

MYST V END OF AGES

LAKIAN



Wie auch in den anderen Welten werden wir von **ESHER** empfangen u. über diese Welt informiert.

Das Handelshaus wäre zu, der Juwelier eventuell offen!

Nun gut, packen wir es an!

Zuerst sehen wir uns mal die Gegend an u. besuchen den Strand.

Hier gehen wir nach rechts u. hinten zwischen den Felsbrocken durch.

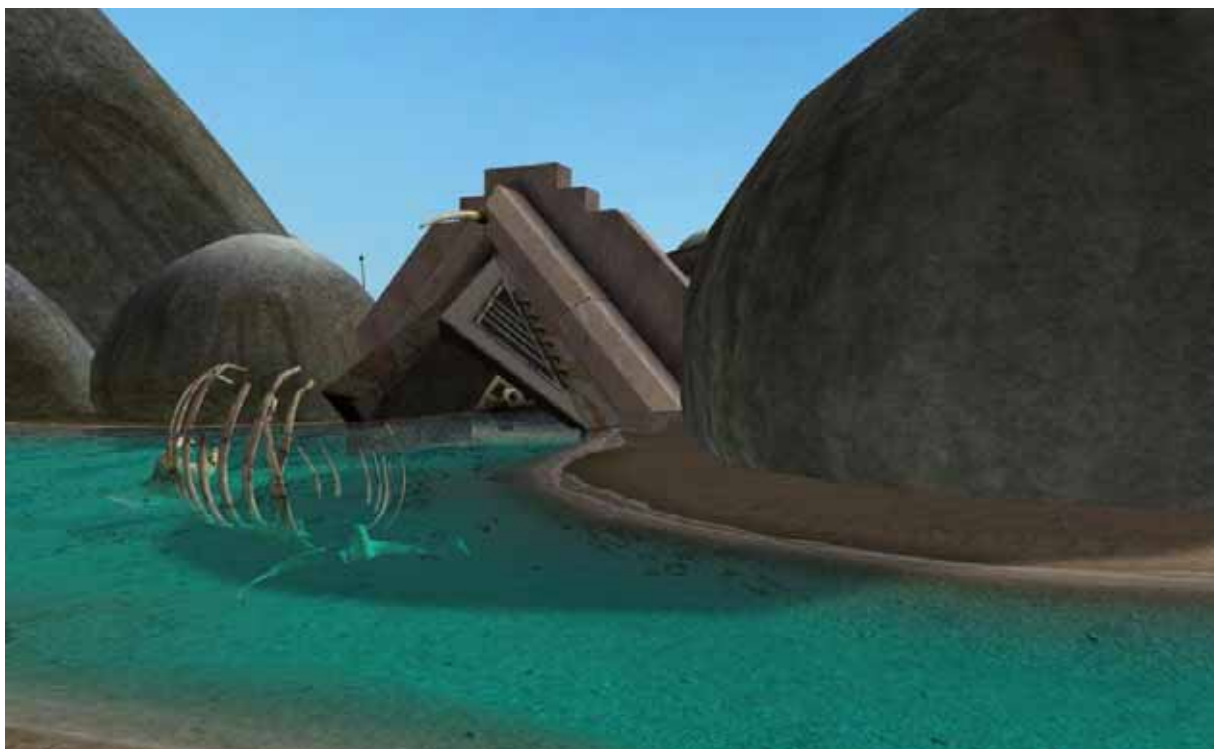


Und wenn wir dort hinschauen, wo es der komische Vogel auch tut, sehen wir am Felsen ein **Symbol**.

Dieses wird natürlich sofort notiert.

Und falls wir die Platte mitgenommen haben, ausprobiert.
Der Bahro nimmt die Platte u. produziert einen starken Sturm.
Der könnte uns vielleicht noch mal nützlich sein!!

Wir gehen weiter nach vorn u. sehen ein merkwürdiges Gebäude.



Wir gehen hinein u. sehen uns um.
Direkt am Ende sehen wir ein Stück eines Halters aus dem Wasser ragen.
So können wir natürlich nichts erkennen!
Irgendwie müsste man das Teil aus dem Wasser bekommen, aber wie?
Etwas zurück ist rechts das Skelett kaputt u. wir können aus dem Wasser steigen,



Wir gehen nach hinten u. finden eine, durch Windkraft betriebene, Anlage.



Wir gehen hin u. sehen uns den Steuerstand an.



Mit dem linken Hebel wird die Anlage aktiviert,
mit dem mittleren Hebel kann der Halter aus dem Wasser gehoben werden
und mit dem rechten Hebel kann der Halter gedreht werden.
Wir sorgen nun für Wind, stellen die Anlage an u. ziehen den mittleren Hebel.
Der Vorgang wird mit dem roten Knopf bestätigt.
Dann ziehen wir den rechten Hebel u. bestätigen.
Nun sehen wir uns an, was passiert ist.

Der Halter wurde gehoben, aber erkennen können wir nichts.

Also gehen wir zurück, sorgen für Wind u. drehen den Halter nochmals.
Das machen wir solange bis wir das Symbol erkennen können.

Damit man nicht immer die Platte aus der Aura holen muss, immer gleich wieder aufheben u. probieren!



Nun malen wir das Symbol u, die Platte erscheint im Käfig.
Wir gehen zur Aura, beamen uns in den Käfig und sehen an der Seite einen
weiteren Gang.

Um den betreten zu können müssen wir unseren Käfig ein weiteres Mal drehen!
Am Ende des Ganges stehen wir staunend in einem großen Theater.



Wir gehen nach vorn u. schließen alle roten Klappen u. stellen uns in der Mitte
auf die Waage.

Nun wird unser Gewicht ermittelt u. ein weiterer Platzhalter erscheint.



Das Symbol malen wir auf u. der Bahro verlinkt das Symbol in der Aura.
Wir beamen hin, holen die Tafel u. beamen wieder zurück.
Nun müssen wir unser Gewicht einstellen.



Von links nach rechts = 1x rot, 2x rot, 2x rot, 2x rot!
Nun stellen wir uns wieder in die Mitte u. drücken den gelben Button und unsere
Platzhalterkonsole steigt gen Himmel.
Wir gehen in den Käfig u. beamen uns zur Aura u. dann zum Platzhalter.
Und wenn wir alles richtig gemacht haben, senkt sie sich soweit dass wir, mit
der Platte, auf eine andere Ebene gelangen können.



Wir gehen nach rechts und hören ESHER zu.



Wir sehen uns weiter um u. können 2 Tasten betätigen.



Wenn wir die Rote betätigen sehen wir wie sich unten ein Gitter öffnet u. einen Weg freigibt.

Auf der gegenüberliegenden Seite machen wir das Gleiche.

Dann gehen wir ins Haus, bzw. wollen, denn ein Riegel verwehrt uns den Eintritt.

Nun gut laufen wir zurück zum Haus u. peilen durch die Fenster.

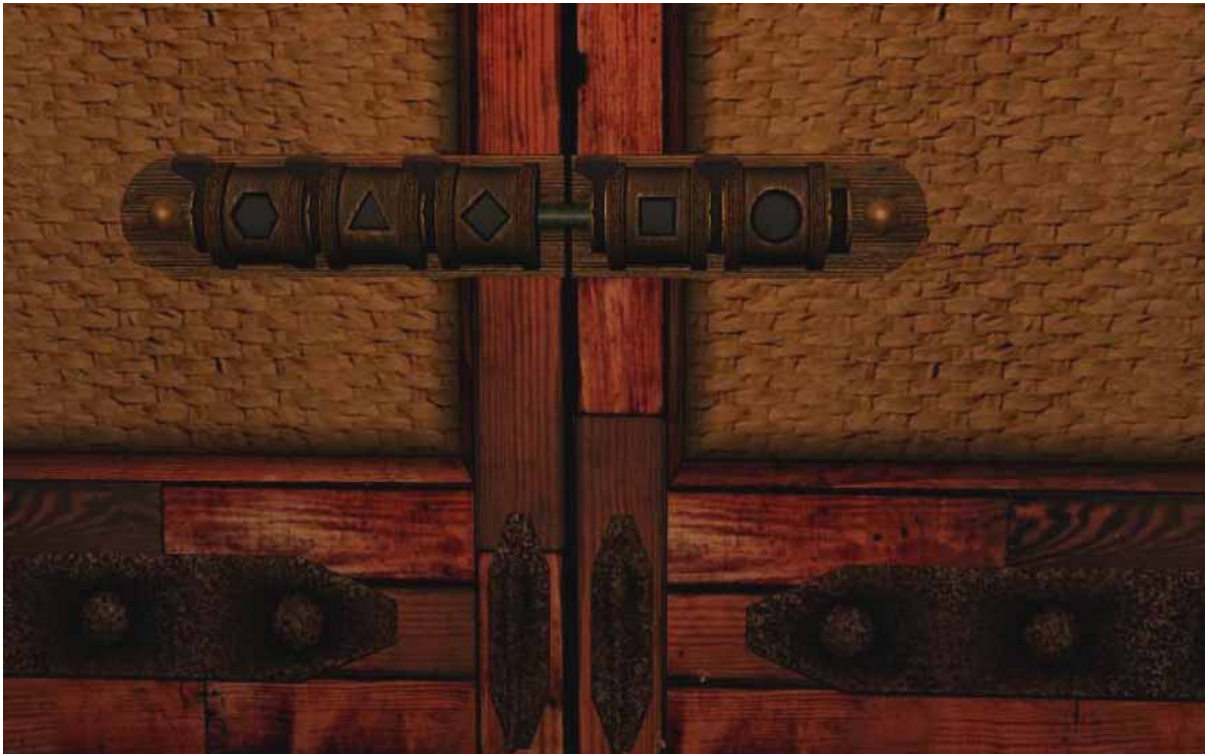
Und wenn wir durch das linke Fenster schauen, sehen wir einen kl. Teppich!



Da wir den Teppich von außen sehen, sind die Symbole spiegelverkehrt!



Symbole von innen u. in der **richtigen** Reihenfolge!



Wir beamen zurück, klicken die Symbole an u. treten ein.



Wenn wir das Papier gefunden haben, können wir wieder zurück in die Arena.

Wir gehen nach vorn, die Treppe nach unten u. durch die defekte Balustrade nach links in den Gang.



Hier, in der Mitte ist ein Lift, der uns nach oben bringen könnte.
Etwas weiter ist links eine Vorrichtung, die wir nach oben ziehen können.

Und am Ende befindet sich eine Druckplatte.

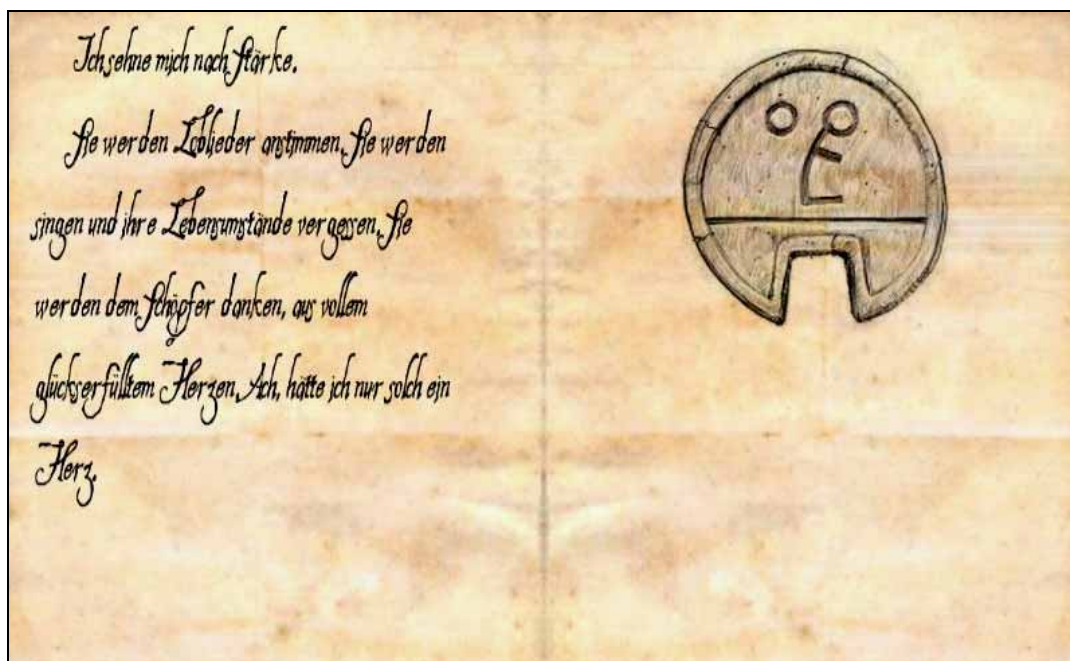
Stellen wir uns auf die Druckplatte, fährt der Lift nach oben.

Aber leider ohne uns.

Nun denn, es muss Hilfe her!

Wir sehen uns YEESHAS Bücher an und finden eine Skizze!

Bei den Skizzen immer die Plattenform beachten!



Und nun geht's los (**abspeichern**)!

Wir malen das Symbol auf die Platte u. legen sie auf die Druckplatte.



Ganz nach oben ziehen



Dann ziehen wir die Vorrichtung ganz nach oben u. stellen uns auf die Liftplatte.

Wenn wir **genau u. richtig** gemalt haben, schweben wir empor u. haben auch genug Zeit um abzuspringen.
(Oben angekommen, **sofort abspringen**)!

Nach einigen Versuchen haben wir es geschafft u. stehen in einem Irrgarten von Gängen u. bunten Lampen.



Wir haben doch eine Farbfolge im Haus gefunden, oder?
Wir drücken also **rot, rot, grün, blau**.





Das heißt, wir drehen uns bis wir einen roten Knopf sehen u. drücken.
Dann nach rechts u. den nächsten roten Knopf drücken.
Wieder nach rechts u. den grünen Knopf drücken.
Dann nach links u. den blauen Knopf drücken u. an die frische Luft gehen!



Wenn wir uns umdrehen, sehen wir einen Halter mit einem neuen Symbol!
Wir beamen zur Aura u. malen das Symbol auf unsere Tafel u. der BAHRO
verlinkt es sogleich.



Wir beamen zurück u. werden, wie gewohnt, von ESHER erwartet.
Hier ist nichts zutun u. wir laufen rechts den Strand entlang.



Nun müssen wir etwas mit den Gewichten spielen und an dem Griff für Gewicht
1, 2, 3 u. 6 ziehen.

(Vorher müssen A l l e unten sein)!

Wir sehen das rechts hinten etwas passiert u. gehen dorthin.



Ein Höhlengang, bis zur Hütte hat sich geöffnet u. wir gehen hinein und sehen aus dem Fenster eine andere Insel.

Aber wie sollen wir da rüber, denken wir.

Da fällt uns eine schlaife Fahne auf und etwas scheint darauf zusein!

Wir besorgen uns Wind u. können ein Symbol erkennen.



Wir gehen zum Aura u. betätigen uns künstlerisch, der BAHRO kommt und verlinkt uns.



Wir benutzen den Link u. landen auf der kleineren Insel , wo wir wieder von ESHER instruiert werden.



Dann gehen wir in die Aura, berühren die Platte u. finden uns in **K`veer** wieder.



Wir nehmen die goldene Platte u. gehen in den großen Saal zum Buch MYST!





Damit reisen wir nun zur guten alten Insel MYST.



Wir legen sie im Kuppelbau in die Halterung, ESHER zerkratzt sie u. wir müssen bis zum „Jüngsten Tag“ hier bleiben!

Hätten wir die Platte nicht mitgenommen,



**hätte ESHER mit uns gemeckert u. wir wären ebenfalls bis zum
„Jüngsten Tag“ hier versauert!**

ENDE

**Das Ende kann aber auch anders aussehen, wenn
wir in K`veer, anders vorgehen!**



Wir nehmen die Platte u. geben sie **YEESHA**.



Traurig nimmt sie die Platte!

ENDE

Das Vierte u. gutes ENDE, habe ich extra beschrieben.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Bei obiger Adresse kann das Spiel auch bestellt werden!

