

Myst 3 Exile - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Vorwort:

Bei einem Spiel wie Myst, wo man sich frei in alle Richtungen bewegen kann, ist es nicht so einfach eine gut verständliche Wegbeschreibung zu formulieren. Die Lösung beschreibt auch nur die Wege, die für die Lösung der Rätsel wichtig sind. Du solltest dich auf alle Fälle auf allen Inseln erst einmal richtig umsehen und dir einen Überblick verschaffen. Manchmal gibt es auch mehrere Wege die zu einem bestimmten Rätsel führen. Viele Rätsel kann man durch Probieren lösen und viele lassen sich mit den Hinweisen in Saavedros Buch lösen (das Buch bekommt man am Anfang des Spieles). Auch innerhalb des Spieles gibt es immer wieder Hinweise auf die Lösung bestimmter Rätsel. Also immer alles genau ansehen und viele Notizen machen. Kurz vor dem Finale sollte man auf alle Fälle einen Speicherstand extra anlegen, auf den man dann wieder zurückgreifen kann, falls das Finale nicht wie gewünscht ausgegangen ist. Ich möchte hier nicht schon das Ende vorwegnehmen, aber darauf hinweisen, das es verschiedene Varianten gibt und man deshalb unbedingt einen Speicherstand haben sollte, um die verschiedenen Varianten zu probieren. Und nun wünsche ich dir viel Spaß mit Myst.

Tomahna:

Du stehst auf einem Balkon und siehst auf eine schöne Landschaft. Du drehst dich um und Katharina steht vor dir und spricht mit dir. Sie erzählt dir das Atrus bald zurück sein wird. Du sprichst noch mal mit Katharina und gehst dann in Atrus Arbeitszimmer (linke Tür). Hier siehst du dir den Schreibtisch an. Darauf liegt ein Brief, den du liest. In einer Vitrine liegt das Buch „Releeshan“. Nachdem du das Buch betrachtet hast, drehst du dich um und Atrus kommt ins Arbeitszimmer. Atrus spricht mit dir, gibt dir sein Tagebuch und öffnet die Vitrine um das Buch zu entnehmen. Aber plötzlich taucht ein Mann auf, er heißt Saavedro, und nimmt das Buch „Releeshan“ an sich und verschwindet. Dabei lässt er ein Verbindungsbuch nach J'nanin zurück. Dieses Buch klickst du an, um Saavedro zu folgen. Deine Aufgabe wird es sein das Buch „Releeshan“ zu Atrus zurückzubringen.

J'nanin:

Geh zuerst über die Brücke und dann die Leiter am Felsen nach oben. Lauf dann zu dem Gebäude. Durch die Tür siehst du Saavedro mit dem Buch, aber die Tür ist verschlossen und du kommst auf diesem Weg nicht zu ihm. Klettere über die Leiter wieder nach unten und über eine weitere Leiter dann zum Strand. Nun gehst du nach rechts und bleibst immer auf dem Weg bis eine Treppe nach unten kommt. Ganz unten am Ende der Treppe steht ein buntes Gebäude. Geh zu dem Gebäude und öffne die Tür. Betätige nun den Hebel, damit sich die Gittertür öffnet. Geh weiter und du siehst eine Röhre mit einer Kugel darin. Drücke die Kugel nach unten und ein Gitter rollt sich wie eine Brücke aus und führt dich ins Arbeitszimmer von Saavedro. Sieh dich hier sehr gründlich um und nimm dir vor allem das Buch aus der Hängematte mit. In dem Buch stehen viele wichtige Hinweise. Auch der Schreibtisch gibt Hinweise die du später brauchen wirst. Darum solltest du dir alles Wichtige notieren und auch alle Dinge auf dem Schreibtisch genau ansehen und probieren. Hinter dem Schreibtisch ist ein Fahrstuhl. Den erkennst du aber erst als solchen, wenn du mal ganz dahinter läufst. Nun findest du an der Wand auch einen Hebel. Betätige den Hebel und der Fahrstuhl fährt nach oben. Nun kannst du in den Schacht des Fahrstuhls klettern. Hier findest du einige Mechanismen die richtig eingestellt werden müssen. Sieh dir dazu das Buch von Saavedro an. Es zeigt genau wie alles eingestellt werden muss. Vier Dinge sind zu erledigen. Bei den Griffen musst du jeweils 2x den linken und den rechten Griff ziehen. Der Griff in der Mitte bleibt so wie er ist. Dreh dich nun nach rechts und dreh hier den ersten Kolben (die geriffelte Hälfte zeigt jetzt nach außen), dreh dann das Rad (Teil in der Mitte anklicken) und dreh den zweiten Kolben (geriffelte Hälfte zeigt nach außen) und noch einmal das Rad (sieh dir auch die Zeichnung im Buch an/bei dem letzten Kolben bleibt die geriffelte Fläche innen). Dreh dich jetzt wieder nach rechts zum nächsten Mechanismus. Leg hier den Hebel um nach vorn an das große Rad. Dreh dich noch einmal nach rechts. Nun müssen nur noch die Zahnräder in die richtige Position. Sieh dir wieder die Zeichnung im Buch an. Dreh das Zahnrad so das die leere Stelle über einem Zacken steht. Dann siehst du einen roten Punkt dahinter. Klettere jetzt aus dem Schacht. Betätige den Hebel damit der Fahrstuhl wieder nach unten

kommt. Nun steigst du in den Fahrstuhl und betätigst den Hebel durch das Fenster hindurch. Der Fahrstuhl fährt nach oben. Saavedro verschwindet mit dem Buch noch bevor du den Fahrstuhl verlassen kannst. Öffne die Tür des Fahrstuhles und gehe in den Raum. Du siehst dich um und findest auf dem Boden fehlende Seiten von Saavedros Buch. Dann siehst du eine blaue Kugel. Klicke diese an und drei Türen an der Wand öffnen sich und ein Hologramm von Atrus erscheint, allerdings nur kurzzeitig, denn dann ist Saavedro zu sehen. Er erzählt von 3 Mustern, die du erst auf den drei Inseln finden musst und die dann richtig eingegeben werden müssen, damit du an das Buch in dem Käfig kommst. Dazu musst du aber erst einmal in alle drei Hörner kommen, weil sich dort die Bücher für die drei Inseln befinden, von denen du jeweils ein Muster brauchst. Sieh dir nun die 3 Symbole an der Wand an (Frosch, Vogel, Kreis). Diese Symbole findest du auch an den 3 weißen Hörnern auf der Insel. Bei den Symbolen an der Wand hast du jeweils 2 Hebel. Du musst nun die beiden Symbole exakt übereinander bringen. Zuerst klickst du direkt auf das jeweilige Bild und mit gedrückter rechter Maustaste kannst du nun das Bild hinter dem Symbol so verschieben, das dahinter das jeweilige Horn mit dem gleichen Symbol erscheint. Dann kannst du die beiden Symbole übereinander bringen. Dazu benutzt du den linken Hebel für die Entfernung (also näher ran oder weiter weg) und den rechten Hebel zum Scharfstellen. Du musst alle 3 Symbole richtig übereinander bringen. Danach solltest du dir die Stellung der Kugeln abzeichnen, da du sie später in den 3 weißen Hörnern brauchst. Und so sollten die Kugel jeweils stehen.

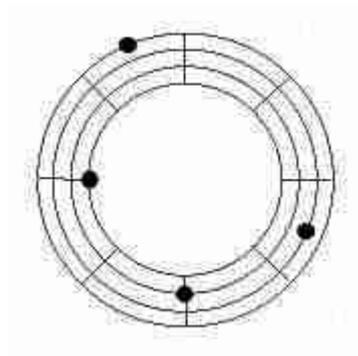
Kugel 1 steht für die Kugel ganz außen auf dem Kreis, Kugel 2 für die Kugel auf dem zweiten Kreis von außen, Kugel 3 für die Kugel auf dem dritten Kreis von außen und Kugel 4 steht für die Kugel auf dem inneren Kreis.

Kreis: Kugel 1: NNW, Kugel 2: OSO, Kugel 3: SSO, Kugel 4: W

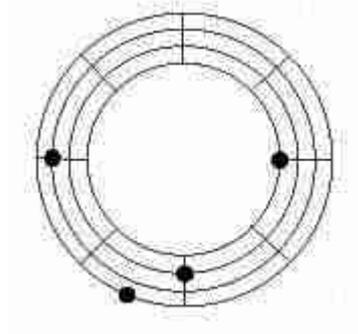
Frosch: Kugel 1: SSW, Kugel 2: W, Kugel 3: S, Kugel 4: O

Vogel: Kugel 1: NNW, Kugel 2: WSW, Kugel 3: S, Kugel 4: SW

Kreis

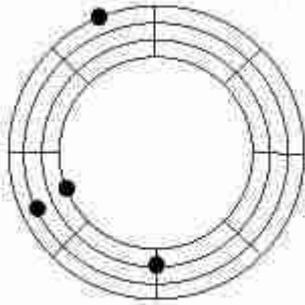


Frosch



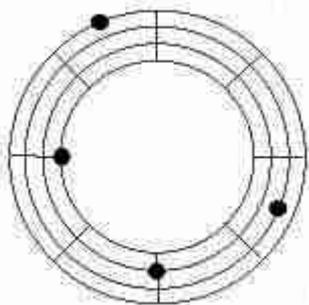
Vogel

www.kerstins-spieleloesungen.de



Im weißen Horn mit dem Bild vom Kreis findest du das Buch zur Insel Amateria. Im Horn mit dem Bild vom Frosch findest du das Buch zur Insel Voltaic und im Horn mit dem Bild vom Vogel findest du das Buch zur Insel Edenna. Entweder du löst erst in den drei weißen Hörnern die Aufgabe um das jeweilige Buch zu bekommen und kannst dann aussuchen mit welcher Insel du anfangen willst oder du fängst einfach bei einem Horn an, besuchst die Insel mit dem Buch und kommst dann, wenn du die Rätsel der Insel gelöst hast wieder zurück und löst dann das Rätsel im nächsten Horn. Ich habe immer erst einen Horn ausgesucht, dort das Buch freigeschaltet, die Insel besucht und dort alles gelöst und mir dann den nächsten Horn vorgenommen. Die Reihenfolge der Inseln spielt aber keine Rolle. Ich schreibe hier einfach so wie ich es gespielt habe.

Du gehst nun zum Fahrstuhl und betätigst den Hebel neben dem Fahrstuhl. Der Fahrstuhl fährt nach unten. Du gehst in den Fahrstuhl und klickst die gegenüberliegende Tür an (Riegel erst betätigen) und öffnest sie. Du gehst nun über die Brücke und dann die Leiter nach unten. Nun gehst du zu dem Horn mit dem Kreissymbol (am Strand). Geh an dem Horn vorbei weiter nach hinten. Dort findest du ein Loch in der Erde. Steig einfach mal hinunter. Du siehst eine Tür, aber es liegt ein Fass davor und du kommst noch nicht zur Tür. Steig wieder nach oben und geh zum Wasser. Dort gibt es Steigeisen nach unten. Geh nach unten und du findest eine Schalttafel mit 2 Hebeln. Diese 2 Hebel musst du so benutzen das das Fass nach hinten rutscht und die Tür frei liegt. Das bedeutet du betätigst erst den Hebel links, dann den Hebel rechts, dann wieder links und noch einmal rechts. Nun gehst du wieder zurück zu dem Loch, kletterst hinunter und öffnest die Tür. Hinter der Tür klafft allerdings ein riesiges Loch. Also gehst du noch mal zu den Steigeisen am Wasser und zu den Hebeln. Das Fass muss jetzt durch die Tür rollen. Dazu betätigst du die Hebel wie folgt: links, links, rechts, rechts. Nun geht es wieder durch das Loch nach unten und dann durch die Tür. Hier findest du ein Gerät an dem du die Kugeln so einstellen musst wie du es dir notiert hast. Du stellst also die Kugeln richtig ein und drückst dann den Knopf in der Mitte. Daraufhin kommt das Buch herunter und du kannst es anklicken und landest auf der Insel Amateria.

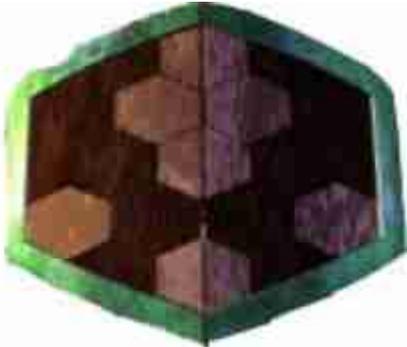


Amateria:

Vom Ausgangspunkt aus drehst du dich um 180° und dann gehst du die Treppe nach unten und einen Weg am Wasser entlang. Du folgst dem Weg bis zu einem Abzweig nach rechts. Du siehst eine Gittertür und öffnest sie. Rechts liegen einige Seiten aus Saavedros Buch. Steck sie ein. Betätige dann den Hebel links. Du stehst auf einem Fahrstuhl und fährst damit nach oben. Auf der Armatur liegen 3 rote Holzstäbe. Diese lassen sich auf die beiden Scheiben rechts und links verteilen. Die richtige Aufteilung sieht folgendermaßen aus. Auf der linken Seite steckst du einen Stab ganz oben in der Mitte rein und einen zweiten rechts neben den anderen Stab. Auf der rechten Seite steckst du einen Stab in das Loch

links neben dem Loch oben in der Mitte. Betätige nun den Schieber darunter und ziehe ihn nach rechts. Es erscheint eine Kugel und kurz darauf eine Brücke. Die Armatur schließt sich und ein Wabenmuster erscheint darauf. Zeichne dir unbedingt das Muster ab, denn du brauchst es etwas später noch auf dieser Insel. Das war das erste Rätsel auf dieser Insel. Betätige den Hebel links und fahre mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Geh jetzt wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Wabe 1



Geh über die Brücke und dann geht es rechts neben der Absperrung eine Wendeltreppe nach unten. Folge hier unten dem Weg bis er sich teilt. Einmal geht es links weiter zu einer Brücke und nach rechts kommst du zu einem Fahrstuhl. Geh erst zu dem Fahrstuhl an der Wand und fahre nach oben. Geh auf die Plattform und dreh dich in Richtung Fahrstuhl. Hinter dem Fahrstuhl findest du einige Seiten aus Saavedros Buch. Nimm sie mit. Sieh dir die große Kugel an (ist wichtig für später auf dieser Insel). Fahr mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Geh jetzt den Weg zurück zu der Abzweigung und nimm diesmal den Weg links (über eine Holzbrücke übers Wasser). Du kommst erst an einer Konstruktion mit Fahrstuhl vorbei und dann an einem grünen See und am Ende des Weges ist ein Haus. Geh in das Haus. Hier findest du eine halbe Kugel (unterer Teil) an einem Seil und mehrere Teile der restlichen Kugel auf dem Boden liegen. Zuerst solltest du aber noch mal zurück gehen, am See vorbei zu der Konstruktion. Du betätigst den linken Hebel und fährst nach oben. Über dir siehst du eine Wippe. Vor dir hast du 3 Hebel links und einen Hebel rechts. Mit den 3 Hebeln links kannst du die Wippe verstellen. Mit dem Hebel rechts bewirkst du das eine Kugel auf der Bahn angerollt kommt und durch die Wippe rollt. Leider zerschellt die Kugel erst einmal da du zuvor noch das richtige Gegengewicht brauchst und zwar in dem Haus mit der halben Kugel am Seil. Deshalb gehst du noch einmal in das Haus am Ende des Weges. Hier nimmst du 2 Holzteile (helle Farbe) und 1 Metallteil (dunkle Farbe) und legst sie auf die halbe Kugel. Dazu klickst du einfach ein Teil an, lässt die Maustaste gedrückt und legst das Teil dann auf der halben Kugel ab (Maustaste loslassen). (Bitte nicht nachfragen warum es gerade diese Teile sein müssen. Das geht irgendwie aus den Anordnungen auf dem Schreibtisch von Saavedro hervor, aber ich habe mehr geraten und probiert.) Hast du die 3 Teile dazu gelegt, dann gehst du wieder zum Fahrstuhl und fährst nach oben. Erst betätigst du den oberen linken Hebel, damit das große Rad nach links fährt und dann betätigst du den Hebel rechts. Die Kugel kommt und rollt durch die Wippe ohne kaputt zu gehen. War alles richtig, dann schließt sich die Armatur und ein Wabenmuster erscheint darauf. Dieses Muster solltest du dir auf alle Fälle abzeichnen, denn du brauchst es noch auf dieser Insel. Betätige den Hebel links und fahre mit dem Fahrstuhl wieder nach unten.

Wabe 2



Jetzt gehst du wieder zu der Abzweigung und läufst zum Fahrstuhl und von dort aus gehst du bis zum Ende des Weges und findest auf der rechten Seite eine Leiter in der Wand. Du kletterst nach oben und gehst dann das Gleis entlang soweit es geht und dann kommst du links zum nächsten Fahrstuhl. Betätige wie immer den linken Hebel und du fährst nach oben. Von hier aus hast du einen guten Überblick über die verschlungenen Bahnen und Torbögen unter dir. Auf der Armatur siehst du 5 blaue Kugeln. Wenn du

alle 5 Kugeln drückst und dann den Hebel links betätigst, erscheint eine Kugel, die durch die Torbögen rollt. Allerdings muss erst noch etwas eingestellt werden damit die Kugel nicht einfach nur am Ende des ersten Bogens zerschellt. Dazu fährst du mit dem Fahrstuhl wieder nach unten, gehst den Weg zurück und kletterst die Leiter nach unten. Nun gehst du ein Stück weiter auf dem Weg und siehst ein großes Wandgemälde. Du gehst weiter bis zu den Steinen und über alle Steine hinweg bis zu den Bahngleisen und an einer Stelle kannst du auf die Gleise klettern. Nun kannst du die Bahnen alle ablaufen und durch alle Torbögen gehen. Jeder Torbogen vibriert und gibt Töne von sich. Neben jedem Torbogen gibt es an der Seite eine Art Uhr. Jede dieser Uhren hat eine roten Zeiger, den man verstellen kann. Wenn du genau in der Mitte stehst dann kannst du dir die Torbögen nummerieren und zwar von ganz außen links die Nr. 1 bis ganz außen rechts zur Nr. 5. Nun musst du an jedem Torbogen die Uhr einstellen. Ich habe bei den Uhren erst mal eine Nummerierung vorgenommen. Ich habe dem oberen Teil in der Mitte die Nr. 1 gegeben und dann dem nächsten Teil rechts daneben die Nr. 2 usw. im Uhrzeigersinn bis Nr. 6. (Also was bei der Uhr oben die zwölf wäre ist in dem Fall die 1 und die 6 unten bei der Uhr wäre hier die 4.) Du läufst jetzt die Torbögen von ganz links (Nr. 1) bis nach ganz rechts (Nr.5) ab und stellst bei den Uhren daneben jeweils folgendes ein (dazu einfach mit der erscheinenden Hand auf das entsprechende Feld klicken und der Zeiger bewegt sich dahin):

Torbogen 1: Zeiger auf 1
Torbogen 2: Zeiger auf 3
Torbogen 3: Zeiger auf 6
Torbogen 4: Zeiger auf 2
Torbogen 5: Zeiger auf 4

Du gehst jetzt den Weg über die Steine zurück und kletterst wieder die Leiter in der Wand nach oben und läufst zu dem Fahrstuhl. Nun betätigst du den Hebel links und fährst mit dem Fahrstuhl nach oben. Du drückst von links nach rechts alle 5 blauen Kugeln und betätigst dann den Hebel links. Die Kugel kommt und rollt durch alle 5 Torbögen. Damit ist auch dieses Rätsel gelöst und die Armatur schließt sich und du bekommst noch ein Wabenmuster, welches du dir unbedingt abzeichnen solltest. Du hast nun 3 Wabenmuster und gehst zum Ausgangspunkt.

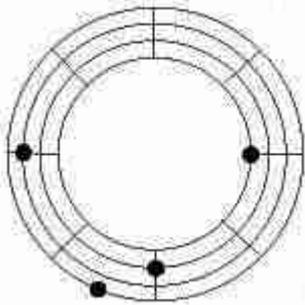
Wabe 3



Dort findest du auf einem Sockel eine Wabe. Hier gibst du nun eine von deinen 3 Wabenmustern ein (du klickst die Felder auf der Wabe so an wie auf deinen drei Wabenmustern und dann verlässt du die Wabe; erst jetzt tut sich etwas, wenn es richtig war). Es erscheint ein Teilstück am Boden, damit du zur nächsten Wabe laufen kannst. Hier gibst du auch wieder ein Wabenmuster ein und es erscheint wieder ein weiteres Teilstück, so dass du zur letzten Wabe laufen kannst und das letzte Wabenmuster eingeben kannst (die Reihenfolge der Wabenmuster ist egal). Am Ende des Weges öffnest du eine Tür und kletterst die Leiter nach oben. Hier setzt du dich in den Sessel. Du drehst dich zu dem Gerät und drückst den Knopf. Du darfst dir wieder mal anhören was Saavedro so zu sagen hat. Danach betätigst du den Bügel ganz oben und der Fahrstuhl fährt mit dir nach oben. Hier wartet noch ein Rätsel auf dich. Du siehst eine Tafel mit drei Reihen aus jeweils drei Kreisen mit Zeichen darin. Über dir sind 4 leuchtende Knöpfe (rot, gelb, blau, grün). Ziel ist es die richtige Einstellung bei den Kreisen zu finden, damit du den gleichen Weg nimmst wie die Kugeln jeweils vorher durch die Rätsel. Nummerier dir die Kreise von links nach rechts in der oberen Reihe mit den Nummern 1, 2 und 3, die zweite Reihe wieder von links nach rechts mit den Nummer 4, 5, und 6 und die letzte Reihe von links nach rechts mit den Nummern 7, 8 und 9. Nun bewegst du die Kreise in der Reihenfolge 2, 3, 5, 5, 7, 8 und 9. Dreh dich nun und drücke über dir den blaue Knopf. Du bekommst nun eine tolle Fahrt und am Ende noch ein Muster was automatisch auf ein Blatt Papier übertragen wird. Klick das Verbindungsbuch zu J nanin an das etwas unter dir liegt.

2. J'nanin:

Als nächstes versuchen wir uns an dem Horn mit dem Froschsymbol. Geh erst einmal zu dem Turm. Du gelangst dahin, wenn du immer am Strand entlang gehst bis zu der Treppe nach unten wo am Ende das bunte Haus steht. Diesmal gehst du aber an einem Abzweig nicht weiter nach unten, sondern die Treppe nach oben und dann stehst du vor dem Horn. An der Tür gibt es 5 Knöpfe. Da die Tür verschlossen ist musst du erst das Rätsel lösen wie sie zu öffnen ist. Überall auf der Insel gibt es Lichtsäulen. Diese müssen aktiviert werden. Dazu gehst du erst einmal wieder zum Strand. Du kommst erst an einer defekten Lichtsäule vorbei und dann noch an einer intakten. Geradeaus von der Lichtsäule am Rand zum Wasser befindet sich ein Rad. Dreh das Rad solange bis das Gerät im Wasser das Licht genau auf den Lichtverteiler wirft. Die gelbe Lichtsäule wird zuerst angestrahlt. Du kannst bei jeder Lichtsäule durch die vier vorhandenen Glasteile sehen. Dadurch siehst du in welche Richtung diese Seite jeweils zeigt. An dem Rad, das sich an jeder Lichtsäule befindet kannst du die Lichtsäulen drehen bis sie in die richtige Richtung zeigen. Wenn du mit Hilfe des Rades eine Lichtsäule gedreht hast, kannst du danach durch das Glasteil sehen, dann weißt du in welche Richtung das Licht geht. Jetzt stellst du die gelbe Lichtsäule so ein das sie das Licht auf die blaue Lichtsäule lenkt. Von der blauen Lichtsäule muss das Licht dann auf die grüne Lichtsäule treffen. An der grünen Lichtsäule drehst du das Rad bis das Licht auf die rote Lichtsäule fällt. Von der roten Lichtsäule muss das Licht dann auf die gelbe Lichtsäule fallen und von der gelben dann auf die lila Lichtsäule und von dort dann noch auf die rote Lichtsäule. Die rote Lichtsäule drehst du nun noch so das das Licht auf das Horn mit dem Froschsymbol fällt. Jetzt sollte das gebündelte Licht auf die Tür an dem Horn treffen. Du gehst nun wieder zu dem Horn und drückst die Knöpfe in der Reihenfolge gelb, blau, grün, rot, gelb, lila und rot und die Tür öffnet sich. Im Horn hast du wieder ein Gerät um die Kugeln einzustellen. Du stellst die Kugeln richtig ein, drückst den Knopf und bekommst das Buch zur Insel Voltaic.



Voltaic:

Du folgst dem Weg, der in den Felsen führt und biegt rechts in den Tunnel ab. Auf dem Weg im Tunnel findest du einige Seiten zu Saavedros Buch. An einem Abzweig kommt links eine Tür, die aber verschlossen ist. Geh weiter nach rechts bis auf der rechten Seite eine Schalttafel kommt und links gegenüber eine Leiter. Klettere die Leiter nach oben. Hier drehst du das Rad und leitest damit das Wasser um. Klettere dann die Leiter wieder nach unten. Geh dann weiter den Gang entlang bis du auf einer Plattform stehst. Gegenüber siehst du eine Tür, die noch verschlossen ist. Rechts von dir führt eine Leiter nach unten. Klettere die Leiter nach unten, drücke den roten Knopf und betätige dann den Hebel. Das Gerät wird nach oben gefahren. Nun kletterst du wieder nach oben und gehst wieder in den Gang. Auf der rechten Seite (auf dem Stück Gang zwischen Plattform und Schalttafel bzw. Leiter nach oben) findest du ein defektes Bullauge und dahinter siehst du ein Gerät. Klicke das Gerät an und es bewegt sich. Am Ende des Ganges, auf der Plattform, leuchtet jetzt die grüne Lampe an der Tür auf. Geh zu der Tür und öffne sie. Geh die Leiter nach unten. Hier befindet sich ein Gerät mit dem du, wenn du willst, Saavedro wiedersehen kannst. Dann gehst du weiter den Gang entlang und dann nach unten. Hier steht ein Transformator. Du kannst ihn umrunden und du findest 5 Schaltkreise. Geh zu dem Schaltkreis mit dem Zeichen III und sieh ihn dir genauer an. Du stellst nun folgendes ein:

Obere Reihe: 2 x nach rechts

Mittlere Reihe: 1 x nach rechts

Untere Reihe: 5 x nach rechts

Jetzt sollte es über dir blitzen und die Stromversorgung für die Insel Voltaic hergestellt sein. Wenn es so nicht funktioniert, dann tue folgendes: Du gehst von einem Schaltkreis zum anderen und stellst überall die Schaltkreise so ein das die Anschlüsse überall übereinstimmen. Wenn alle 5 Schaltkreise richtig eingestellt sind, schließen sich die Fenster zu den Schaltkreisen und über dem Transformator siehst du wie es blitzt. Die Stromversorgung funktioniert nun. Du findest hier in dem Raum auch noch Seiten aus Saavedros Buch. Nimm sie mit. Jetzt verlässt du den Transformatorraum und gehst den ganzen Weg zurück bis du wieder durch den Tunnel mit dem blauen und roten Licht gegangen bist. Also zu dem Punkt wo du rechts in den Tunnel abgebogen bist. Am Ende des Tunnels gehst du nicht nach links zum Ausgangspunkt, sondern nach rechts. Hier läufst du bis ganz zum Ende (nicht rechts abbiegen) und kletterst die Leiter nach unten. Dann geht es weiter den Weg entlang und vorbei an 4 Dampfventilrädern und eine Leiter nach oben. Hier findest du auch wieder Seiten von Saavedros Buch. Klettere die Leitern bis nach ganz oben. Dann kommt eine Luke, die du öffnest. Klettere durch die Luke und dann links auf das Rohr. Du läufst nun über das Rohr, das an Seilen hängt, zur anderen Seite. Hier öffnest du wieder eine Luke und kletterst durch den Gang bis dieser nach unten abbiegt. Klettere hinunter und du stehst in einem Raum. Wenn du bei der Tür den Hebel verschiebst, lässt sich die Tür öffnen und du erkennst dahinter den Tunnel mit dem blauen und roten Licht. Jetzt siehst du dir aber erst einmal den Raum genauer an. Es gibt noch eine Leiter die nach unten führt. Hinter einer Glaswand kannst du die Lava sehen. Vor der Wand ist ein Gerät mit einem roten Hebel. Zieh den Hebel soweit nach oben wie es geht und lass ihn dann los. Wenn es richtig war siehst du nun einen Laufsteg im Lavaraum. Geh nun die Leiter nach unten und zur Tür. Öffne die Tür (erst mit Plus Zeichen anklicken und dann Hebel betätigen) und geh in den Lavaraum. Auf dem Laufsteg ist wieder so ein Gerät mit einem roten Hebel. Diesmal ziehst du den Hebel durch den Spalt in der Mitte. Die Zahnradwalze schiebt sich vor das Zahnrad. Zieh nun den Hebel nach unten und die Lava tritt wieder in den Raum und du fährst gleichzeitig etwas höher. Nun musst du den Hebel wieder durch den Spalt in der Mitte ziehen und danach noch einmal nach unten. Jetzt kommst du eine Etage höher. Hier gehst du zum Ende und findest einen Schalter, den du betätigst. Jetzt läuft der Ventilator. Du gehst nun wieder zu dem Gerät und betätigst den Hebel erst nach oben, dann durch den Spalt in der Mitte und dann wieder nach oben. Nun bist du wieder unten. Die Zahnradwalze sollte zwischen dem großen Zahnrad und der Rampe bleiben. Geh durch die Tür und die Leiter nach oben. Hier musst du noch einmal den roten Hebel nach oben ziehen, damit die Lava wieder steigt im Raum. Du musst nun wieder zu den 4 Dampfventilrädern. Entweder du gehst den Weg über das Rohr an den Seilen zurück oder du gehst durch die Tür und dann durch den Tunnel und den Weg bis zum Ende und die Leiter nach unten und den Weg weiter bis zu den Dampfventilrädern. An einem Seil hängt ein Luftschiff und das braucht Dampf. Jetzt sind die richtigen Druckverhältnisse gefragt. Dazu müssen die Ventile geöffnet bzw. geschlossen werden und zwar in einer bestimmten Reihenfolge. Am Anzeigeelement vor dir siehst du eine rote Linie. Der Zeiger muss mit der roten Linie in Übereinstimmung gebracht werden. Das Teil auf dem du stehst ist ein Fahrstuhl und hat links einen langen Hebel. Du musst nun folgendes einstellen:

Erdgeschoss:

Schließe erst alle drei Ventile (das vierte, ganz rechts, klemmt). Dann ziehst du den Hebel nach rechts und fährst eine Etage höher.

1. Etage:

Hier schließt du drei beliebige Ventile (merk dir eins davon) und der Zeiger geht in den roten Bereich.

Zieh nun den Hebel wieder nach rechts und du fährst wieder eine Etage nach oben.

2. Etage:

Diesmal schließt du ein Ventil (aber nicht das, was du dir gemerkt hast) und ziehst dann den Hebel nach links. Nun bist du wieder in der 1. Etage.

1. Etage:

Jetzt öffnest du das Ventil das du dir gemerkt hast und ziehst den Hebel nach links. Nun bist du wieder im Erdgeschoss.

Erdgeschoss:

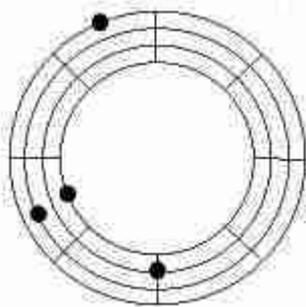
Öffne nun die drei Ventile (das vierte ganz rechts klemmt) und der Zeiger sollte an der roten Linie stehen.

Nun gehst du zu dem Rad links um die Ecke (bei der Leiter) und betätigst es. Das Luftschiff sollte jetzt mit Dampf gefüllt sein und sich am Seil entlang bewegen. Geh jetzt nach rechts den Weg bis zu der langen

Leiter und klettere nach oben. Dann gehst du den Weg in Richtung Tunnel nach vorn. An der Abzweigung gehst du nun aber nach links und weiter bis zu dem Fahrstuhl. Betätige den Hebel und fahre nach unten. Lauf den Weg bis zum Ende und betätige dort den Hebel. Jetzt kommt das Luftschiff durch die Öffnung. Steig in das Luftschiff ein und betätige den Hebel. Jetzt kannst du erst einmal die Fahrt genießen. Das Luftschiff hält an und du steigst aus, gehst auf den Steg und betätigst den Hebel. Dann steigst du wieder ins Luftschiff ein und betätigst den Hebel, damit die Fahrt weiter geht. Am Ende der Fahrt steigst du aus und öffnest die Tür am Ende des Weges. Geh durch die Tür und klettere bis nach ganz unten. Betätige dort das Rad und eine Luke öffnet sich. Unter dir ist ein Muster zu sehen, was wieder automatisch auf ein Blatt Papier gezeichnet wird. Öffne nun die Tür an der Wand. Hier ist das Verbindungsbuch nach J'nanin. Klick es an und du bist wieder auf J'nanin.

J'nanin:

Nun musst du noch das Rätsel des dritten Horn lösen, um zur Insel Edanna zu gelangen. Zuerst gehst du zu dem bunten Gebäude auf dem Wasser. Diesmal gehst du aber nicht in das Arbeitszimmer von Saavedro, sondern du verlässt das Gebäude durch die hintere Tür. Geh nun über den Steg und dreh dich am Ende des Steges nach links. Über einige Felsen im Wasser kommst du zu dem Bau eines kleinen Tieres, das zirpt. Rechts ist eine rote Pflanze. Berühre die Pflanze und die rote Blüte öffnet sich und bildet eine Brücke zu den roten Knollen ganz rechts. Berühre dann die helle Knospe links auf dem Bau und das kleine Tier kommt heraus und geht über die rote Blüte zu den roten Knollen und zirpt. Das Zirpen bewirkt das sich die roten Knollen alle aufblasen. Geh jetzt zu der Leiter an der Wand und klettere hoch. Hier steht eine ganz große Blüte. Du kannst sie dir genauer ansehen. Dreh die Blüte nun in die Richtung aus der das Zirpen von dem kleinen Tier kommt. Klick dann einmal mit der rechten Maustaste und die Blüte bleibt in dieser Richtung stehen. Das Zirpen wird durch die Blüte verstärkt und alle roten Knollen in der Nähe blasen sich auf. Geh nun die nächste Leiter nach oben und über die nun aufgeblasenen roten Knollen zu dem Horn mit dem Vogel Symbol. Du gehst in das Horn und stellst dort die Kugeln vom Vogel Symbol ein und drückst dann den Knopf in der Mitte. Nun bekommst du das Buch zur Insel Edanna. Klick das Buch an.



Edanna:

Dies ist die Pflanzeninsel. Du gehst vom Ausgangspunkt nach rechts bis zu einer Wendeltreppe. Geh die Treppe nach oben und den Weg weiter. Du kommst an einer Öffnung in einem Stein vorbei. Geh erst einmal noch ein Stück weiter bis zu der großen Blüte. Du siehst von weitem ein Nest. Wenn du durch die Blüte siehst, kannst du einen kleinen Vogel sehen. Geh nun wieder ein Stück zurück und steige durch das Loch im Stein. Du gehst nun den Weg entlang und siehst auf der linken Seite ein durchsichtiges Gebilde, das Wasser enthält. Der große Vogel kommt angeflogen und stürzt irgendwo nach unten. Du gehst weiter auf dem Weg immer geradeaus bis zu einer Palme. Berühre die Palme unten und die Blätter gehen alle nach oben und lassen die Sonnenstrahlen durch. Sieh dir nun die Pflanze mit dem roten Knopf an. Drück den Knopf und sieh durch die Blüte hindurch. Die Blüte bündelt das Sonnenlicht und du musst nun den Strahl auf das durchsichtige Gebilde mit dem Wasser darin richten und zwar so lange bis die Hülle von dem Gebilde platzt und das Wasser in eine Schale fließt. Jetzt kann die Pflanze, die neben der Wasserschale ist, sich entfalten und eine Wendeltreppe bilden. Lauf jetzt den Weg zurück bis zu der neu entstandenen Wendeltreppe. Geh die Treppe nach unten und folge dem Weg. Du siehst einen Zitteraal in einem Wasserbecken schwimmen. Etwas weiter auf dem Weg kommt eine Pflanze mit Dornen. Berühre die Pflanze und der Zitteraal wird von seinem Wasserbecken durch einen Schlauch in das neue

Wasserbecken schwimmen. Geh dann nach rechts durch den Torbogen. Du findest vor dem Bogen noch einige Seiten aus Saavedros Buch. Nimm sie mit. Dann gehst du weiter nach rechts, über die Brücke mit den roten Knollen und weiter nach rechts durch den blau beleuchteten Gang. Am Ende ist eine Pflanze die wie eine Lampe aussieht. Zieh an der Pflanze und sie rollt ein Blatt aus. Lauf nun über das Blatt und sieh nach oben. Dort siehst du eine Liane. Klick die Liane an und du hältst sie in der Hand. Rechts von dir siehst du eine Art Glocke. Schwing dich mit der Liane auf die Seite mit der Glocke (dazu einfach mit der Liane auf die Glocke klicken und du schwingst dich hinüber). Betätige die Kurbel, die rechts von der Glocke ist, und die Glocke geht nach oben. Geh zu der Glocke und du siehst dahinter rosa Beeren. Berühre eine Beere und sie fällt auf den Boden und bleibt unter der Glocke liegen. Berühre die Beere nun noch einmal und sie wird ein Stück verschoben. Jetzt gehst du zu der Kurbel und dort den Gang daneben entlang. Dann wieder durch den blauen Gang gehen und auf das Blatt laufen. Hier ist auch ein Hebel. Ein kleines Tier kommt angerannt und holt sich die Beere. Jetzt schnell den Hebel betätigen und die Glocke kommt herunter. Das Tier kann nicht mehr in seine Höhle zurück und flieht, wobei es die Brücke, gegenüber von dem Blatt auf dem du gerade stehst, zum Einsturz bringt (Es zirpt und die roten Knollen blasen sich auf und platzen und die Brücke stürzt ein.) Jetzt schwingst du dich mit der Liane in die Richtung in der gerade die Brücke eingestürzt ist und gehst bis zu dem aufgerollten Blatt. Wenn du an dem Blatt ziehst, dann entrollt sich das Blatt wieder zu einer Brücke, aber du gehst erst einmal weiter auf dem Weg. Du kommst an eine große Kannenpflanze (fleischfressende Pflanze). In der Pflanze ist der große Vogel gefangen. Du gehst aber erst einmal weiter auf dem Weg bis zu der Wandmalerei. Hier ist wieder so eine Pflanze aus der ein Wasserbecken entsteht. Berühre also die Pflanze und der Zitteraal kommt zu diesem Wasserbecken. Geh nun weiter auf dem Weg, vorbei an 3 großen blauen Blüten und geh bis zum Ende des Weges. Hier ist auch eine große blaue Blüte. Sieh durch die Blüte hindurch und lenke das einfallende Licht auf die vorletzte blaue Blüte. Nun gehst du zu dieser Blüte und siehst hindurch. Lenke das Licht auf das eingerollte Blatt gegenüber. Trifft das Licht auf das Blatt, dann entrollt es sich. Lass die Blüte so stehen, damit das Blatt entrollt bleibt. Jetzt gehst du zurück zur Wandmalerei. Dort geht rechts ein Weg nach unten. Auch hier findest du wieder so eine Pflanze die zu einem Wasserbecken wird. Berühre die Pflanze und der Zitteraal kommt in das Wasserbecken. Der Zitteraal ist nun genau unter der Kannenpflanze, aber er kommt noch nicht an die Wurzeln der Pflanze, weil er noch in dem Wasserbecken sitzt. Der Zitteraal muss aus dem Wasserbecken in das darunter liegende Becken. Du gehst erst einmal weiter auf dem Weg. Auf einem kleinen Abzweig steht ein Gerät und du kannst dir wenn du willst anhören was Saavedro zu sagen hat. Du gehst weiter bis zu dem ausgerollten Blatt und läufst über das Blatt hinüber. Dann geht es weiter durch einen hohlen Baumstamm und bis zu einer großen Blüte. Lauf hinter die Blüte und sieh hindurch. Du kannst den Fisch sehen. Geh nun zu der blauen Blüte über dir. Sieh auch durch diese Blüte und stelle sie so ein das du die untere Blüte siehst. Nun musst du den ganzen Weg zurück gehen und zwar bis zu der letzten blauen Blüte am Ende des Weges. Diesmal stellst du die Blüte so ein, dass das Licht auf die obere blaue Blüte fällt (nicht die, die das Blatt entrollt). Die Blüte wirft das Licht dann auf die gegenüberliegende Seite und trifft die blaue Blüte dort, die das Licht dann an die Blüte darunter leitet und die wiederum wirft das Licht gegen das Wasserbecken bis es platzt und der Zitteraal dann in der großen Wasserschale schwimmt. Dadurch lässt die Kannenpflanze den Vogel frei und er fliegt erst einmal davon. Jetzt stellst du die letzte blaue Blüte wie auf die vorletzte blaue Blüte, damit sich das Blatt auf der anderen Seite wieder entrollt. Geh wieder den Weg rechts neben der Wandzeichnung nach unten und lauf über das Blatt. Jetzt wird es etwas schwierig. Du musst in dem hohlen Baumstamm einen Abzweig nach links finden und zwar an der Stelle, wo die Pilze in dem Stamm nicht mehr leuchten. Ich musste auch erst eine Weile suchen. Hast du den Abzweig nach links gefunden, geht es abwärts (immer den kleinen orangefarbenen Lichtern nach) und am Ende ist eine Liane. Klick die Liane an und benutze sie um dich abzuseilen. Folge nun dem Weg, aber nicht bis ganz zum Ende (dort ist ein Blatt und wenn man sich darauf stellt, dann fährt man nach oben und landet dann nur wieder im hohlen Baumstamm), und geh dann nach links unten an der blauen Pflanze, die im Wasser ist, vorbei zu der blauen Blüte. Sieh durch die Blüte und richte das Licht auf die Blütenstängel die aus der blauen Pflanze ragen. Die Blütenstängel richten sich auf. Nun musst du ein Stück zurück gehen auf dem Weg und einen Abzweig nach rechts finden (in der Nähe der blauen Pflanze). Du siehst hier Schmetterlinge fliegen. Es gibt nun eine Weg nach links und einen nach rechts. Geh nach rechts und berühre die Palme. Das Licht verschwindet. Geh nun zu der blauen Pflanze über der die Schmetterlinge fliegen. Am Fuß der blauen Pflanze findest du eine Kapsel, die du drückst. Die Schmetterlinge verschwinden. Nun kletterst du in den blau leuchtenden hohlen Baumstamm. Dort findest du Seiten aus Saavedros Buch (links). Krieche bis zum Ende des Baumstammes und direkt in die Blüte (sieht wie ein Käfig aus). Klettere ganz nach oben bis zu den beiden Blütenstängeln die oben herausragen. Klicke einen der beiden Blütenstängel an und der Vogel kommt und holt sich die Blüte mit dir drin und fliegt damit zu seinem Nest. Auf der linken Seite kannst du aus der Blüte springen. Es gibt eine kleine Rutschpartie und dann siehst du das Muster, welches wieder automatisch auf ein Blatt Papier übertragen wird. Mit Hilfe des Buches (liegt etwas links von dir) kommst du wieder nach J'nanin.

J'nanin:

Du bist nun wieder im Turm. Hier gibt es neben dem blauen Knopf für das Hologramm noch ein Gerät. Es ist ein Projektor. Du legst nun nacheinander alle drei Muster auf den Projektor. Wenn du das erste Muster auf den Projektor gelegt hast kommt der Käfig mit dem Buch nach oben. Hast du das zweite Muster auf den Projektor gelegt, dann öffnet sich der Käfig. Nach dem dritten Muster erscheint eine Brücke zu dem Käfig. Klick das Buch im Käfig an und du landest auf der Insel Narayan zum Finale.

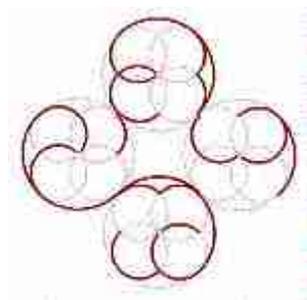
Narayan:

Du befindest dich in einem Raum mit vielen Symbolen an der Wand. Weiter vorn gibt es ein verschlossenes Gerät, dann kommt ein Hebel und danach am Ende noch so ein geschlossenes Gerät. Rechts von dem ersten Gerät geht es zu einer Treppe. Geh die Treppe nach oben und Saavedro erscheint. Nach seinem Gezeter betätigst du den Hebel am Boden und gehst die Leiter wieder nach unten. Hier schaltest du den Hebel zwischen den zwei Geräten (Hebel steht nach rechts) nach links um. Jetzt gehst du zu dem ersten geschlossenen Gerät, stellst dich davor und berührst es. Das Gerät fährt nach oben. Jetzt kannst du es öffnen. Du siehst nun drei Hauptkreise mit jeweils vier kleineren Kreisen darin. Du musst hier Symbole eingeben. Welche das sind erfährst du in Atrus Tagebuch. Im Tagebuch stehen vier fettgedruckte Sätze. Sie lauten:

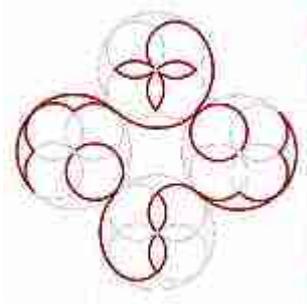
Energie treibt zukünftige Bewegung an
Natur fördert gegenseitige Abhängigkeit
Dynamische Kräfte erzeugen Veränderung
Ausgewogene Systeme stimulieren Zivilisationen

Die Symbole für die ersten drei Sätze findest du an den Wänden des Raumes in dem du dich gerade befindest. Zeichne dir für die ersten drei Sätze die jeweiligen vier Symbole ab. Diese Symbole musst du an dem ersten Gerät eingeben und zwar den ersten Satz im oberen Hauptkreis, den zweiten Satz im Hauptkreis unten links und den dritten Satz im Hauptkreis unten rechts. Du fängst in jedem Hauptkreis mit dem ersten Symbol des Satzes im obersten Kreis an und gehst dann im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du die einzelnen Teile anklickst erscheinen sie orange. Sind alle vier Symbole in einem Hauptkreis richtig, dann erscheinen sie weiß. Hast du alle drei Sätze richtig eingegeben, dann verschwindet die blaue Wand. Hier sind zur Orientierung drei Bilder auf denen du siehst wie du die Symbole eingeben musst.

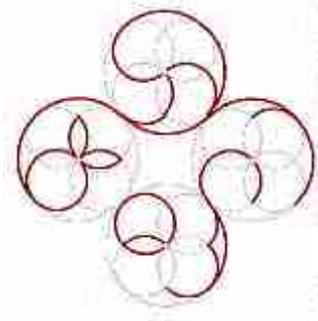
Satz 1 im Hauptkreis oben:



Satz 2 im Hauptkreis unten links:



Satz 3 im Hauptkreis unten



Jetzt wo die blaue Wand weg ist kannst du zu einer Treppe dort gehen. Geh die Treppe nach unten. Hier findest du das Verbindungsbuch nach Tomahna. Nimm es mit. Außerdem kannst du dir hier die vier Symbole für den vierten Satz notieren. Hast du das erledigt, dann geh die Treppe wieder nach oben. Jetzt stellst du den Hebel zwischen den zwei Geräten nach rechts. Du berührst das Gerät und öffnest es. Hier gibt es nur einen einzigen Kreis in den du die vier Symbole vom vierten Satz eingeben musst. Hier ist das Bild dazu:



Sobald die Symbole richtig eingegeben sind verschwindet die rote Wand und die blaue Wand erscheint wieder. Saavedro erscheint jetzt auch. Er hat das Buch „Releeshan“ und er bietet es dir an, wenn du ihm hilfst. Saavedro steht vor der Schwebebahn, aber er braucht jemanden der den Hebel für ihn betätigt.

Hier unbedingt einen Speicherstand anlegen !!!

Gutes Ende:

Du gehst die Treppe nach oben und betätigst den Hebel am Boden. Saavedro ist gefangen. Nun gehst du wieder die Treppe nach unten und zu Saavedro. Er gibt dir das Buch Releeshan. Bewege jetzt den Hebel

zwischen den zwei Geräten nach rechts. Dann gehst du wieder die Treppe nach oben und betätigst den Hebel am Boden. Saavedro kann nun mit der Schwebbahn zur Insel fahren. Du klickst das Buch Tomahna an und kommst zurück zu Atrus und gibst ihm das Buch Releeshan. Atrus ist hocherfreut und du genießt den Abspann.

Gemischtes Ende:

Du machst am Anfang alles so wie oben beschrieben, aber du lässt Saavedro dort wo er ist und verschwindest nach Tomahna sobald du das Buch Releeshan von ihm hast. Dann freut sich Atrus zwar auch, aber der Abspann ist mit gemischten Gefühlen verbunden, weil Saavedro gefangen ist.

Schlechtes Ende:

Sobald du das Buch Releeshan hast, gehst du wieder die Treppe nach oben und betätigst dort den Hebel am Boden. Saavedro ist frei und stürmt dir entgegen und erschlägt dich mit einem Hammer. Du kannst auch noch versuchen das Buch Tomahna anzuklicken bevor Saavedro kommt. Dann landest du zwar noch bei Atrus, aber Saavedro kommt hinterher und erschlägt dich. Es gibt noch einige andere schlechte Varianten, aber ich überlasse es euch die noch zu probieren (deswegen der Speicherstand vorher; dann kannst du alles testen).

ENDE!!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 06.01.2003

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de