderen Seite.

Ins **SCHLOSS**
gelangen

TIP 57: Reden Sie erneut mit dem Alatier, und gehen Sie durch den Tunnel zum Schloß. Dort sprechen Sie mit dem kleinen Kind und mit der Frau weiter rechts. Geben Sie sich der Wache als Windbringer zu erkennen, und bitten Sie um etwas Vorbereitungszeit. Nun muß unsere Heldin nochmals alle vier Alatier abklappern und ihren Geschichten genau zuhören. Die Antworten: »Mount Bak'ta'ana« (Frage 1), »Geister der fünf Erzähler« (Frage 2), »Octa'wo« (Frage 3) und »zerbrochener Topf« (Frage 4).

Kapitel-
ENDE

TIP 58: Schieben Sie den Sand zur Seite, und untersuchen Sie die Öffnung dahinter. Nachdem Sie den Sensor betrachtet und hineingesprochen haben, geht's schwimmend durch die große Öffnung oben. Wenn Sie im Innern des Felsens den kreisrunden Vorsprung berühren, können Sie mit dem alten Drachen eine Plauderei beginnen. Er wird Sie zum Dunklen Volk bringen, wo schließlich ein Gespräch mit der Gestalt im Umhang folgt.

Kapitel 9

FLÜCHTEN

TIP 59: Nachdem April mit Pater Raul gesprochen hat, geht sie zum Grenzhaus. Dort wartet Besuch auf sie. Wenn unsere Heldin sich dann zur Treppe gerettet hat, läuft sie in ihr Zimmer und springt aus dem Fenster. Mit Hilfe des Unsichtbarkeits-Tranks kommt sie leicht an der Wache vorbei.



Tip 59: Ein Schluck aus der Wunderpulle, und schon schleicht April sich unsichtbar davon.

Kapitel-
ENDE

TIP 60: April eilt zum Café Fringe und flüchtet dort durch die geheimnisvolle Tür in ein Portal.

Kapitel 10

STEIN-
SCHEIBE
erschaffen

TIP 61: Besuchen Sie Abnaxus an den Grünanlagen sowie Westhouse in seinem Bungalow, und begeben Sie sich dann zur Enklave. Dort steigen Sie die Treppe hinab und schauen sich das rostige Rad an, ehe Sie mit Yerin sprechen. Oben in der Enklave betrachtet unsere Heldin die Vertiefungen im Boden und legt nun die Steine wie folgt in die Aussparungen: Alatier-Stein nach oben, Stein des dunklen Volkes nach unten, Venar-Stein nach links und schließlich den Banda-Stein nach rechts. Dann ruft April die Krähe, die sie mit dem steinernen Drachen benutzt, um die Statue zu reinigen.

Kapitel-
ENDE

TIP 62: Laufen Sie nach unten, und sprechen Sie mit Yerin. Drehen Sie das Rad, um das Wasser abzulasen, und nehmen Sie die Scheibe des Gleichgewichts.

Kapitel 11

Ins **BÜRO**
kommen

TIP 63: April nimmt Pinsel und Farben und beginnt, auf der Leinwand zu malen. Als nächstes besucht sie Flipper, holt sich den Ausweis ab und läßt die Sternkarte zum Entziffern da. Per U-Bahn geht's zum Metro-Circle. Dort nimmt April den Aufzug nach oben und fingert den Pizzakarton aus dem Mülleimer. In der Boutique läßt sie sich neu einkleiden, ehe sie den linken Ausgang zum Shuttle nimmt. April spricht mit dem Polizisten und läuft dann durch den rechten Ausgang nach unten. Dort redet sie mit dem Portier und zeigt ihm die Pizza. Per Aufzug geht's nach oben, wo April den Schreibtisch inspiziert.

SCHEIBE
finden

TIP 64: Untersuchen Sie den Rechner, und benutzen Sie ihn, um den Ausgang zu öffnen. Verlassen Sie den Raum, und laufen Sie auf den Vorsprung unten rechts. Nachdem das Monster hinuntergestürzt ist, muß April mit Cortez reden. Im Labor entriegelt sie am Computer die Isolationskammer. Dann nimmt sie die Steinscheibe und geht zu Flipper.

Kapitel-
ENDE

TIP 65: Nun geht's zurück zum Metro-Circle. Benutzen Sie den Lift, und nehmen Sie den rechten Aufgang. Bei der Verkäuferin buchen Sie eine Kolonialreise.

Kapitel 12

HÜTER
finden

Pillen in den
KAFFEE

KAPSEL
starten

FILTER
finden

STRUDEL
besiegen

Über die
SCHLUCHT

Am
BRUNNEN

TIP 66: Auf der Herrentoilette ziehen Sie mit der Geldkarte einige Potenzpillen aus dem Automaten. Dann schieben Sie den linken Mülleimer zur Seite und öffnen das Gitter mit der Münze. Durch die Öffnung kommt April in einen Gang mit einem Kontrollfeld links. Sie schaut sich den Plan an und klickt auf den ersten Ausgang. Dann wirft sie einen Blick auf die Kamera und zieht das Kabel heraus. Sobald die Wache erscheint, taucht unsere Heldin durch die Luke ab. Nun wählt April auf dem Lageplan den zweiten Ausgang und gibt die Pillen in den Kaffee, ohne sich erwischen zu lassen. Im Wachraum benutzt sie den Computer in der Ecke, um die Zelle des Hüters ausfindig zu machen. Der Mantel über dem Stuhl enthält einen Schlüssel. Unsere Heldin widmet sich dem Plan der Überwachungsanlage. Sie klickt auf die Wache des Zellenblocks und gibt ihr dienstfrei. Darauf kann sie rechts durch den Flur zu den Zellen gehen und mit dem Magnetschlüssel den Hüter in Zelle 5 befreien.

TIP 67: Kehren Sie nun in den Wachraum zurück, und geben Sie den Wachen vor dem Ruhebereich und bei der Luftschleuse frei. Dann laufen Sie mit Adrian zur Schleuse, betätigen den roten Knopf und schauen sich das Bedienfeld der Kapsel an. Sie müssen anschließend erneut in den Wachraum gehen und diesmal der Wache vor dem Frachtraum freigegeben. Nachdem Sie den erreicht haben, suchen Sie am Computer nach dem Sauerstoff-Filter. Gehen Sie anschließend die Kisten durch, bis Sie den Filter gefunden haben. Dann müssen Sie wieder in den Wachraum und den Weg zur Luftschleuse freimachen. Dort angelangt, rüsten Sie die Kapsel mit dem Filter aus und drücken den gelben Schalter.

Kapitel 13

TIP 68: Gehen Sie in die Wüste und von dort weiter in Richtung des Turmes. Nun kombinieren Sie den Talisman mit dem Magie-Bindetrunk und benutzen ihn dann gegen den Vortex. Ein Blick auf die andere Seite des Abgrundes läßt April einen Weg erkennen.

TIP 69: Benutzen Sie den Ring, um die Illusion zu beenden. Laufen Sie danach weiter auf den Turm zu, und rufen Sie die Krähe herbei, wenn Sie an der Schlucht sind. Der Vogel muß die Schlucht, den Turm und den Brunnen erkunden. Sobald die Krähe mit dem magischen Wasser zurückgekehrt ist, müssen Sie das Tier erneut über die Schlucht fliegen lassen.

TIP 70: Nachdem April die Brücke überquert hat, schaut sie sich den Brunnen an. Sie legt die Steinscheibe hinein und greift nach der Hand, die aus dem Brunnen auftaucht. Es folgt eine Zwischensequenz. Zusammen mit Adrian betritt unsere Heldin den Turm und befreit dann mit ihrem Talisman Gordon. Ihre Aufgabe ist erfüllt, April kann sich auf den langen Heimweg machen. Gratulation, Sie haben den Mächten des Guten zum verdienten Sieg verholfen. 