

# MYST V END OF AGES

## K`veer

K`veer ist unser Einstieg in die Welt von **MYST 5**.

Hier finden wir **YEESHAS** Bücher, die wir lesen sollten, da sie uns hilfreiche Tipps liefern.

Die Bücher werden der Reihe nach abgelegt, fehlt eines dazwischen, sollten wir es suchen.

Wir werden mehrere Räume mit Verbindungsbüchern nach **DIREBO** finden.



Diese sollten wir benutzen, dann dort **alle Brückentore öffnen**, zurück kommen um K`veer weiter zu erkunden.

Wenn wir der Meinung sind Alles getan zu haben, benutzen wir ein **Verbindungsbuch nach DIREBO**, gehen in die große Aura (Seifenblase), drücken das Symbol u. werden in eine andere Welt befördert!

Die Reihenfolge der Welten ist egal.

**Viel Spaß!**



**Lösungshilfe** by Locke  
für

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

In der großen Halle liegt das verschlossene Verbindungsbuch nach **MYST**.

Dieses kann jedoch **noch** nicht geöffnet werden!

Wir gehen durch die erste Tür, nach dem Buch, und befinden uns in einem Gang  
den wir fast ganz nach unten gehen.

Neben der Lampe liegt unser **Tagebuch** (Speicherbuch), das wir nehmen u.  
nach links gehen.

Am Ende des Ganges betreten wir eine große Halle.

Hier sticht uns sofort eine große, leuchtende Seifenblase ins Auge.

Diese wird in Zukunft unser Verkehrsmittel sein.

**Und während unseres Spieles, das fotografieren (speichern), nicht  
vergessen!**



Wir betreten die Aura (Blase), berühren die blau leuchtende Platte u. gehen wieder raus.



Zum ersten Mal erscheint uns **YEESHA** u. wir sollten ihr **genau zuhören!**  
Dann werden wir an die Oberfläche befördert.



Hier treffen wir auf **ESHER**, der uns immer wieder instruieren wird.  
Dann folgen wir seinem Rat u. suchen das Loch im Boden.  
Das ist kein großes Problem, wenn wir hinter die Felsen schauen.  
Aber wir haben ja Zeit und sehen uns erst mal die schöne Gegend an.  
Denn es wird eine Weile dauern bis wir wieder das Sonnenlicht erblicken!

**Ich hatte das Spiel problemlos, flüssig u. ohne Bugs spielen können!**

**Mein Rechner:**

**Pentium 4 1,7**

**512 MB RAM**

**NVIDIA GeForce FX 5600**

**Grafik Texturen etc., auf höchster Stufe!**

**Wie Ihr seht, kein besonders schneller Rechner!**

Und nun genug geredet, steigen wir in die Unterwelt.



Als wir die Leiter herab steigen flüchtet ein BAHRO, vor uns.

**Es sind arme, scheue Kreaturen ohne die wir das Spiel nicht schaffen würden.**

**Wir können ihnen, mit Hilfe einer Schreibtafel, symbolische Aufträge geben.**

**Diese werden dann, falls wir gut genug gemalt haben, sofort umgesetzt.**

**Wir malen also ein vorgegebenes Symbol, auf die Platte, legen sie ab u. entfernen uns etwas.**

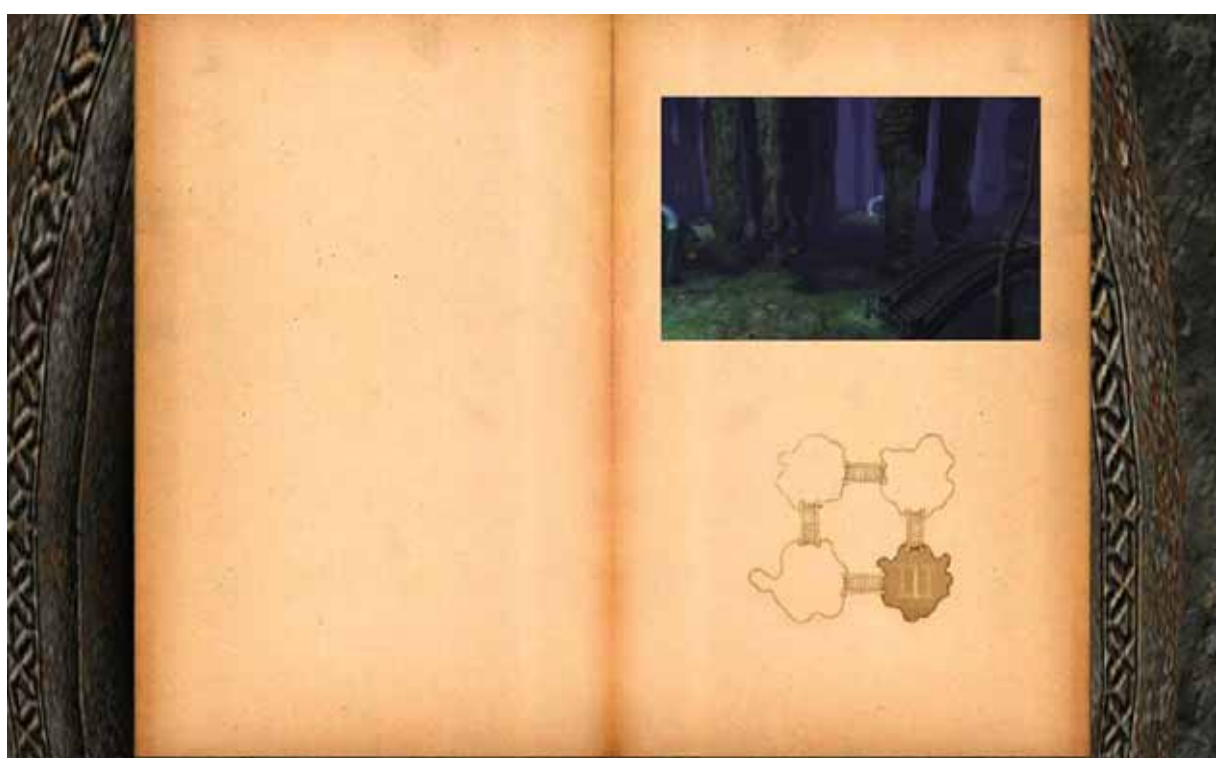
**Ein BAHRO wird kommen usw. ....**

Wir gehen geradeaus u. dann nach rechts.

Hier finden wir **zwei Bücher** u. gehen nach links in eine Art Schlafräum.  
Wir schalten den Monitor an u. hören YEESHA zu u. nehmen noch **Buch 3**,  
vom Tisch.

Dann sehen wir uns weiter um u. finden das erste Verbindungsbuch nach  
**DIREBO.**

**Wir können jetzt dorthin u. die erste Welt spielen oder unsere Erkundung fortsetzen!**



Hier werden wir von **ESHER** empfangen, instruiert u. könnten nach **TAGIRA** reisen.

Wir setzen unsere Erkundung fort, verlassen den Raum u. gehen nach rechts.  
Dann hinten rechts in einen riesigen Kuppelraum.



Hier werden wir, wie üblich, von **ESHER** empfangen u. hören ihm zu.  
Dann suchen wir noch **Buch 4**, betätigen den Türmechanismus und gehen in den  
Gang u. nach hinten.



Nun gehen wir nach rechts u. treffen auf **ESHER**, der neben einem Fahrstuhl  
steht.

Es ist der Fahrstuhl in de „Großen Schacht“!  
Links davon ist ein Hebel den wir betätigen u. damit den Fahrstuhl holen!  
Wir steigen ein, ziehen am Griff u. werden in die Tiefe befördert.  
Nun steigen wir aus, gehen nach rechts u. in den nächsten Bettenraum.



Wir finden noch ein **Buch** von YEESHA u. ein Verbindungsbuch nach **DIREBO**.



Und von hier könnten wir uns nach **TAGIRA u. TODELMER**,  
reisen

Wir gehen aus dem Raum u. nach links bis zum nächsten Fahrstuhl den wir wieder holen, einsteigen, am Griff ziehen u. nach unten fahren.  
Natürlich haben wir das **Buch**, neben dem Hebel, mitgenommen, oder?

Unten angekommen treffen wir wieder ESHER, dem wir **genau** zuhören sollten.



Er erwähnt, dass wir uns in 4000 m Tiefe befinden u.....  
Wir sehen uns um und wollen an die andere Seite, was aber nicht geht, da das  
Mittelteil des Raumes fehlt.

Wir bemerken, einige dicke Spindeln, mit deren Hilfe der Boden nach oben  
fahren könnte u. wir so auf die andere Seite gelangen müssten!

Nun gut, erkunden wir weiter u. gehen einige Stufen nach unten u. sehen, dass  
wir nun nach rechts oder links die Stufen nach unten gehen können, was aber  
egal ist!



Zuerst nehmen wir uns das **Buch** u. sehen uns die Konstruktion an.  
Wenn wir den Knopf drücken, hören wir es ticken u. die Konstruktion bewegt  
sich.

Nun gehen wir noch tiefer u. schauen uns da um.



Wir sehen den hochzufahrenden Fußboden mit einem roten Knopf in der Mitte.

**Nun besteht unsere Aufgabe darin, je nach dem wo wir uns befinden, den blauen oder gelben Knopf zu drücken.**

**Dann schnell auf die andere Seite u. den Knopf drücken, weiter nach unten rennen u. den roten Knopf auf dem Fußboden drücken.**

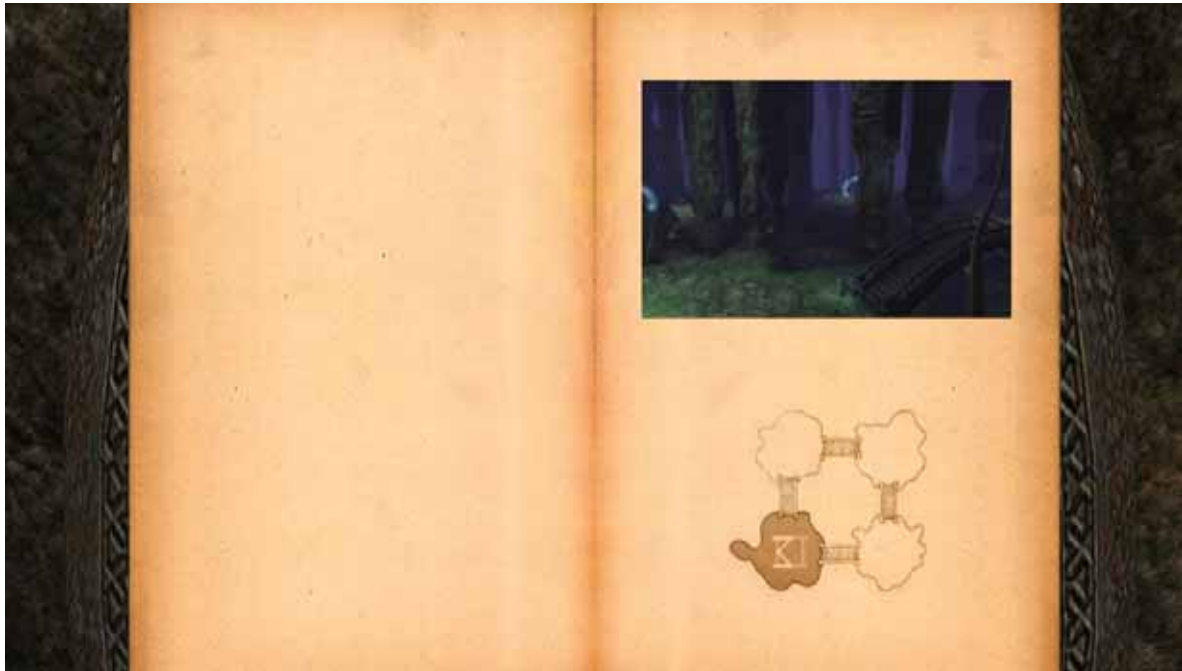
**Haben wir das, in der vorgegebenen Zeit geschafft, fährt der Fußboden mit uns nach oben!**

Wir gehen auf die andere Seite in einen Höhlengang.

Hier schalten wir, rechts, den **Ventilator ein** u. nehmen wider ein **Buch** von YEESSHA an uns.



Nun gehen wir in den nächsten Bettenraum, machen den Monitor an, hören YEESHA zu u. gehen zum Verbindungsbuch nach **DIREBO**.



Von hier aus könnten wir nach  
**TAGIRA, TODELMER u.NOLOBEN!**  
reisen.

**Wie aber kommen wir in die 4. Welt, die wir von hieraus sehen?**



Wir erinnern uns an **ESHERS** Worte und gehen zurück zum fahrbaren Fußboden und fahren ihn nach unten.  
Wenn der Fußboden unten ist, drücken wir wieder den Knopf, drehen uns nach rechts u. laufen von der Platte.  
Wenn wir uns dann umdrehen, Können wir, mit einer Leiter weiter nach unten.



Hier finden wir wieder eins von YEESHAS **Büchern** u. können den nächsten Knopf betätigen u.. in einen Gang gehen.  
Wir gehen ganz durch, nach unten u. legen den Hebel um.



Ein Ventilator läuft an und im Gang kommt eine Leiter zum Vorschein.  
Diese benutzen wir und befinden uns in einem weiteren Gang.  
Rechts finden wir ein weiteres **Buch** u. öffnen die Tür.  
Links kommen wir in eine weitere Kuppelhalle u. finden ein **Buch**.

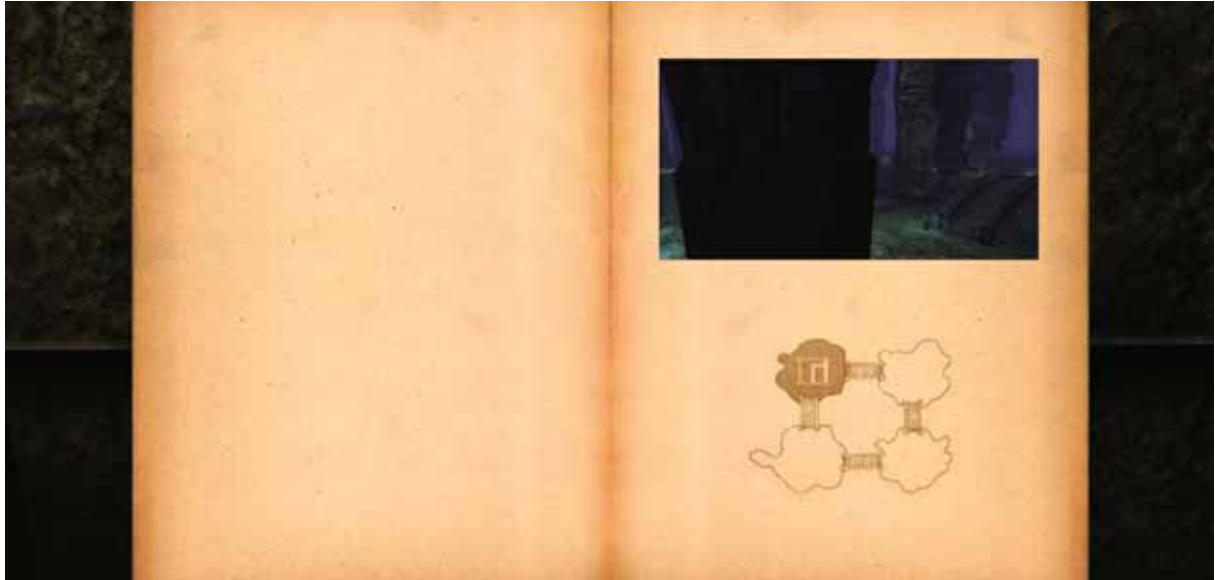


Und von dort in einen Bettenraum, hier gibt es das letzte **Buch** zu finden.



Dann schalten wir den Monitor an und lauschen **YEESHAS** Worten .  
Ob die wohl jemals in Erfüllung gehen werden?

Wir gehen zum Verbindungsbuch nach DIREBO u. benutzen es.



Und von hier aus können wir alle 4 Welten bereisen und haben manche harte  
Nuss zu knacken.

Viel Spaß wünscht **Locke**.

**K`veer**  
**ENDE**