

# Komplettlösung – Myst 5 Age of End

von Kerstin Häntsch

## Einführungswelt

- man steht in einer großen Halle
- auf einem Tisch liegt ein Buch
- das Buch ist geschlossen
- es gibt viele Türen, aber nur eine Tür hat eine Türklinke (Tür rechts vom Buch)
- die Tür öffnen
- in den Gang gehen
- am Abzweig nach links gehen
- da steht eine Lampe
- **auf dem Boden liegen ein Tagebuch und eine Kamera**
- **beides nehmen**
- mit der Kamera kann man im Spiel Bilder machen und Speicherstände anlegen
- im Tagebuch stehen Notizen
- die Icone zum Tagebuch und zur Kamera erscheinen oben rechts am Bildschirmrand
- dem Gang nach links folgen bis in eine Halle
- dort stehen vier Steinschildkröten im Kreis
- **in den Kreis gehen**
- **in der Mitte auf den Knopf drücken**
- den Kreis verlassen
- Yeesha erscheint
- sie erzählt einiges
- dann erscheint Esher
- zwischen den Felsen ist ein Loch mit einer Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- in die Höhle gehen
- es kommt ein Gang mit einer Lampe
- auf dem Boden liegt ein Tagebuch
- **das Tagebuch nehmen und ansehen** (es müssen insgesamt 12 Tagebücher gefunden werden)
- den Gang entlang gehen
- rechts in den Raum gehen
- **auf dem Bett liegt ein Tagebuch**
- das Tagebuch nehmen
- den blauen Knopf am Spiegel drücken
- auf einem anderen Bett liegt eine Zeichnung
- **auf einem Sockel liegt ein Buch**

- **das Buch ansehen**
- **klickt man auf das Bild, dann landet man bei einer Brücke**
- Esher taucht wieder auf
- **die Tore an den beiden Brücke öffnen** (mit dem blauen Knopf neben der Brücke)
- das Buch ansehen und wenn man das Bild im Buch anklickt, landet man wieder im Raum mit den Betten (unten auf der Seite im Buch sieht man auf welcher der vier Inseln man ist)
- den Gang wieder zurück gehen und in die andere Richtung
- in den Raum gehen
- in der Mitte ist eine Art Rad
- **das Rad in der Mitte anklicken**
- Esher erscheint
- in den offenen Gang gehen
- es ist eine Sackgasse
- aber dort liegt ein Tagebuch
- **das Tagebuch nehmen**
- dann den Gang verlassen
- **den grünen Hebel betätigen und es öffnet sich eine Tür**
- durch die Tür gehen und den Gang entlang
- am Ende ist eine runde Halle
- **die Halle umrunden bis zu einem Hebel**
- **den Hebel betätigen**
- es kommt ein Aufzug
- **in den Aufzug steigen**
- **dann den Hebel nach unten ziehen**
- der Aufzug fährt nach unten
- dort aussteigen
- **nach rechts gehen bis zu einem Raum**
- **auf dem Bett liegt ein Tagebuch**
- das Tagebuch nehmen
- **dann das Buch ansehen und das Bild anklicken**
- **bei den zwei Brücken die Tore öffnen mit dem blauen Knopf daneben und über das Buch wieder zurück gehen**
- den Raum verlassen und **den nächsten Hebel suchen**
- **dort liegt ein Tagebuch**
- **das Tagebuch nehmen**
- **den Hebel benutzen**
- der Aufzug kommt
- **in den Aufzug steigen und den Hebel nach unten ziehen**
- der Aufzug fährt nach unten
- **nach rechts gehen und die Treppe nach unten**
- Esher erscheint
- weiter gehen und dann nach links die Treppe nach unten
- hier gibt es rechts und links jeweils eine Treppe die nach unten führt
- es ist egal welche Treppe man zuerst benutzt
- die Treppe links nach unten gehen
- da kommt eine gelbe Kugel
- **die gelbe Kugel drücken**
- weiter gehen zur großen Halle und auf die andere Seite gehen und dort die Treppe nach oben gehen
- da gibt es eine blaue Kugel

- **dort liegt auch ein Tagebuch**
- **die blaue Kugel drücken und wieder nach unten in die große Halle gehen**
- **dort in der Mitte den roten Knopf drücken**
- der gesamte Boden fährt nach oben
- **auf der gegenüberliegenden Seite vom Aufzug rüber gehen**
- zu dem Felsen gehen
- dort ist eine Maschine
- **auf dem Boden liegt ein Tagebuch**
- das Tagebuch nehmen
- links in dem Raum sind Betten
- den blauen Knopf am Spiegel drücken
- **das Buch ansehen und das Bild anklicken**
- **wieder die Tore an den beiden Brücken öffnen**
- zurück über das Buch und dann zur Maschine gehen
- **den Hebel an der Maschine betätigen**
- den Raum verlassen und zur Mitte gehen
- **den roten Knopf drücken und der Boden senkt sich wieder nach unten**
- **unten angekommen wieder den roten Knopf drücken, damit der Boden nach oben geht**
- **man selber geht aber schnell vom Boden runter (irgendwo an den Rand gehen)**
- sollte der rote Knopf nicht mehr leuchten, dann muss man erst wieder den blauen und den gelben Knopf betätigen und dann leuchtet der rote Knopf auch wieder und kann gedrückt werden
- ist der Boden oben, dann sieht man in der Mitte ein Loch und es führen mehrere Leitern nach unten
- **über eine Leiter nach unten klettern**
- in der Mitte ist ein Knopf
- auf dem Boden liegt ein Tagebuch
- **das Tagebuch nehmen**
- den langen Gang entlang gehen
- am Ende ist ein kleiner Raum mit Rohren und einem Hebel
- **den Hebel betätigen**
- dann wieder in den Gang gehen
- dort ist jetzt eine Leiter die nach oben führt
- **über die Leiter nach oben gehen**
- **nach rechts gehen und dort das Tagebuch nehmen**
- **den Hebel neben der Tür drehen und sie öffnet sich**
- hier kommt man zurück in die Halle mit dem Loch und den Leitern in der Mitte
- wieder zurück gehen
- dann nach links gehen
- durch die offene Tür gehen
- **hier ist wieder der Raum mit dem Rad in der Mitte**
- den Raum umrunden
- auf dem Boden liegt ein Tagebuch
- **das Tagebuch nehmen**
- **durch die offene Tür gehen**
- hier ist ein Raum mit Betten
- **da liegt das letzte (zwölfte) Tagebuch**
- das Tagebuch nehmen
- **dann das Buch benutzen und das Bild anklicken**
- **wieder die Tore an beiden Brücken mit dem blauen Knopf öffnen**

- dann über das Buch zurück gehen
- in den Gang gehen wo man die Tür mit dem Hebel geöffnet hat
- **in der großen Halle in der Mitte über eine Leiter nach unten gehen**
- **den Knopf in der Mitte drücken**
- die Plattform kommt wieder herunter
- **in den Gang gehen und die Leiter nach oben**
- dann zu dem Raum mit den Büchern gehen
- **das Buch anklicken**
- in den Kreis gehen
- **die Tafel nehmen und das Zeichen unten links anklicken**
- dann den Kreis verlassen

## **Welt Laki`ahn**

- **zu dem Gebäude (Handelshaus)gehen**
- da steht Esher
- **durch das Fenster links sehen**
- **dort sind 5 Zeichen zu sehen, die man sich notieren sollte**
- dann zum Strand gehen und nach rechts zu den Felsen
- **am Ende gibt es einen Durchgang bei den Felsen**
- nach dem Durchgang ist eine Zeichnung auf einem Felsen zu sehen (sieht aus wie Wellen)
- **die Tafel nehmen und das Zeichen (Wellen) auf die Tafel malen**
- **dann die Tafel vor dem Felsen mit der Zeichnung liegen lassen**
- **ein Stück von der Tafel weggehen**
- **eines der Wesen kommt und sieht sich die Tafel an**
- **es erzeugt einen Sandsturm**
- **die Tafel wieder nehmen**
- nach rechts gehen
- dort ist eine Lücke
- **durch die Lücke gehen**
- **durch das Wasser auf die andere Seite gehen**
- **dann dem Wasser folgen**
- am Ende ist alles voller Gitter (Gitterkäfig)
- **wieder ein Stück zurück**
- **an der Seite ist ein Stück Erde abgerutscht**
- **auf diesem Stück kann man auf die Wiese gehen**
- hier ist eine Windmühle
- vor der Windmühle ist ein Vogel
- **die Tafel benutzen (die Wellen auf die Tafel malen)**
- die Tafel vor der Windmühle ablegen und ein Stück weggehen
- dann kommt wieder so ein Wesen
- **dann schnell die Tafel wieder nehmen und hinter die Mühle gehen**
- über die Schräge nach oben gehen und dort die folgenden Hebel betätigen: **linken Hebel (der bleibt stehen), dann mittleren Hebel (warten bis er wieder zurück geht) und dann den rechten Hebel**
- die Mühle verlassen
- dann über die Wiese gehen und die Abbruchstelle zum Wasser
- **zu den Gittern laufen**
- **dort steht jetzt ein Podest**

- **auf dem Podest ist eine Zeichen**
- sieht aus wie zwei Dreiecke
- das Zeichen notieren
- dann wieder zur Mühle gehen
- **vor der Mühle wieder die Tafel mit den Wellen ablegen und ein Stück weggehen**
- das Wesen kommt
- **dann die Tafel nehmen und wieder hinter die Mühle gehen**
- **diesmal die Hebel in dieser Reihenfolge benutzen: linker Hebel, rechter Hebel und roter Knopf links**
- die Mühle verlassen
- **die Tafel benutzen und das neue Zeichen (die beiden Dreiecke) malen**
- dann die Tafel vor die Mühle legen und ein Stück weggehen
- das Wesen kommt und holt die Tafel
- **nun zum Ausgangspunkt (Kreis mit Blase) gehen (beim Handelshaus)**
- in den Kreis gehen
- auf dem Podest im Kreis ist das neue Zeichen zu sehen (Dreiecke)
- **das Zeichen anklicken und man landet beim Podest im Gitterkäfig**
- **hinter dem Podest den Gang entlang gehen in eine Art Arena**
- **dort die Schräge nach oben gehen**
- hier ist ein Sockel
- an der Wand ist ein goldener Knopf und rechts und links davon sind jeweils zwei Säulen mit Schaltern
- ganz links ist eine Tafel
- stellt man sich genau vor die Tafel, dann zeigt sie verschiedene Kreise und dahinter jeweils zwei Rohre, die entweder offen oder geschlossen sind (ist eine Art Waage)
- 1 Kreis = offen / geschlossen
- 2 Kreise = offen / offen
- 3 Kreise = geschlossen / geschlossen
- 4 Kreise = offen / offen
- jetzt zu den Säulen gehen und dort jede Säule so einstellen wie auf der Tafel (dazu so oft den Knopf an der Säule drücken bis die Einstellung stimmt)
- dann den goldenen Knopf an der Wand in der Mitte drücken
- der Sockel fährt nach oben
- nun folgendes einstellen:
- **1 Kreis = offen / geschlossen**
- **2 Kreise = geschlossen / geschlossen**
- **3 Kreise = offen / offen**
- **4 Kreise = geschlossen / geschlossen**
- **den Knopf an der Wand drücken**
- **der Sockel fährt nach unten**
- **auf dem Sockel ist ein Podest und auf dem Podest ist ein Zeichen** (unten offenes Viereck mit einem Kreis oben drüber)
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen und ein Stück weggehen** (über die Schräge nach unten)
- das Wesen erscheint
- es legt die Tafel auf das Podest
- jetzt muss der Sockel nach oben gefahren werden
- **die Tafel vom Podest nehmen**
- dann zur Waage gehen
- **nun folgendes einstellen (mit der Tafel in der Hand)**

- **1 Kreis = offen / geschlossen**
- **2 Kreise = offen / offen**
- **3 Kreise = geschlossen / geschlossen**
- **4 Kreise = offen / offen**
- **der Sockel fährt nach oben**
- dann die Schräge nach unten gehen und **zum Podest in Gitterkäfig gehen**
- **das Zeichen für die Blase anklicken und man landet dort**
- **in der Blase das Zeichen für das Podest auf dem Sockel anklicken und man landet auf dem Sockel**
- der Sockel fährt ein Stück nach unten
- **dann über den Steg gehen**
- nach links gehen
- ganz am Ende ist ein roter Knopf
- **den roten Knopf drücken** (ein Tor im Wasser öffnet sich)
- nach rechts gehen
- Esher erscheint
- **dann den roten Knopf ganz rechts drücken** (ein Tor im Wasser öffnet sich)
- den Gang in der Mitte zur Tür gehen
- hier ist ein Schloss vor der Tür
- jetzt sind die Zeichen von dem Zettel im Handelshaus gefragt
- **die Zeichen in der folgenden Reihenfolge anklicken:**
- **Kreis, Viereck, Dreieck, Sechseck und Diamant**
- **das Schloss öffnet sich**
- ins Handelshaus gehen
- in den Räumen umsehen
- **auf einem Tisch liegt ein Zettel mit Farben (rot, rot, grün, blau)**
- falls man die Tafel nicht mehr hat, dann erst durch die andere Tür vor das Handelshaus zur Blase gehen und dort die Tafel holen
- dann zurück gehen und auf der anderen Seite das Handelshaus wieder verlassen
- auf den Stufen nach unten gehen und dann ins Wasser gehen
- **durch das Tor links vom Sockel gehen**
- **dort dem Gang folgen bis zum Abzweig**
- **den Abzweig nehmen**
- **am Ende sieht man eine kreisförmige Erhebung auf dem Boden**
- **ganz am Ende vom Gang ist ein rotes Viereck auf dem Boden zu sehen**
- links an der Seite ist ein Gewicht zu sehen
- jetzt braucht man ein neues Zeichen für die Tafel
- dazu sieht man sich die Tagebücher an
- **das dritte Buch in der zweiten Reihe ansehen (letzte Seite)**
- **dort das Zeichen notieren (ein Kreis und daneben ein Schlüssel)**
- **das Zeichen auf die Tafel zeichnen und die Tafel auf dem roten Viereck ablegen**
- **dann zum Gewicht gehen und das Gewicht ganz nach oben schieben**
- **anschließend auf den Kreis auf dem Boden stellen**
- das Wesen kommt und man gelangt eine Etage höher
- oben angekommen erst einmal absteigen
- dann genauer umsehen
- von dem Loch in der Mitte gehen vier Abzweige weg
- man sieht verschieden farbige Knöpfe
- es gibt zwei Abzweige mit einem roten Knopf und je einen mit einem grünen und blauen Knopf

- **zuerst in den Gang mit dem roten Knopf (der gegenüber dem Gang mit dem blauen Knopf ist) gehen**
- **den roten Knopf drücken**
- **nach rechts gehen und den roten Knopf drücken**
- **nach rechts gehen und den grünen Knopf drücken**
- **dann nach links gehen und den blauen Knopf drücken**
- **es öffnet sich eine Tür**
- **durch die Tür gehen**
- hier ist ein Podest
- **auf dem Podest ist ein Zeichen** (wie ein verzweigter Ast)
- zur Anlegestelle gehen
- Esher erscheint
- wieder zum Podest gehen
- **das Zeichen für die Blase benutzen**
- **in der Blase die Tafel vom Podest nehmen**
- **die Blase verlassen**
- **das neue Zeichen auf die Tafel malen**
- die Tafel ablegen und ein Stück weg gehen
- das Wesen kommt und das Zeichen ist dann auf dem Podest in der Blase zu sehen
- **in die Blase gehen und das Zeichen (verzweigter Ast) anklicken um wieder bei der Anlegestelle zu landen**
- **die Tafel nehmen**
- nach rechts gehen
- dort steht so etwas wie ein Kran
- am Boden liegen mehrere Steine, die mit Seilen festgebunden sind
- geht man nach rechts um das Gebäude herum, dann sieht man einen verschlossenen Eingang
- wieder nach vorn gehen
- **den ersten, zweiten, dritten und sechsten Stein von links nach oben ziehen**
- man hört ein Geräusch
- **nach rechts gehen und dann nach links**
- **der Eingang ist nun offen**
- **in den Gang gehen**
- man kommt in die obere Etage des Gebäudes
- rechts sieht man durch das Fenster eine Fahne mit einem Zeichen
- das Zeichen ist aber nicht zu erkennen
- wieder nach unten gehen
- **das Zeichen für den Sandsturm (Wellen) auf die Tafel malen**
- dann ein Stück weg gehen
- das Wesen kommt
- **die Tafel wieder nehmen und den Gang nach oben gehen**
- **aus dem Fenster sehen und das Zeichen notieren**
- dann nach unten gehen
- **das neue Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen und ein Stück weg gehen**
- das Wesen erscheint und nimmt die Tafel mit
- zum Podest gehen
- **dort das Zeichen für die Blase anklicken**
- in der Blase ist nun das neue Zeichen zu sehen
- **das neue Zeichen anklicken**
- **man landet auf einer Insel mit einer Blase** (Halter)
- Esher erscheint

- **dann in die Blase gehen und die Tafel anklicken**
- **das Zeichen für das Handelshaus anklicken**
- dann landet man dort in der Blase
- hier das Symbol mit den drei länglichen Vierecken anklicken
- nun ist man dort wo die Brücken sind
- die Blase verlassen und über die Brücke links gehen
- in die Blase gehen und das Zeichen anklicken

## **Welt Toldelmer**

- **die Tafel nehmen und die Blase verlassen**
- nach links gehen
- **die Treppe nach oben gehen**
- **die nächste Treppe nach unten gehen**
- dann kommt ein Eingang
- Esher steht hier
- **dann durch den Eingang in den Raum gehen**
- **in der Mitte die Treppe nach oben gehen**
- hier ist eine Säule mit vielen Zeichen
- auf der rechten und linken Seite sind jeweils zwei Schaltkästen
- die Treppe nach unten gehen und hinter die Säule gehen
- **auf der Rückseite ist eine blaue Scheibe**
- **links und rechts gibt es Hebel**
- **den Hebel rechts ganz nach rechts schieben**
- **den Hebel links in die Mitte schieben**
- dann sollte sich die Scheibe drehen und die Energieversorgung funktionieren
- wieder zur Treppe vorn gehen
- da sieht man jetzt an der Säule eine Art Zeiger entlang laufen
- den Raum verlassen und weiter nach links gehen bis zu einem Hindernis
- wieder zurück in den Raum gehen
- **die Treppe nach oben gehen und auf der rechten Seite zum hinteren Schaltkasten gehen**
- man sieht hier zwei Reihen mit Zeichen und es gibt auf der linken Seite zwei Hebel
- **dort muss der Hebel links ganz oben stehen und der Hebel oben muss ganz links stehen**
- **jetzt den linken Hebel nach unten bewegen bis unten bei den Zeichen das fünfte Zeichen nach unten erscheint**
- **dann den Hebel oben nach rechts verschieben bis das siebente Zeichen erscheint**
- **dann den blinkenden grünen Knopf drücken**
- den Raum verlassen
- das Hindernis ist verschwunden
- bis zum Ende nach oben gehen
- **dort das Teleskop ansehen**
- am Teleskop gibt es mehrere Hebel
- mit dem Hebel oben rechts kann man zoomen und mit den Hebeln links und unten kann man



- den Ausschnitt verändern
- **beim Zoomen findet man drei Zeichen**
- das erste Zeichen gibt an wo man die beiden anderen Zeichen eingeben muss
- die drei Zeichen notieren
- das Teleskop nach links drehen bis eine Rolle die Sicht versperrt
- dann das Teleskop verlassen
- **nach links gehen und in das runde Teil links gehen**
- **den grünen Knopf an der Tür drücken und sie geht zu**
- **dann den grünen Knopf links an der Wand neben der Tür drücken**
- es erscheint eine Treppe nach unten
- **zu der Treppe gehen**
- **an der Wand hängt ein Plan**
- **weiter die Treppe nach unten gehen**
- **am Ende kommt auf der rechten Seite eine Steuerung**
- **wieder nach oben gehen und das runde Teil verlassen**
- die Treppen nach unten gehen und in den Raum gehen
- **die Treppe nach oben gehen und auf der linken Seite zum vorderen Schaltkasten gehen**
- **den oberen Hebel fast nach ganz rechts stellen (dann erscheint unten das richtige Zeichen)**
- **den Hebel links nach unten ziehen bis zu dem Zeichen mit dem Halbkreis und dem halben Dreieck links (wie durch das Teleskop auf der Säule zu sehen war)**
- **dann den blinkenden grünen Knopf drücken**
- wieder zum Teleskop gehen
- **jetzt das Teleskop nach links schwenken und mit Zoom das Zeichen finden (4 Kreise und 3 Striche)**
- das Teleskop verlassen
- **das neue Zeichen auf die Tafel malen**
- **dann die Tafel beim Teleskop ablegen und ein Stück weg gehen**
- **das Wesen kommt und holt die Tafel**
- **über die Treppen nach unten zur Blase gehen**
- das neue Zeichen ist nun zu sehen
- **das Zeichen anklicken und man landet auf einer anderen Säule**
- **dort das Teleskop benutzen**
- **den Hebel unten rechts fast ganz nach rechts schieben**
- **den Zoom benutzen und drei Zeichen finden**
- dann das Teleskop verlassen
- **zum Podest gehen und zurück zur Blase**
- **die Blase verlassen und in den Raum gehen**
- **auf der linken Seite am vorderen Schaltkasten die gefundenen Zeichen eingeben mit den Hebeln oben links und oben**
- **dann den blinkenden grünen Knopf drücken**
- den Raum verlassen und zurück zur Blase gehen
- **zurück zum letzten Teleskop**
- **dort das Teleskop benutzen und den Hebel unten bis fast ganz nach rechts schieben**

- **dann durch ein kleines Loch zoomen und ein neues Zeichen entdecken** (ein kleiner Kreis mit einem Strich nach unten und ein großer Kreis um den kleinen Kreis mit einem Strich nach oben)
- **dieses Zeichen auf die Tafel malen und dann die Tafel ablegen**
- **das Wesen kommt und holt die Tafel**
- **zurück zur Blase**
- dort ist das neue Zeichen auf dem Podest
- **das Zeichen anklicken**
- **man landet auf einer anderen Säule**
- hier erscheint Esher
- die Tür ist verschlossen
- **die Treppe nach unten gehen zum Teleskop**
- **durch das Teleskop die Gondel am Seil finden**
- unterhalb vom Teleskop ist die Andockstation für die Gondel
- **erst einmal zurück zur Blase**
- dann nach oben zum Teleskop
- **dort in das runde Teil gehen und nach unten zur Steuerung**
- **den Hebel oben nach links stellen**
- **dann den vorderen Hebel so oft nach unten ziehen bis sich die Scheibe nicht mehr dreht (3x)**
- **jetzt sollte die Gondel an der Säule sein wo Esher war** (wenn man vorher schon an den Hebeln gespielt hat, dann kann es sein das man mehrmals an dem Hebel ziehen muss bis die Gondel richtig steht)
- zurück zur Blase und zur Säule
- **jetzt auf die Gondel steigen und dann die Leiter nach unten klettern**
- **die Gondel verlassen**
- die Treppe nach oben gehen bis zu der Scheibe
- **den rechten Hebel soweit nach rechts schieben bis die Scheibe heller wird**
- **dann den Hebel links soweit nach oben schieben bis die Scheibe anfängt sich zu drehen und die Energieversorgung funktioniert**
- **die Treppe weiter nach oben gehen**
- **den grünen Knopf an der Wand drücken**
- es öffnet sich eine Tür und eine Treppe führt nach oben
- **oben ist an der Wand ein Zeichen** (ein T auf dem Kopf und zwei kleine Kreise)
- die Tür mit dem grünen Knopf öffnen
- dann wieder nach unten gehen zur Gondel
- **in die Gondel steigen und den Hebel ziehen**
- die Gondel fährt los
- wenn sie stehen bleibt sind wieder Zeichen zu sehen
- **alle Zeichen notieren und auch den Planet darüber**
- **den Hebel in der Gondel benutzen**
- die Gondel fährt weiter
- am Ende aussteigen
- zur Blase gehen

- **das zweite Zeichen unten anklicken**
- **man landet auf der Säule mit dem Planeten im Hintergrund**
- **die Tafel nehmen und das Zeichen mit dem T auf dem Kopf auf die Tafel malen**
- **dann die Tafel ablegen und ein Stück weg gehen**
- das Wesen kommt
- **der Ring um den Planeten fängt an sich zu drehen**
- **schnell die Tafel wieder nehmen**
- **wenn der Ring fast an der Stelle steht wie auf der Zeichnung (die man von der Gondel aus gesehen hat) dann wieder das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- **dann kommt das Wesen und der Ring hält an**
- zurück zur ersten Säule mit der Blase
- in den Kontrollraum gehen
- **auf der linken Seite ganz hinten über die beiden Hebel links die zwei Zeichen einstellen, die von der Gondel aus zu sehen waren**
- **dann den grünen blinkenden Knopf drücken**
- **jetzt die 3 Hebel oben rechts drücken**
- **nun sieht man ein neues Zeichen (3 Kreise)**
- **das Zeichen notieren**
- zur Blase gehen und die Tafel holen
- **das neue Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- **in die Blase gehen**
- wenn alles richtig war, dann erscheint das Zeichen auf der Säule
- **das Zeichen anklicken**
- Esher erscheint
- **dann die Leiter nach unten gehen**
- **in die Blase gehen und die Tafel anklicken**
- jetzt fehlen noch zwei Tafeln
- in der Blase das Zeichen für die Säule anklicken und dort in der Blase das Zeichen in der Mitte (für die Auswahl der Inseln) anklicken
- die Blase verlassen und über die Brücke links gehen
- dort in die Blase gehen und das Zeichen anklicken
- man landet in einer Eiswelt

## **Welt Taghira**

- zum Ende des Ganges gehen
- **man sieht rechts ein Zeichen im Eis**
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen kommt
- **dann sieht man einen Abdruck im Eis** (Kreis mit drei Strichen nach oben und einem Halbkreis oben)
- **die Tafel mit dem Zeichen darauf auf diesen Abdruck legen**
- **es gibt einen Riss im Eis**

- auf den Riss stellen und das Eis gibt nach
- man kommt nach draußen
- **die Leiter nach oben gehen** (geht nur ohne die Tafel)
- zur Säule gehen
- **das Zeichen auf der Säule notieren**
- **die Leiter wieder nach unten gehen und zur Blase gehen**
- **die Tafel holen**
- **das Zeichen von der Säule auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen erscheint
- das Zeichen ist jetzt auf der Säule in der Blase, so das man nun schneller zu der Säule kommt
- **von der Blase zu Säule und dort die Tafel nehmen**
- **dann über die Brücke gehen und zu den grünen Inseln**
- hier stehen mehrere Gebäude
- zu dem Gebäude in der Mitte gehen
- Esher erscheint
- **hier ist auch eine Säule mit einem Zeichen**
- **das Zeichen mit der Tafel benutzen und das Wesen kommt**
- das Zeichen ist dann auch auf der Säule in der Blase
- die Tafel wieder holen
- **in das Gebäude gehen**
- **an der Wand ist ein Plan**
- den Plan ansehen
- **zu allen Gebäuden gehen und überall den Hebel vor den Gebäuden nach rechts stellen**
- **dann das Zeichen von der Eiswand auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen kommt
- es dampft nun aus allen Gebäuden
- die Tafel wieder nehmen
- **hinter das mittlere Gebäude gehen**
- hier sind unter dem Eis viele Rohre
- links und rechts gibt es ein langes Rohr
- an beiden Seiten gibt es Hebel
- **jeweils rote oder blaue**
- **die Hebel sind eingefroren**
- **deshalb erst das Zeichen mit der Tafel benutzen und Tafel ablegen**
- **dann kommt das Wesen**
- **die Tafel wieder nehmen**
- dann bei den roten Hebeln folgendes einstellen:
  - linker Hebel nach links stellen**
  - mittlerer Hebel nach rechts stellen**
  - rechter Hebel nach links stellen**
- dann bei den blauen Hebeln folgendes einstellen (falls die Zeit nicht reicht, dann erst wieder

das Zeichen auf die Tafel malen)

- **linker Hebel nach rechts stellen**
- **mittlerer Hebel nach links stellen**
- **rechter Hebel nach links stellen**
- 
- **dann wieder das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel wieder nehmen**
- **auf dem Eis erscheint jetzt ein Weg**
- **über den Weg auf die andere Seite gehen und dort so ziemlich in der Mitte auf das Eis gehen**
- **hier wartet schon Esher**
- **dann das Zeichen an der Säule ansehen**
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen kommt
- **die Tafel wieder nehmen**
- das Zeichen sollte jetzt an der Säule der Blase am Anfang zu sehen sein
- **jetzt zu der Blase am Rand vom Eis gehen**
- **die Blase entfernt sich**
- man sieht aber noch ein Zeichen
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen kommt und nimmt die Tafel mit
- **über die Säule geht es zurück zur Blase am Anfang**
- **von dort geht es über das Zeichen zur Blase auf dem Eis**
- dort wartet Esher
- **die Tafel in der Blase anklicken**
- nun fehlt nur noch eine Tafel
- zurück zur Blase am Anfang und von dort zurück zur Insel mit den Blasen für die vier Inseln
- die Blase verlassen und über die Brücke links gehen
- in die Blase gehen und die Tafel nehmen
- das Zeichen anklicken
- man landet auf der letzten Insel

## **Welt Noloben**

- die Blase verlassen
- nach links gehen
- dort ist Esher
- **in der Nähe ist ein Zeichen zu finden** (drei Kreise mit einem Strich nach unten)
- das Zeichen ist aber verdreht (man muss es waagrecht spiegeln)
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen erscheint und es regnet dann (wenn das Zeichen richtig war)
- **in den Krügen ist nun Wasser**

- **im Wasser sieht man Zeichen** (muss man sich notieren die vier Zeichen)
- weiter links kommt ein Tunnel
- durch den Tunnel gehen
- am Ende durch das Wasser auf die kleine Insel gehen
- dort ist eine versperrte Tür
- wieder zurück gehen und durch den Tunnel
- zur Blase gehen
- auf der Seite umsehen
- es gibt hier auch einen Tunnel, aber der ist nach einem Stück versperrt
- den Tunnel wieder verlassen und zum Felsen gehen
- **am Felsen ist ein Seil zu sehen**
- **am Seil ziehen und eine Leiter kommt herunter**
- **die Leiter nach oben klettern** (geht nur ohne Tafel)
- hier steht ein rundes Gebäude mit zum Teil geschlossenen und zum Teil geöffneten Fenstern
- die Fenster lassen sich öffnen und schließen, wenn man sie anklickt
- es gibt 15 Fenster
- vor dem Gebäude gibt es vier runde Gebilde bei denen man den oberen Teil drehen kann
- vorn ist jeweils ein Zeichen auf dem unteren Teil drauf
- **erst einmal alle Fenster schließen**
- **dann ein Fenster öffnen und nachsehen ob man im Inneren eines der Zeichen aus den Krügen sehen kann**
- **ist ein Zeichen zu sehen, dann lässt man das Fenster offen und geht auf die Rückseite um dort das gegenüberliegende Fenster zu öffnen (man sieht dann das andere offene Fenster)**
- **das Fenster dann wieder schließen und das Zeichen auf dem Fenster notieren**
- das andere Fenster auch wieder schließen und dann das nächste Fenster mit einem der Zeichen suchen usw.
- wenn man alle vier Zeichen hat, dann werden sie auf den runden Gebilden vor dem Gebäude eingestellt
- folgende Reihenfolge (dazu am besten zur Leiter gehen und von dort zum Gebäude sehen):

**Stein vorne rechts: 6 Punkte**

**Stein vorne links: zwei senkrechte Striche und ein waagerechter Strich**

**Stein hinten rechts: Kreis mit senkrechter Linie nach oben**

**Stein hinten links: 3 waagerechte Striche**

- **die Leiter nach unten gehen**
- **durch den Tunnel auf der linken Seite gehen** (der erst noch versperrt war)
- jetzt kommt ein langer Tunnel und dann das Labor von Esher
- dort ist ein Podest
- auf dem Podest ist ein Zeichen
- **das Zeichen notieren**
- **dann über das Podest zur Blase gehen**
- **hier die Tafel nehmen und die Blase verlassen**
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**

- das Wesen kommt und das Zeichen ist auf dem Podest in der Blase
- in die Blase gehen
- **über das Zeichen zurück zum Labor**
- **die Treppe nach oben gehen**
- **da ist Esher**
- **nach dem Gespräch weiter nach oben gehen**
- **die Tafel am Ende ansehen**
- **da ist ein Schlangenzeichen zu sehen (sieht aus wie ein E)**
- **über die halbe Leiter weiter nach oben zum Käfig und dann noch auf den Käfig**
- es geht aber nicht weiter
- **wieder nach unten und zurück zur Blase**
- **über die Leiter nach oben zum Gebäude**
- **dort einfach einen der Steine verstellen**
- **dann wieder über die Leiter nach unten und zur Blase**
- **von dort zum Labor**
- wieder nach oben gehen und auf den Käfig klettern und dann ganz nach oben zur Aussichtsplattform
- auf dem Boden ist ein Zeichen (Baum)
- hier gibt es auch ein Podest
- **auf dem Podest ist ein Zeichen**
- das Zeichen notieren
- **dann zurück zur Blase**
- **die Tafel nehmen und die Blase verlassen**
- **das Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel vor der Blase ablegen**
- das Wesen kommt
- dann in der Blase das Zeichen anklicken und schon ist man auf der Aussichtsplattform
- **jetzt das Schlangenzeichen auf die Tafel malen und die Tafel auf das Zeichen am Boden legen**
- **dann über das Podest zurück zur Blase**
- **dann nach rechts und durch den Tunnel**
- **durch das Wasser auf die Insel mit der verschlossenen Tür**
- es dauert noch eine Weile, dann öffnet sich die Tür ganz kurz
- **schnell in den Raum gehen**
- **hier ist das nächste Zeichen (notieren)**
- **dann zurück zur Blase**
- **die Tafel nehmen und die Blase verlassen**
- **das neue Zeichen auf die Tafel malen und die Tafel ablegen**
- das Wesen kommt
- in die Blase gehen
- **das neue Zeichen anklicken**
- **Esher kommt**
- **dann die Tafel anklicken**
- jetzt kommt es zur Entscheidung

## Die Entscheidung

- die Tafel nehmen
- dann die Tafel ein Stück von Yeesha entfernt auf den Boden legen
- dann den Abspann genießen

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
geschrieben am 19.09.2016

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

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