

Komplettlösung Uru Expansionspack 2
"The Path Of The Shell"
von Axel Zimmermann (Zimmermann-Querfurt@t-online.de)

Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Vorwort: Ich habe die Lösung so geschrieben wie ich selbst durch das Spiel ging. Auf Bilder habe ich bewußt verzichtet, da ich sie nicht, bis auf wenige Ausnahmen, für notwendig halte. Die Lösung beinhaltet nur die Schritte die für die Lösung des Spiels notwendig sind, auf nähere Details bin ich nicht oder nur wenig eingegangen.

Relto

Nachdem ich im Relto angekommen bin, finde ich in den Bücherregalen viele neue Bücher. Im rechten Regal schnappe ich mir ein Buch welches mir ab sofort eigene Tagebucheintragungen ermöglicht. Wenn ich dann mit der Maustaste über den unteren Bildschirmrand fahre, kann ich es anwählen und meine Eintragungen machen. In diesem Regal befinden sich noch weitere Bücher, die Prophezeiungen enthalten die für später wichtig sind. Nun erkunde ich alle schon von mir erkundeten Welten und suche nach neuem. Neu sind folgende Dinge gleich zu Beginn:

Ich linke mich mit meinem Wüstenbuch in die trockene Wüste, also die ich zu Beginn von Uru Prime betrat. Hier gehe ich in die Spalte und gehe dorthin wo ich den Zettel von Atrus fand. Schaut man sich die Nische etwas genauer an, so findet man etwas rechts vom Zettel, ist leicht zu übersehen, eine Schutzbrille. Wow! Diese Brille befindet sich nun in unserem Inventar. Nun linke ich mich wieder zurück in mein Relto.

Ich erforsche die anderen Welten und komme schließlich nach Gahreesen in den drehenden Turm. Hier gibt es 3 Arten von Räumen: 2 Konferenzräume, 2 Räume mit einem Stuhl vorn am Fenster und 2 Räume ohne Fenster. In dem Raum ohne dem Fenster gehe ich bis ans andere Ende und suche einen "Deckel" auf dem Boden und stelle mich dort drauf.

Jetzt wird eine Apparatur aktiviert und ein D'ni Schutzanzug wird mir übergestülpt. Klasse Anzug! (Anmerkung: Diesen Anzug finde ich in meinem Kleiderschrank unter den Kopfbedeckungen, klicke ich ihn an, ziehe ich den Anzug automatisch an.)

Nun verbinde ich mich wieder zurück in mein Relto. Hier benutze ich nun das neue Verbindungsbuch in meinem Regal. Es ist das ganz rechte.

Rolep

Hier angekommen, erkunde ich erstmal alles und entdecke auf dem Gelände im Erdgeschoß ein Kleidungsstück und klicke es an und ich habe ein neues Outfit. Ich finde mehrere Zeichen in dieser Welt welche ich mir notiere.

Oben finde ich einen Schalter welchen ich auch gleich aktiviere. Es öffnet sich eine Tür und ich sehe eine Kugel welche ich verschieben kann. Da ich hier aber noch nichts anfangen kann, gehe ich wieder nach unten und begeben mich zu den 3 Büchern. Aufmerksam lese ich mir das mittlere Buch von dem "talentierten und überdurchschnittlichem" Forscher durch. Danach benutze ich eines der beiden Bücher. Wichtig: Es ist egal in welche Welt man sich zuerst linkt!

Die Bücher bringen uns entweder nach Er'cana oder A'hony. Hmm, ich entscheide mich für das linke Buch und komme nach Er'cana.

Er'cana

Zuerst erkunde ich wie immer alles. Ich finde verschiedene kleine Höhlen mit Wandzeichnungen. Dies notiere ich. An einem der Pfähle der Schienen entdecke ich ein Shelltuch welches ich auch gleich berühre. Nach weiterem forschen entdecke ich eine Art Eisenbahn. Ich betrete sie und entdecke ein paar Hebel. Vorn am sind 3 hebel und weiter hinten ein einzelner. Ich gehe zu den 3 Hebeln und betrachte sie.

Erklärung der Hebel:

links: defekt

mitte: bestimmt die Fahrtrichtung

rechts: setzt die Bahn in Bewegung

Ich betätige also zuerst den mittleren Hebel sodaß er nach oben zeigt. Danach benutze ich den rechten Hebel und setzt somit die Bahn in Gang und fahre bis zur anderen Station. Dort angekommen, verlasse ich kurzfristig den Zug und gehe in

die Mitte des Außenkomplexes. Zwischen den 2 Treppen entdecke ich an der Außenwand ein weiteres Shelltuch welches ich auch gleich berühre. Nun gehe ich zurück zur Bahn und gehe zu den hinteren, einzelnen Hebel. Diesen betätige ich zugleich und fahre somit in das Innere des Gebäudes. Jetzt betätige ich erneut den Hebel und gehe schnell rückwärts am besten aus der Bahn. Somit fährt die Bahn ohne mich zurück. Hier klicke auf einem der Pfeiler auf das nächste Shellsymbol. Nun benutze ich die Leiter und gehe nach unten. Jetzt finde ich einen Durchgang und gehe hinein. Hier sehe ich einen Schalter welchen ich sogleich betätige. Aha, Licht! Nun gehe ich die Leiter nach unten und durch den Tunnel zur anderen Seite. Hier klettere ich nach oben und finde einen weiteren Schalter welchen ich ebenfalls betätige. Nun gehe ich im nachfolgenden Raum nach oben und dann ins Freie. Jetzt bin ich als auf der anderen Seite und kann über die Stege in ein neues Gebäude gehen. In diesem Gebäude finde ich ein weiteres Shelltuch welches ich natürlich gleich berühre. Auch ist hier ein weiterer Schalter welchen ich auch betätige. Nun habe ich den Mechanismus in der Mitte des Raumes in Gang gesetzt. Nun erkunde ich die weiteren Durchgänge und komme schließlich in ein Kontrollzentrum. Hier nehme ich auf dem Stuhl Platz und bediene einige Schalter. Mit den unteren blauen Schaltern kann ich zwischen den verschiedenen Apparaturen hin und her schalten. Ich drücke 2 mal den linken unteren blauen Schalter und sehe die Schaltkreise für die "Mixer". Hier klicke ich nun auf einem der linken 4 Knöpfe, sodas ich einen der Mixer auswähle. Rechts sehe ich 3 vertikale Symbole. Hier klicke ich diese Symbole einzeln von oben nach unten an und mache sie somit zugänglich.

Kurzform:

oben: Mixer an/aus

mitte: Luke auf/zurück

unten: Wasser ablassen

Schalte ich mit dem unteren linken blauen Schalter weiter so sehe ich einen weiteren Schaltkreis und betätige die Knöpfe der linken Leiste. Mit dem rechten gelben Knopf kann ich die einzelnen Felder ein oder ausschalten. Ich schalte erstmal alles aus. Nun gehe ich im Kontrollzentrum die Treppe nach oben und kann nun problemlos den linken Schacht betreten. Am Ende befindet sich dann auf dem Boden eine Reltoseite welche mir Feuermurmeln auf meinem Relto hinzufügt. Nun gehe ich wieder zurück, durch das Kontrollzentrum und dort durch den linken Durchgang und dort gehe ich durch das kaputte Gitter der rechten Röhre. Da auch hier das Wasser abgeschaltet wurde, kann ich hier durch gehen, die Leiter nach oben und nach ein paar Schritten erreiche ich ein neues Gebäude. Hier finde ich kurz vor Eintritt in den Raum auf der rechten Seite einen weiteren Stromschalter, diesen betätige ich auch gleich. Jetzt ist diese Hebebühne in der Mitte mit Strom

versorgt. Jetzt kann ich in der Mitte den Knopf drücken und ich fahre mit der Bühne nach oben. Jetzt gehe ich weiter, durch einen der beiden Ausgänge ins Freie und weiter nach hinten bis zu einem Leiterschacht. Kurz bevor ich die Leiter nach unten gehe, entdecke ich auf dem Boden noch ein neues Kleidungsstück welches ich auch sofort anziehe.

Nun gehe ich die Leiter nach unten. Hier sind ein paar Hebel welche aber vorerst noch nicht funktionieren. Nun gehe ich Richtung dem Raum mit der Hebebühne und sehe an der linken Wand ein weiteres Shelltuch welches ich berühre. Ich gehe weiter Richtung Raum mit Hebebühne und klicke auf dem Boden den Stein an, somit ist der zukünftige Rückweg frei. Jetzt gehe ich wieder die Leiter nach oben und zurück zur Hebebühne, fahre nach unten und gehe den Weg zum Kontrollzenrum zurück. Hier schalte ich die Energie für den letzten Schaltkreis für alle 4 Apparaturen an. Also, mit dem unteren blauen Schalter wieder solange klicken, bis ich ganz links bin und mit der linken Leiste die einzelnen Felder anklicken und rechts mit dem gelben Knopf anschalten. Das mache ich mit allen 4 Feldern so, sodaß sie nun alle gelb leuchten.

Jetzt gehe ich zur Hebebühne zurück und es sind jetzt alle 4 Apparaturen mit Energie versorgt. Nun stelle ich folgendes bei allen 4 Apparaturen ein:

Links: 40

Mitte: 30

Rechts:20

Aber Vorsicht! Die Striche sind nicht gleich Striche. Die dicken Striche zählen jeweils 5 und die dünnen zählen 1. Ich zähle nur die dünnen Striche und keinen der dicken mit. Habe ich bei allen 4 Apparaturen dieselben Einstellungen, siehe oben, vorgenommen, kann ich jetzt bei einem der Apparaturen den gelben Knopf drücken. Jetzt heißt es ca. 10 min. warten. Nach Ablauf der Zeit erhalte ich 5 Pellets. Dies erkenne ich daran, das unten links in der Anzeige 5 "Punkte" erscheinen. Nun gehe ich den Durchgang weiter bis zu dem Raum, wo ich vorher nur über die Hebebühne und Leiter gekommen bin. Also der Raum wo die Hebel bisher nicht funktionierten und die 2 Linkbücher sich befinden.

Diese 2 Linkbücher habe ich vorher abichtlich nicht erwähnt. Das Linktuch führt uns in eine neue Bahrhöhle (oben/hier fand man an Hand er Striche der Wandzeichnungen die Lösung zu Pressen der Pellets) und das andere, ein Verbindungsbuch in einen neuen weiteren Raum. Nun betätige ich in der Mitte den blauen Knopf und die Maschine öffnet sich. Keinesfalls benutze ich links den Hebel, da sonst die ganzen Pellets wieder verschwinden und ich sie erneut, mit langer Wartezeit verbunden, herstellen müßte. Nun drücke ich abermals den Knopf in der Mitte und ein Pellet wird in eine Art Halterung gefahren. Nun klicke ich das einzelne Pellet an und anschließend auf das rechte Verbindungsbuch.(nicht das Tuch!) Nun werde ich zusammen mit dem Pellet in einen weiteren, zuvor kurz

erwähnten Raum, verbunden. Hier wird der Pellet gescannt. Der Anzegebalken muß bis ganz nach oben ausschlagen, nur dann hat man die richtigen Pellets gepreßt. Nun fällt der Pellet nach unten und weil es die richtige Mischung ist, leuchtet der kleine See und ganz und hell weiß auf. Das war erstmal alles was ich hier tun konnte. Jetzt verbinde ich mich zurück auf mein Relto und anschließend wieder nach Rolep und dort benutze ich diesmal das rechte Verbindungsbuch.

A'hony

Zuerst befinde ich mich in der Kathedrale von A'hony. Hier kann man nichts machen. Ich benutze hier das Verbindungsbuch und komme schließlich auf die Insel. Ich bezeichne es jetzt als 1. Zeitalter; für später wichtig. Hier kann ich scheinbar nicht viel tun außer zu schwimmen. Als erstes suche ich mir ein Shelltuch und berühre dies, es ist nicht zu übersehen. Da ich bei dieser starken Strömung hier schlecht schwimmen kann, suche ich mir einen anderen Weg. Jetzt fange ich an die Krabben von der Insel zu schubben. Betrachte ich mir diese Apparatur in der Mitte genauer, so erkenne ich blaue Striche. (Vom Pult/Verbindungsbuch her gesehen) Wenn sich keine Krabben mehr auf der Insel befinden, so wird nur noch ein blauer Strich angezeigt. Folgendes stellte ich fest (Bug?): Ich hatte die Insel vollständig von den Krabben beseitigt und trotzdem waren noch Striche da. Ich bin kurz auf mein Relto und per Verbindungsbuch (ist jetzt im Regal) wieder zurück nach A'hony. Jetzt waren einige Krabben wieder da und ich schubbe sie erneut von der Insel. Jetzt war nur noch ein Strich da.

Jetzt gehe ich zu dem Pult mit dem Verbindungsbuch und linke mich somit in die Kathedrale von A'hony. Hier bin ich wieder in einem mir schon bekannten Raum und verbinde mich wieder mit dem Verbindungsbuch nach A'hony. Diesmal sieht die Insel etwas trostloser aus. Kurz gesagt, ich bin in die Zukunft gereist. Hier sehe ich Kristalle. Wenn ich sie berühre, zerfallen sie. Aha, scheinbar ist es hier das gleiche Prinzip wie bei den Krabben. Ich zerstöre alle Kristalle und betrachte mir die Anzeige. Na nu? Ein Kristall muß irgendwo noch sein aber wo? An einer Stelle, sieht wie ein Strand aus und Richtung Turm, sehe ich im Nebel verschleiert einen Pfad. Diesen gehe ich vorsichtig entlang und gelange zum Turm. Hier finde ich schließlich das letzte nötige Kristall und zerstöre es auch. Am Turm befindet sich außerdem noch ein Shelltuch welches ich berühre. Nun gehe ich den Pfad im Nebel wieder zurück und begeben mich zum Pult mit dem Verbindungsbuch und verbinde mich wieder zu der Kathedrale von A'hony.

Nun benutze ich abermals das Verbindungsbuch und komme somit ins 3. Zeitalter. Wow Star Trek, ups. Hmm, kein Verbindungstuche zu finden? Jetzt verbinde ich

mich auf mein Relto zurück und per Shelltuch im A'hony Verbindungsbuch zurück. Nun bin ich auf einer kleinen Insel im 3. Zeitalter und sehe sogleich ein Shelltuch. Aha, so funktioniert's! Nach Berührung des Tuches verbinde ich mich wieder auf mein Relto zurück und diesmal mit dem Bild im Buch zurück in das 3. Zeitalter. Jetzt bin ich also wieder auf der "Hauptinsel" des 3. Zeitalters und begeben mich wieder zum Pult und verbinde mich wieder in die Kathedrale von A'hony. Dort verbinde ich mich wieder mit dem Buch und gelange nun wieder auf die Krabbeninsel zurück. Ich denke an dieser Stelle wird die Nutzung der Shelltücher und der Verbindungen der verschiedenen Zeitalter deutlich. Nun verbinde ich mich gleich wieder auf mein Relto und von dort diesmal per Shelltuch auf die Insel zurück. Jetzt bin ich also in dem Turm. Hier kann ich die Leitern hinaufsteigen und die Insel betrachten. So, jetzt öffne ich erstmal die Tür, springe aber auf keinen Fall ins Wasser. Zumindestens noch nicht. Jetzt drücke ich auf der linken Seite im Turm den Knopf. Die Tür geht zu, ich höre ein Brummen und sehe ein rotes Licht. Nun öffne ich die Tür wieder und klicke danach auf das Rad auf der rechten Seite. Jetzt ist nämlich die Strömung abgeschaltet. Jetzt kann ich also bequem im Wasser schwimmen, was ich auch sofort tue. Ich schwimme zu eine der Inseln und entdecke das es alles nur Attrappen sind. Hinter einer dieser Attrappen entdecke ich eine Höhle in die ich auch gleich hinein schwimme. Hier gehe ich aus dem Wasser und suche mir unbedingt zuerst das Shelltuch und berühre es auch sofort. Nun gehe ich zu der verschlossene Tür und drücke links daneben den Knopf. Ich höre nun ein Brummen und verbinde mich zurück auf mein Relto und per Shelltuch wieder nach A'hony. Jetzt bin ich im 4. Zeitalter. Jetzt klicke ich wieder neben der verschlossenen Tür links den Knopf und die Tür öffnet sich. Ich gehe hinein, klettere ungefähr in der Mitte die Leitern nach unten und bin somit im unteren Teil. Hier finde ich ein Shelltuch welches ich auch wieder berühre. Nun sehe ich einen Sessel welchen ich anklicken kann. Nun fahre ich nach unten und bin also jetzt in einer Bahn. Die Funktionen der Hebel brauche ich nicht näher zu erläutern. Ich drücke den rechten Hebel und fahre los. Nach zweimaligem Zwischenstopp, gelange ich zu einer "Tür" mit roten Lichtern. Ich klicke den linken oberen Hebel und fahre somit nach oben und kann anschließend aus dem Gefährt aussteigen. Hier finde ich auf der rechten Seite ein neues Kleidungsstück, welches ich auch sofort anziehe. Links sehe ich ein Schaltpult mit Kadishsymbolen.

Erklärung:

Dies sind die Symbole aus dem Korridor der Kathedrale von A'hony.

Folgende Einstellungen der Reihe nach:



Jetzt öffnet sich die Tür und ich kann hindurch gehen. Hier finde ich ein weiteres Shelltuch welches ich berühre. An dem linken Fenster befindet sich ein Hebel. Ich betätige ihn und die Sicht nach draußen wird frei. Ich begutachte hier alles und entdecke eine Zeichnung und eine Uhr. Außerdem sehe ich ein Linktuch welches ich berühre und komme somit in den unteren Teil der Bahrohöhle. Hier gibt es vorerst nichts zu tun.

Gleich vorab, auch in A'hony gibt es eine Reltoseite. Hier die Beschreibung wie ich sie finde:

Wenn man im normalen Zeitalter hinter die Fakeinsel in die Höhle schwimmt, benutzt man das Linktuch. Jetzt schwimmt man entweder zur Hauptinsel oder linkt sich via Relto (Bild im Buch) dorthin. Auf der Hauptinsel geht man dann zum Pult und linkt sich in die Kathedrale. Dort linkt man sich automatisch in das 2. Zeitalter (Nebel/Kristalle). Jetzt linkt man sich wieder zurück ins Relto und dort per Shellsymbol wieder nach A'hony und landet automatisch im 2. Zeitalter in der Höhle. Dort sucht man sich wieder das Shellsymbol und klickt es an. Jetzt geht es abermals zurück ins Relto und linkt sich mit dem Bild wieder zurück. Hier geht man wieder zum Pult und linkt sich in die Kathedrale. Von dort aus kommt man dann ins 3. Zeitalter und linkt sich von dort wieder ins Relto. Jetzt benutzt man wieder das Shelltuch und gelangt im 3. Zeitalter in die Höhle. Hier sucht man sich wieder das Shelltuch und klickt es an. Nun wieder Relto und mit dem Bild wieder ins 3. Zeitalter gelinkt. Nun geht man wieder zum Pult und linkt sich in die Kathedrale. Von dort kommt man zur Kadishstatur, sieht sich um und benutzt das Buch und linkt sich zur Kathedrale von A'hony. Dort verbindet man sich wieder und gelangt wieder auf die Krabbeninsel. Jetzt geht man gleich zum Pult und linkt sich wieder in die Kathedrale und von dort ins 2. Zeitalter. Wieder ins Relto und per Shelltuch ins 2. Zeitalter gelinkt. Endlich! Nun gibts die Reltoseite, welche dir eine Uhr auf deinem Relto bringt.

Nachdem ich also die Reltoseite habe, linke ich mich wieder ins Relto und dann per Bild zurück nach A'hony. Jetzt gehe ich wieder zum Pult und linke mich in die Kathedrale und dann wieder durch das Buch und komme somit wieder ins

3. Zeitalter. Jetzt gehe ich gleich zum Pult und linke mich in die Kathedrale von A'hony und dann komme ich anschließend wieder zur Krabbeninsel. Hier schwimme ich erstmal zum Turm und drücke im Inneren erneut den linken Schalter, die Tür schließt sich wiederum und ich öffne sie und schwimme erneut zur Höhle. In der Höhle berühre ich wiederum unbedingt zuerst das Shelltuch und dann drücke ich erneut neben der Tür den Schalter und verbinde mich erneut zurück auf mein Relto. Jetzt verbinde ich mich wiederum per Shelltuch zurück nach A'hony. Jetzt bin ich also wieder im 4. Zeitalter und öffne per Knopfdruck die Tür. Jetzt gehe ich wieder hinein, die Leiter runter und drücke vorsichtshalber das Shelltuch. Nun drücke ich auf den blauen Knopf und hole somit die Bahn. Jetzt setze ich mich wieder in den Sessel, fahre nach unten und mit der Bahn wieder bis an das andere Ende, dort wo die roten Lichter brennen, betätige links oben den Hebel, fahre nach oben und steige somit aus der Bahn aus. (Hinweis: Manchmal gibt es einen Bug mit den Hebeln der Bahn. Man kann dann nichts mehr anklicken. Bei mir half dann ins Relto zurückverbinden und per Shelltuch wieder nach A'hony. Deshalb vorsichtshalber vor dem Einsteigen in die Bahn das Shelltuch berühren!) Nun gehe ich in den ja schon geöffneten Raum und drücke hier das Shelltuch. Jetzt habe ich hier vorerst alles getan und linke mich auf mein Relto zurück.

Relto

Hier linke ich mich nach Er'cana per Shelltuch.

Er'cana

Jetzt bin ich wieder in dem Raum wo ich die Pellets herstellte. Da ich ja schon einen der Pellets erfolgreich getestet hatte, wir erinnern uns, kann ich gleich mit der eigentlichen Funktionsweise fortfahren.

Ich habe jetzt also noch 4 Pellets. Ich klicke wiederum in der Mitte den blauen Kopf und ein Pellet wird in den Mechanismus gelegt. Jetzt klicke ich diesen Pellet wiederum an und diesmal klicke ich aber auf das Linktuch, sodaß ich in die obere Bahrohöhle gelange.

Obere Bahrohöhle

Hier werfe ich automatisch den Pellet in das Loch in der Mitte.

Jetzt linke ich mich sofort auf mein Relto und per Shelltuch wieder nach Er'cana. Jetzt mache ich diese Prozedur ebenfalls mit den restlichen Pellets. Also Knopf

drücken, Pellet anklicken, Verbindungstuch nach Bahro anklicken, reinwerfen und per Relto und Er'cana Verbindungsbuch (Shelltuch) wieder zur Pelletmaschine.

Habe ich alle 4 Pellets in das Loch in der oberen Bahrohöhle geworfen, verbinde ich mich über mein Relto mit dem Verbindungsbuch (Shelltuch) nach A'hony. In A'hony angekommen, benutze ich den Link um in den unteren Teil der Bahrohöhle zu gelangen. Jetzt heißt es ca. 10 min. warten. Nach Ablauf der Zeit fallen die Pellets einzeln in den Brunnen in der Mitte und erleuchten somit die Höhle. Ich mache schnell ein paar Screenshots und warten auf die anderen Pellets. Nach Möglichkeit die Position wechseln, um Screenshots von allen Zeichnungen mit der KI machen zu können.

Sind alle Pellets in den Brunnen gefallen und ich habe meine Bilder gemacht, verbinde ich mich über mein Relto nach Rolep. Hier gehe ich in den Raum mit der Kugel.

Ich sehe eine Metallplatte links und rechts daneben ist ein Knopf. Auf die genauen Wortlaute der gesammelten Prophezeiungen gehe ich nicht ein. Wichtig ist nur das man im Licht stehen bleibt.

Ich drücke hier also den Knopf und bleibe stehen. Also nicht von der Stelle rühren. Jetzt geht das Licht an und ich bleibe ca. 10 min. so stehen. Nach Ablauf der Zeit höre ich ein Geräusch und auf der rechten Seite an der Wand fährt eine Leiter aus. Nun kann ich mich wieder bewegen und klettere die Leiter nach oben. Hier gehen ich oben auf dem schmalen Pfad entlang und komme zu einer Apparatur. Hier drücke ich den blauen Knopf und ein Steg wird ausgefahren. Diesen Steg betrete ich und gehe den Weg über eine Holzbrücke in den großen Baum. Hier sehe ich auf der linken Seite ein Shelltuch, welches ich auch berühre. Weiterhin sehe ich einen baleuen Knopf den ich auch drücke. Jetzt wird das Licht kurz vor dem Baum angeschalten. Auf dem Boden sehe ich den Pfad der Muschel. In der Zwischenzeit wo ich mir überlege was ich damit anfangen soll, genieße ich erstmal die grandiose Musik. Jetzt gehe ich die Linie des Symbols von außen nach innen und werde dann automatisch nach Myst gebeamt.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

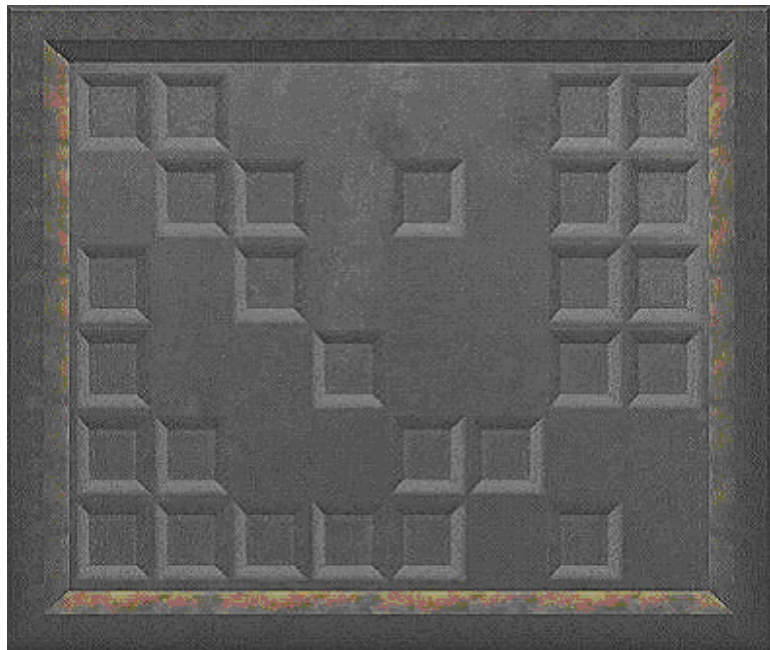


Myst

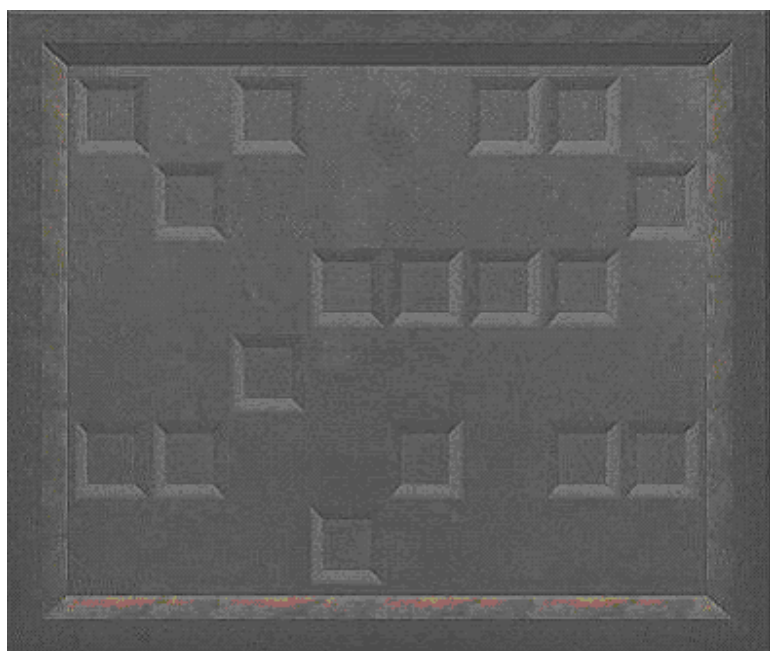
Diesen Ort kennen die meisten schon ein paar Jährchen. Ich drücke den roten Knopf links und anschließend klicke ich auf den freien Durchgang und krieche hindurch und stehe nun in der Bibliothek von Myst. Hier finde ich die Kleidung von Katharina, welche ich mir auch gleich anziehe. Jetzt krieche ich wieder zurück in den Schacht und betätige erneut den roten Knopf.

Anmerkung: Ich erkläre an dieser Stelle gleich wie ich die Reltoseite bekomme. Nun klicke ich auf das Feld an der Tür. Wenn ich hier den Originalcode aus dem Myst 1 Spiel eingebe, gelange ich an die Reltoseite, welche mir einen Ofen für mein Relto bringt. Ich klicke also das Muster ein und drücke dann den roten Knopf. Habe ich alles richtig eingegeben, dreht sich der Raum und ich komme an die neue Reltoseite. Nun drücke ich wieder den roten Knopf und drehe den Raum in die Ausgangsstellung zurück. Nun gebe ich hier den eigentlichen Code ein um weiterzukommen. Kurze Anmerkung: Wenn ich in den anderen Welten die Zeichnungen alle notiert und richtig zusammengesetzt habe, erhalte ich diesen Code. Hier die Codes per Screenshots:

Code für Reltoseite



Code für Verbindungsbuch



Nachdem ich also den zweiten Code richtig eingegeben habe, drücke ich erneut den roten Knopf und der Raum dreht sich. Nun kann ich mich mit dem Verbindungsbuch nach K´veer verbinden.

K´veer

Jetzt ertönt die Stimme von Yeesha und ich kann die Endsequenz genießen.
Wirklich Ende?

Nein, ich schaue mich erstmal in dem Raum um und entdecke die Kluft von Atrus die ich auch gleich anziehe und eine weitere Reltoseite welche mir etwas Vegetation auf meinem Relto verschafft. Auf dem Tisch finde und lese ich noch einen Zettel von Yeesha.

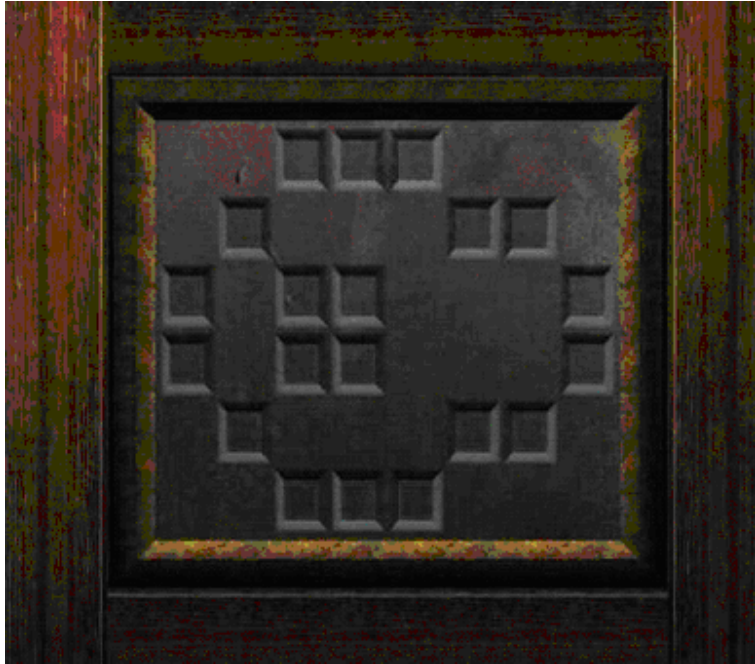
So nun aber Ende oder? Hmm, hat man Yeesha´s Worten richtig gefolgt, so hat man erfahren, das es in einer anderen Welt etwas neues gibt. Richtig, er liegt nicht mehr in seiner Gruft. Ich glaube den einzigen Toten den wir bisher sahen, war Meister Kadish. Richtig, die Leiche in der Schatz kammer von Kadish. Ich verbinde mich als auf mein Relto und per Weltentuch im Kadishbuch, gelange ich in die Schatzkammer von Kadish. Wer diesen Link dorthin aus irgendwelchen Gründen auch immer nicht mehr hat, muß leider die vorhergehenden aber schon bekannten Rätsel nochmals lösen.

In der Schatzkammer von Kadish gibt es ein neues Verbindungsbuch. Geht man zu dem blauen Schalter, der für das Öffnen/Schließen des Tore verantwortlich ist weiter in die Ecke, so sieht man ein neues Verbindungsbuch auf einer Kiste. (Nicht das Buch in der Mitte des Raumes, dieses würde uns in die Kadishgalerie führen!) Nachdem man sich verbunden hat, befindet man sich in der Schatzkammer, nur in einer anderen Dimension. Hier findet man einen Helm, Zettelfragmente und eine Reltoseite. Diesen Helm klicke ich sofort an, er gehört ab sofort auch zu meinem Inventar im Kleiderschrank. Die Reltoseite liegt auf dem oberen Rundgang auf dem Boden. Diese Seite bringt mir rote Schmetterlinge auf meinem Relto.

Nachdem ich mich satt gesehen habe, verbinde ich mich zu meinem Relto, bewundere die neuen Auswirkungen der Reltoseiten, setze mich vor meinen neuen Ofen und warte darauf, irgendwann weitere Welten erforschen zu können. Vielleicht wurde das Ende doch noch nicht geschrieben...

Vorläufiges Ende

Nein: Hier noch ein Code für ein Easteregg
Gib den nachfolgenden Code auf Myst ein, drücke den roten Knopf und du findest etwas schönes.



**Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de**

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!