Aquaria-Versuch 1)

Emily, eine junge Frau die bei ihrer Mutter aufwuchs, erhält eine Einladung von ihrem bis jetzt ihr unbekannten Vater. Ihr Vater lebt auf einer fernen Insel im Ozean. Innerlich zerrissen von der Tatsache, dass ihr leiblicher Vater sie bis jetzt nie kontaktiert oder besucht hatte, begibt sie sich schließlich auf den Weg. Ihr Schiff gerät in Seenot, Emily stürzt ins Wasser und verliert ihr Bewusstsein. Sie erwacht in einer Unterwasser-Traumwelt.

Auf dem Meeresgrund angekommen, wird ihr die Aufgabe angetragen einen Schatz zu finden. Sollte sie das Abenteuer erfolgreich meistern, so hat sie die Wahl entweder den Schatz zu behalten oder ihn gegen ein Elixier einzutauschen, das sie zurück in ihre gewohnte Welt bringen würde.

Auflösung:

1. Entscheidet sich der Spieler den Schatz auf kämpferische, zerstörerische Art zu erlangen, so wird Emily nach dem Wiedererwachen in der gewohnten Welt ihrem Vater vorwurfsvoll und aggressiv gegenüber treten und eine Versöhnung ablehnen.
2. Entscheidet sich der Spieler für eine friedsame Spielweise im Einklang mit der Unterwasserwelt, so wird Emily nach dem Wiedererwachen in der gewohnten Welt ihrem Vater offen und barmherzig gegenübertreten und sich versöhnen.
3. Entscheidet sich der Spieler nach erfolgreicher Schatzsuche gegen das Elixier, so wird Emily nach dem Wiedererwachen in der gewohnten Welt die Begegnung mit dem Vater meiden und den Konflikt für immer in sich tragen. (Eventuell auch nicht aus Bewusstlosigkeit erwachen)