

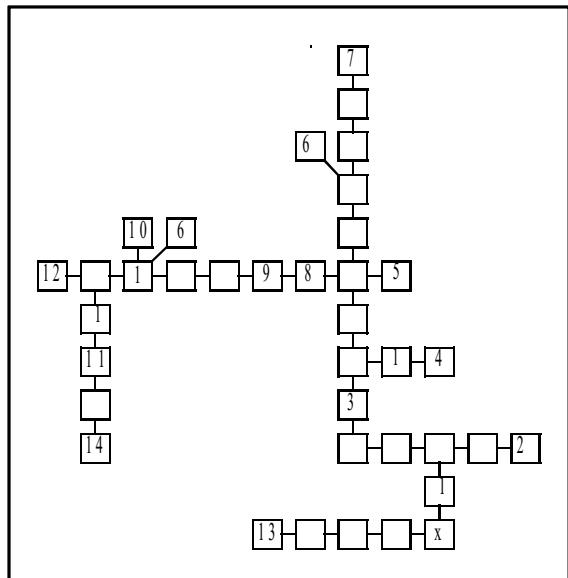
Die Komplettlösung zu

Myst

Der Beginn

Das Abenteuer startet in einem aufgeschlagenen Buch, wo Ihr die rechte Bildseite anklicken müßt - so landet Ihr in der ersten Welt.

Ihr beginnt bei x. Eure erste Aufgabe ist es, 7 Hebel zu finden und diese zu aktivieren. Die Hebel, die Ihr durch Anklicken betätigen müßt (die Hebel müssen dann nach oben zeigen), findet Ihr bei 1, 2, 7 und 9. Lest unterwegs die Notiz bei 3. Habt Ihr alle 7 Hebel betätiggt, geht es zurück zum Startpunkt (x), wo Ihr Euch nach rechts dreht. Öffnet die Tür (sofern sie nicht schon offen ist)



x) Start

5) Bücherei

10) Generator

1) Hebel

6) Stromturm

11) Heizraum/Safe

2) Zahnrad & Hebel 7) Raumschiff & Hebel 12) Räder

3) Notiz - lesen

8) Brunnen & Zeichen

13) Orakel

4) Planetarium

9) Zeichen & Hebel

14) Baum

und tretet ein. Lauft bis zu dem seltsamen Bassin (13) und dreht Euch (sobald Ihr genau davor steht) um 180 Grad. Links neben der Treppe seht Ihr einen erleuchteten Zettel, den Ihr 2x anklickt. Ihr seht in Großaufnahme auf dem Zettel in der linken oberen Ecke einen kleinen grünen Knopf, den Ihr drücken müßt. Die Nische öffnet sich und Ihr gebt mit Hilfe der Pfeile die Zahlenkombination ‘08’ ein. Drückt dann den unteren orangenen Knopf rechts, dreht Euch wieder um 180 Grad und geht näher an das Bassin heran. Am unteren Rand des Bassins befindet sich ein gelber Knopf, den Ihr nun drückt. Es erscheint Artus, der Euch eine weitere Nachricht hinterläßt.

Verlaßt diese Gruft nun wieder und geht weiter in die Bücherei (5). Hier findet Ihr unter anderem viele Bücher, in denen interessante Dinge stehen (geradeaus an das Bücherregal herangehen). Viele der Bücher sind leider verbrannt und somit unleserlich. Doch einige sind noch in gutem Zustand, so zum Beispiel das Buch mit dem rotgrünen Einband, das im obersten Regal links steht. Das nächste lesbare Buch befindet sich ebenfalls im obersten Regal auf der rechten Seite (rotblauer Einband). Weiterhin befindet sich im mittleren Regal ein blaues Buch auf der linken Seite (lesen). Im mittleren Regal findet Ihr ganz rechts noch ein schwarzes Buch mit vielen merkwürdigen Zeichen darin. Schließlich befindet sich im untersten Regal noch ein braunes Buch auf der linken Seite (ansehen).

Habt Ihr Euch all diese Bücher angesehen und Euch ein paar Aufzeichnungen gemacht, tretet zurück in die Bücherei und widmet Euch dem linken Bild (auf diesem ist eine Art Halle mit Treppe abgebildet). Berührt Ihr dieses (erst näher herangehen), verschwindet das Bücherregal rechts und gibt einen Geheimgang frei. Das Bild rechts neben dem Bücherregal (mit der offenen Tür und dem Wald) berühren, um das Regal wieder erscheinen zu lassen.

Weiter links hängt an der Wand ein Regal mit einem rotweißen Buch und einer Buchseite. Öffnet das Buch und legt die Seite hinein (zuerst die Seite aufnehmen, mit dem Buch benutzen und das Buch dann anklicken). Sirrus erscheint und bittet Euch, mehr rote Seiten zu bringen.

An der gegenüberliegenden Wand findet Ihr auf einem Regal ein blaues Buch mit einer Seite. Nehmt hier wieder die Seite und packt diese in das Buch hinein (Buch

dann anklicken). Archenar erscheint und möchte ebenfalls mehr blaue Seiten haben. An der linken Wand findet Ihr unter anderem ein Bild, das eine Karte der Umgebung zeigt (sieht aus, wie eine Landkarte). Klickt Ihr diese Karte an, dann seht Ihr Euren Standort und alle umliegenden Gebäude. Rechts auf der Karte seht Ihr einen blinkenden Kreis, den Ihr drückt (haltet diesen gedrückt). Es erscheint eine weiße Linie (Drehung des Turmes), die sich dreht. Auf bestimmten Punkten wird die Linie rot und verharrt dort eine kurze Weile. Lenkt die Linie auf die Docks (unteres längliches Gebäude in der Mitte) und haltet dort an.

Nun geht es durch den Geheimgang hinter dem Bücherregal (Bild links neben dem Bücherregal berühren), bis Ihr auf einen Fahrstuhl stoßt. Öffnet die Tür, geht in den Fahrstuhl, schließt die Tür wieder (links die Türklinke anklicken) und drückt den blauen Knopf mit der Aufschrift „LIBRARY“. Daraufhin landet Ihr im Turm. Verlaßt den Aufzug und klettert gleich die dahinterliegende Leiter nach oben. Habt Ihr die Karte in der Bibliothek richtig bearbeitet (mit der rotierenden Linie), dann hat sich hier ein Spalt geöffnet und Ihr seht den Mast eines Schiffes. Verlaßt die Leiter und geht die Leiter hinauf, die sich hinter dem Fahrstuhl befindet (dort befindet sich ein Schlüsselsymbol). Hier seht Ihr auf einem Schild die folgenden Daten (geht nah an das Schild heran): 11. Oktober 1984 10:04, 17. Januar 1207 5:46 und 23. November 9791 6:57 PM.

Verlaßt nun den Turm mit Hilfe des Fahrstuhls (im Fahrstuhl die Tür schließen und blauen Knopf mit Aufschrift „TOWER“ drücken) und geht zurück durch den Geheimgang in die Bücherei. Schließt dort den Geheimgang mit Hilfe des rechten Bildes (offenes Tor) und verlaßt die Bücherei.

Weiter geht es im Planetarium (4). Habt Ihr dieses betreten, dreht Euch nach rechts und betätigt den blauen Schalter neben der Tür. Der Raum verdunkelt sich und Ihr nehmt auf dem Stuhl Platz (nach links drehen und zweimal den Stuhl anklicken). Klickt, sobald Ihr nach oben schaut, nun das obere Kontrollfeld an und gebt dort die Daten ein, die Ihr auf dem Schild im Turm gefunden habt (siehe oben). Habt Ihr jeweils ein korrektes Datum mit Uhrzeit eingegeben (mit Hilfe der vier Schiebereglern), drückt den blinkenden Knopf links neben den Schiebereglern. Ihr kommt so in den Genuß einer Sternenkonstellation. Habt Ihr dies mit allen drei

Daten wiederholt, vergleicht diese Konstellationen mit den Eintragungen in dem Buch der Bibliothek. Ihr kommt so an die Zeichen: Blatt, Schlange und Käfer.

Weiter geht es nun zu den verschiedenen Zeichen. Verlaßt das Planetarium und begebt Euch zu den acht Säulen, die um den Brunnen verteilt sind (8). Seht Euch zuerst alle acht Zeichen an und merkt Euch wie diese aussehen. Drückt hier nun die gefundenen drei Zeichen: Schlange (auf der rechten Seite), Käfer (auf der rechten Seite) und Blatt (linke Seite), so daß sie Ihre Farbe von rot auf grün wechseln. Habt Ihr alles richtig gemacht, hört Ihr ein Plätschern und das kleine Schiff taucht daraufhin aus dem Becken auf. Doch leider läßt sich damit nichts anstellen. Also geht es zu den Docks, dem Startpunkt (x), wo das große Schiff ebenfalls aufgetaucht ist. Betretet das Schiff und geht zum hinteren Teil, wo Ihr die Tür zur Kabine öffnet. In der Kabine findet Ihr das erste vermißte Buch, das Ihr sogleich öffnet (anklicken). In diesem Buch geht eine Flugszene ab, die Euch ein wenig verwirrt.

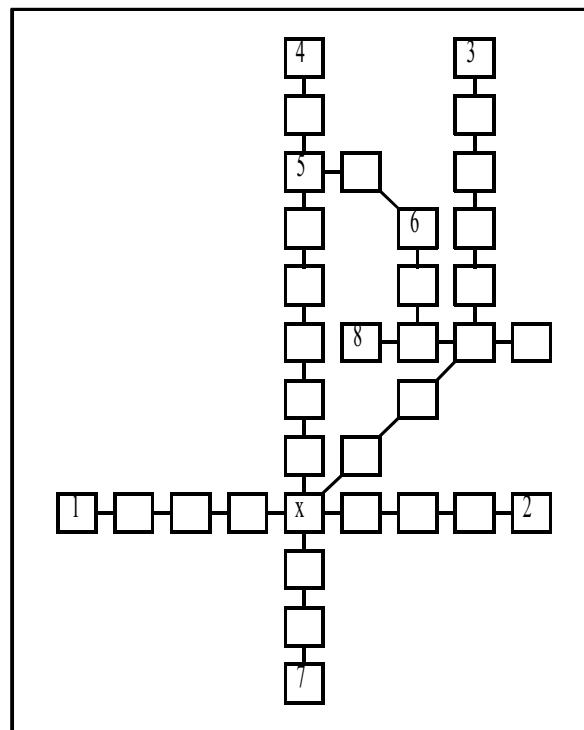
Berührt also das Bild auf der rechten Seite und Ihr landet in der nächsten Welt.

Der zweite Teil

- | | | |
|-------------------|-----------------|-----------------------|
| x) Start | 3) Fernglas | 6) Kompaß |
| 1) 3 Scheinwerfer | 4) Sirrus` Raum | 7) Mystbuch |
| 2) Leuchtturm | 5) Geheimtür | 8) zu Archenar`s Raum |

Ihr landet auf dem Schiff bei x. Euer erster Ausflug führt Euch zu den 3 Scheinwerfern (1) auf der linken Seite, wo Ihr als erstes den ganz rechten aktiviert (klickt den rechten Schalter an). Mit diesen Schaltern, könnt Ihr Wasser in verschiedenen Teilen der Insel abpumpen. Weiter geht es zum Leuchtturm (2) auf der anderen Seite, der nun erleuchtet ist. Steigt die Wendeltreppe hinab (gleich nach Betreten des Turmes nach links unten klicken) und schaut Euch unten die Truhe genauer an. An deren linken unteren Seite bemerkst Ihr in der Großaufnahme ein kleines Ventil, das Ihr durch Anklicken öffnet. Ist das ganze Wasser ausgelaufen, schließt das

Ventil wieder und geht zurück zu den drei Scheinwerfern. Aktiviert noch mal den rechten Scheinwerfer (dieser wird nun wieder ausgeschaltet) und kehrt zurück zum Leuchtturm.



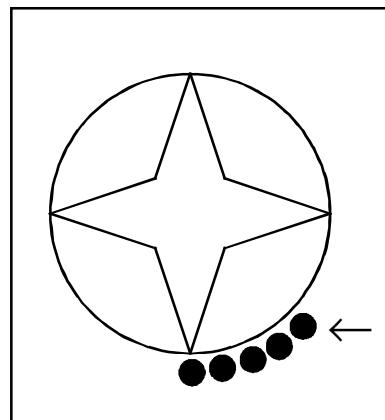
Die Truhe befindet sich nun an der Oberfläche und Ihr könnt den kleinen Schlüssel auf dem Boden benutzen (nach unten sehen), um damit die Truhe zu öffnen. In der Truhe findet Ihr einen weiteren Schlüssel (anklicken), mit dem Ihr das Schloß zum Dachboden öffnen könnt (klettert die Leiter rechts nach oben und benutzt den Schlüssel mit dem oberen linken kleinen Schloß an der Treppe und geht dann nach oben). Endlich auf dem Dachboden angekommen, dreht Euch nach links und seht Euch die Batterien an (rechts neben der Kurbel), die noch leer sind. Dreht nun eine Weile an der großen Kurbel des Generators (haltet mit gedrückter A-Taste auf die Kurbel drauf - diese muß sich ständig drehen) und seht Euch dann die Batterien nochmals an. Ist die weiße Flüssigkeit ganz oben, sind die Batterien voll (die Ladung geht nach einer Weile wieder runter, also Beeilung).

Verlaßt den Leuchtturm und macht Euch auf zu den 3 Scheinwerfern, wo Ihr diesmal den mittleren Schalter betätigen müßt. Nun auf in die Höhle (gleich links vom Schiff) zu Sirrus' Raum (4). (In der Höhle ist es nun, nachdem Ihr die Batterien aufgeladen habt, hell). Davor findet Ihr einen Knopf, den Ihr drücken müßt, um die Tür zu öffnen. Im Zimmer angekommen, dreht Euch nach links und seht Euch den Schrank genauer an. In dessen unterster Schublade (anklicken und öffnen) findet Ihr eine weitere rote Seite, die Ihr natürlich aufnehmt. Nun geht es wieder hinaus aus dem Tunnel und weiter zu dem Fernglas (3), wo Ihr gleich durchschauen solltet (könnnt Ihr nichts sehen, müßt Ihr die Batterien im Leuchtturm neu aufladen). Geht nun mit dem Fernrohr auf 135 Grad (mit gedrückter A-Taste das kleine Bild herüberziehen), wo Ihr die blinkende Spitze des Leuchtturmes erkennen könnt. Laßt diese Einstellung im Fernglas so stehen und geht zurück in den Gang, der zu Sirrus' Zimmer führt. Dort findet Ihr bei 5 auf der rechten Seite eine eingelassene Platte im unteren Teil der Wand (rote Stelle). Öffnet diese (einfach anklicken) und geht den Geheimgang entlang zum Kompaß (6).

Hier müßt Ihr nun, vom untersten Knopf (südlich) aus gesehen, 4 Knöpfe nach rechts oben zählen und diesen dann drücken (siehe rechts).

Habt Ihr den richtigen Knopf aktiviert, müßte es heller werden (eilt nun wieder hinaus, denn wenn die Batterie leer ist, seid Ihr hier eingesperrt).

Geht nun zurück zu den 3 Scheinwerfern, schaltet den Mittleren wieder aus und aktiviert den Linken. Ihr könnt nun endlich zurück in das Boot, wo Ihr hergekommen seid (7). Habt Ihr alles richtig gemacht und sind die Batterien noch aufgeladen, ist die Kajüte nun erhellt. Geht zur Tür, öffnet diese mit Hilfe des Knopfes und geht weiter über die Treppe bis ans Ende, wo Ihr einen Tisch seht. Klickt diesen an und das Buch „MYST“ erscheint. Öffnet es und klickt das Bild darin an, worauf Ihr wieder in der Bücherei der ersten Welt landet. Hier geht nun wieder an das rote Buch auf dem Regal links heran und setzt die gefundene rote Seite ein.



Nachdem ein wenig gesprochen wurde, macht Ihr Euch daran, die 2. blaue Seite zu holen. Dazu geht es wieder zu den Docks und in das Schiff, wo Ihr in der hinteren Kabine das Buch auf dem Stuhl berührt. Wieder in der anderen Welt, ladet zuerst die Batterien in dem Leuchtturm mit Hilfe der Kurbel auf und aktiviert dann den mittleren Scheinwerfer (schaltet den Linken wieder aus). Es geht nun durch den

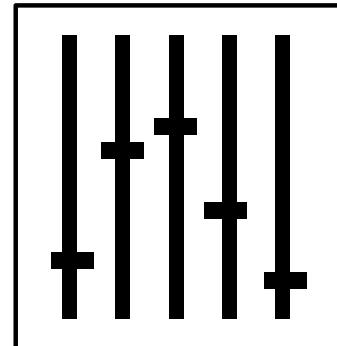
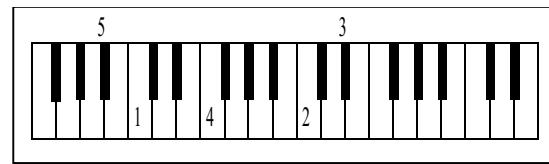
zweiten langen Tunnel in das Zimmer von Archenar (8 / Tür mit Hilfe des Knopfes öffnen), wo Ihr links auf dem Bett die blaue Seite findet (aufnehmen). Rechts in dem Schrank findet Ihr in der zweiten Schublade von unten die Hälfte eines Zettels, dessen Inhalt Ihr Euch notieren solltet. Verlaßt das Zimmer und folgt dem Tunnel, bis Ihr auf der linken Seite wieder einen Geheimgang entdeckt (rote Stelle). Klickt auch hier auf die eingelassene Platte (öffnen) und folgt dem Gang zum Kompaß (6), wo Ihr wieder den oben erwähnten Knopf aktiviert (der Raum müßte wieder heller werden - beeilt Euch auch hier ein bißchen, den Raum wieder zu verlassen). Bei den Scheinwerfern diesmal den Mittleren aus- und den Linken einschalten und hinunter in die Kajüte des Bootes - ganz bis zum Ende durch. Tisch berühren, Buch berühren, Bild berühren - Bücherei. Hier packt Ihr nun die blaue Seite in das blaue Buch (rechte Seite) - weitere Informationen folgen.

In der Bücherei geht nun wieder mal an die Landkarte an der linken Wand und betrachtet diese. Berührt wieder den blinkenden Kreis und laßt die weiße Linie diesmal auf dem oberen Raumschiff stehen (sobald diese rot ist). Nun geht es durch den Geheimgang hinter dem Bücherregal mit dem Aufzug wieder auf den Turm, wo Ihr die beiden Leitern (die Hintere und die Vordere) hinaufklettert. Ihr seht auf der einen Seite das Raumschiff und auf der anderen Seite das Schild mit der Inschrift „**59 Volt**“.

Es geht dann raus aus der Bücherei (den Geheimgang wieder verschließen) und weiter in den Generatorraum (10). Steigt dort die Treppe nach unten und drückt vor der Tür den grünen Knopf rechts daneben. Ihr könnt nun in den Raum und landet an einer Art Kontrollfeld. Hier müßt Ihr nun links und rechts die Zahl 59 einstellen. Drückt dazu die linken Knöpfe 1 und 3 (von oben) und rechts die Knöpfe 3 und 4 (ebenfalls von oben). (Solltet Ihr mit dem Einstellen der Zahlen unerwartet Schwierigkeiten bekommen, müßt Ihr nochmals raus aus diesem Raum. Im Freien befinden sich zwei Stromtürme (bei 6), auf die Ihr hinaufsteigen und dort die Hebel

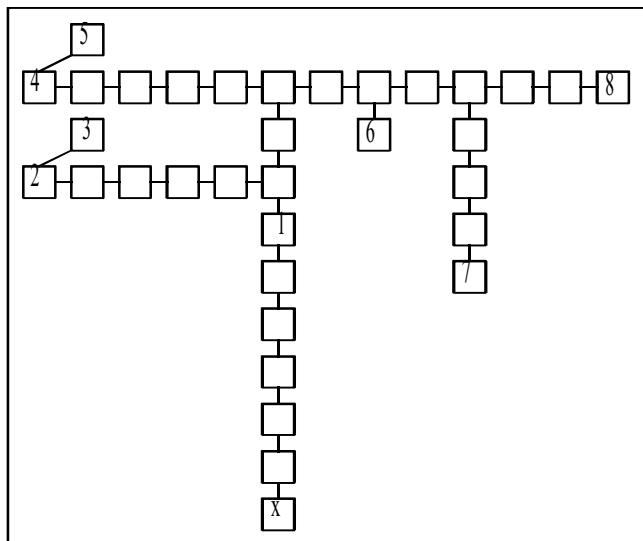
runterziehen müßt. Geht dann zurück in den Generatorraum und wiederholt die oben beschriebene Prozedur noch mal - diesmal müßte es klappen).

Ist bei beiden Armaturen die Zahl 59 erschienen, könnt Ihr Euch auf zum Raumschiff (7) machen, welches sich nun öffnen läßt (einfach die Luke anklicken). Im Raumschiff angekommen, dreht Euch nach rechts, wo Ihr eine Tastatur seht. Hier müßt Ihr nun die Reihenfolge spielen, die in dem blauen Buch steht, das in der Bücherei zu finden ist. Spielt den ersten Ton auf der Tastatur (siehe untere Zeichnung von 1-5) und merkt Euch diesen. Nun dreht Euch um und geht an das Kontrollfeld mit den 5 Schiebereglern, das sich auf der gegenüberliegenden Seite befindet, heran. Hier müßt Ihr nun den ersten Regler so einstellen (nach oben schieben), daß der Ton dem eben gespielten gleicht. Verfahrt so mit allen 5 Tönen (in der richtigen Reihenfolge). Wenn Ihr meint, Ihr habt die Schiebereglern den richtigen Tönen angepaßt (siehe in etwa der oberen Zeichnung), zieht den rechten großen Hebel nach unten. Waren alle Töne richtig, erscheint in dem runden Fenster über dem Kontrollfeld das **Mystbuch**. Klickt dieses an (2x) und Ihr landet in der nächsten Welt.



Der dritte Teil

Ihr beginnt im Raumschiff, das Ihr verlaßt. Hier gilt es zuerst, 5 Knöpfe zu finden und diese zu drücken (siehe Skizze). Merkt Euch dann die jeweiligen Geräusche und die Zeichen, die Ihr über den Knöpfen seht. Jeweils eine blaue und eine rote Seite findet Ihr bei 2 (auf einer Bank) und 7 (auf dem Knopf). Nehmt Euch eine Seite mit (in unserem Fall die Rote). Habt Ihr alle Knöpfe gedrückt, könnt Ihr bei 8 die Leiter nach unten benutzen.



- | | |
|---|-----------------------------------|
| x) Start | 5) Lava |
| 1) Tür mit Code öffnen | 6) Uhrenknopf |
| 2) Tropfenknopf & blaue Seite
auf der Bank | 7) Obeliskenknopf &
rote Seite |
| 3) Brunnen | 8) Windknopf & |
| 4) Flammenknopf | Leiter nach unten |

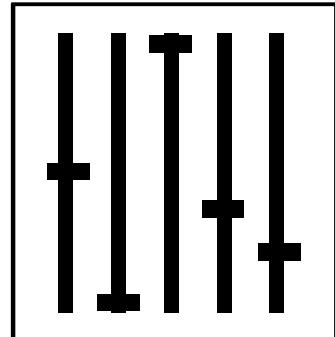
Unten angekommen, betätigt den grünen Hebel an der linken Wand (es wird heller) und geht den Gang entlang (nach rechts drehen). Ihr kommt schließlich wieder an eine Leiter, die nach oben führt. Diese benutzt Ihr und lauft oben angekommen immer geradeaus. Ihr kommt zu einem seltsamen Gebilde, dessen Tür Ihr öffnet (nur anklicken). Wieder erscheint eine Art Kontrollfeld.

Hier müßt Ihr nun die Koordinaten für die verschiedenen Orte (dort, wo Ihr die Knöpfe gedrückt habt) herausfinden. Fangt also mit dem ersten Symbol an:

Regentropfen - dieses befindet sich auf Punkt 153.4 (mit Hilfe der Pfeile könnt Ihr hin- und herfahren / gedrückt halten = schneller, anklicken = langsamer. Ihr hört immer an den Geräuschen, ob die jeweilige Angabe stimmt. Kommt Ihr in die Nähe der richtigen Koordinaten, blinkt der Pfeil in die jeweilige Richtung, in die Ihr eventuell noch müßt. Habt Ihr die richtigen Koordinaten gefunden, blinkt kein Pfeil mehr).

Klickt dann auf das nächste Symbol (Lava) im unteren Abschnitt des Kontrollfeldes und stellt die richtige Zahl ein: 130.3. Nun die Uhr (erst das entsprechende Symbol anklicken) auf Punkt 055.6. Danach den Obelisk auf 015.0 und schließlich den Windtunnel auf Punkt 212.2. Habt Ihr all diese Koordinaten richtig eingestellt, drückt auf den roten unteren Knopf und Euch wird eine Melodie vorgespielt: Obelisk (Flöten), Tropfen (Wasser), Windtunnel, Vulkan (Flammen) und Uhr (Ticken).

Es geht durch den unterirdischen Gang zurück zu der verschlossenen Tür am Anfang (1), wo Ihr nun mit Hilfe der 5 Schieberegler (auf der rechten Seite der verschlossenen Tür / zieht die entsprechenden Regler nach unten) die eben erwähnte Melodie einstellt (siehe obere Reihenfolge / Knöpfe 1-5 von links nach rechts). Habt Ihr alles richtig eingestellt, drückt den rechten Knopf, worauf sich die Tür öffnet. Geht hinein und den Gang entlang, bis Ihr auf ein seltsames Fahrzeug stoßt. Mit dem blauen Knopf öffnet Ihr die Tür. Setzt Euch im Fahrzeug auf den Sitz und wieder seht Ihr ein Kontrollfeld mit den Befehlen „FORWARD“ und „BACKTRACK“. Ihr startet das Gefährt mit dem Befehl **Forward**. Danach müßt Ihr mit den blauen Links- und Rechtspfeilen (in der Mitte) die Himmelsrichtungen angeben und dann immer auf **Forward** drücken. Hier die Reihenfolge bis zum Ende des Tunnels:



N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. Seid Ihr am Ende angekommen, verlaßt den Sitz und drückt den blauen Knopf, um das Fahrzeug verlassen zu können. Folgt nun dem Gang, bis Ihr zu dem **Mystbuch** kommt. Schlagt es auf und klickt das Bild darin an. Wieder landet Ihr in der Bücherei, wo Ihr die rote Seite in das rote Buch einsetzt.

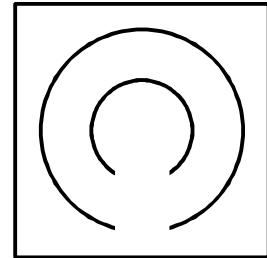
Es geht nun zurück in das Raumschiff, wo Ihr noch mal den großen Hebel bei dem Kontrollpult umlegt. Das Buch erscheint wieder (2x anklicken). Wieder in der anderen Welt angekommen, holt Euch nun noch die andere Seite (in unserem Fall die Blaue - links neben dem Tropfenknopf bei 2, auf einer Bank) und geht wieder zu dem unterirdischen Gefährt (die Tür bei 1 öffnet nur durch Knopfdruck, an den Schiebereglern). Mit Hilfe des Gefährts kommt Ihr wieder zu dem **Mystbuch** (siehe oben / benutzt den gleichen Weg). Faßt es an und Ihr landet in der Bücherei. Packt die blaue Seite in das blaue Buch und auch dies wäre geschafft.

Nun schaut Euch wieder mal die Landkarte in der Bücherei an. Diesmal lenkt Ihr die weiße Linie auf das Zahnrad (unten rechts / die Linie muß dann rot aufleuchten). Öffnet danach den Geheimgang und geht in den Turm. Dort erhascht Ihr einen Blick auf das Zahnrad. Auf der anderen Seite (Leiter hochsteigen), findet Ihr auf der Plakette die Zahlen: 2:40 und 2; 2; 4. Macht Euch daraufhin auf zum Wasser (Uhrenturm) und den Rädern (12). Mit Hilfe der beiden Räder (das große Rad verstellt den Minuten- und das kleine Rad den Stundenzeiger - schaut immer mal nach oben, um zu sehen, was sich auf der Uhr geändert hat) könnt Ihr die Turmuhr auf 2 Uhr 40 einstellen (linkes Rad 8x drehen, rechtes Rad 2x). Drückt, sobald die Uhrzeit stimmt, den rechten Knopf, worauf ein paar Zahnräder erscheinen. Ihr könnt dann über diese Zahnräder den Turm erreichen. Betätigt, bevor Ihr den Glockenturm betretet den linken Hebel vor der Tür und tretet dann ein. An dem seltsamen Apparat im Innern des Turmes müßt Ihr die Kombination 2, 2, 1 (von oben nach unten) einstellen. Dies macht Ihr so: Drückt den linken Hebel (mit gedrückter A-Taste) einmal kurz nach unten - die unteren beiden Zahlen drehen auf 1 & 1. Danach den rechten Hebel einmal kurz runterdrücken, und die beiden oberen Zahlen drehen sich auf 1 & 2. Danach zieht nochmals am rechten Hebel und haltet diesen solange unten gedrückt, bis oben die beiden Zahlen 2 & 2 erscheinen (läßt dann den Hebel wieder los). Das Zahnrad müßte sich nun drehen. Habt Ihr eine falsche Einstellung erwischt, bewegt den ganz rechten Hebel (an der Wand) und wiederholt den Vorgang. Habt Ihr dies geschafft, verlaßt den Uhrenturm, stellt den Hebel vor dem Eingang wieder nach oben und geht zum großen Zahnrad im Freien bei 2, welches sich nun ebenfalls geöffnet hat. Hier findet Ihr wieder das **Mystbuch**, das Ihr öffnet, um das Bild berühren zu können. Ihr landet in der nächsten Welt.

Der vierte Teil

Hier geht es gleich in das runde Haus (beachtet das Kontrollgerät am Startpunkt - hier müßt Ihr später einen Code eingeben). Im Haus angekommen, geht es nach rechts. Ihr kommt schließlich in ein Zimmer, wo Ihr an der linken Wand (neben einem Thron) einen seltsamen Apparat (Festungsdrehungssimulation) seht. Hier müßt Ihr nun ein wenig herumprobieren - der linke Hebel startet und beendet die Sequenz, der rechte Hebel dreht den langen roten Strich (betätigt zuerst den linken Hebel und hält dann den rechten Hebel solange gedrückt, bis dieser in die Nähe eines kleinen roten Dreieckes kommt. Betätigt dann wieder den linken Hebel, worauf die rote Linie einrastet und jeweils einen Ton preisgibt: Osten - Luftdruck, Norden - metallisches Pling, Westen - Sprungfeder, Süden - Kuhglocke. Merkt Euch die Geräusche der jeweiligen Positionen (Nord, Süd, West und Ost). Rechts unterhalb dieser merkwürdigen Maschine (links neben dem Thron) befindet sich an der Wand ein gelber Strich - klickt Ihr diesen an, öffnet sich eine Geheimwand. In dem dahinter liegenden Raum findet Ihr auf dem hinteren Regal, zwischen ein paar Flaschen auf dem untersten Regalbrett, die blaue Seite (mitnehmen).

Verlaßt den Geheimraum und geht weiter nach oben. Ihr kommt schließlich in einen Gang, mit einem roten Knopf an der linken Wand. Drückt diesen und eine Falltür öffnet sich, worauf Ihr gleich hinuntersteigt. Im Keller seht Ihr eine Apparatur mit einem Hebel (rechts) und einem seltsamen Zeichen mit zwei offenen Kreisen (links). Nun müßt Ihr den Hebel sooft nach oben drücken, bis die Öffnungen der zwei offenen Kreise übereinanderliegen (beide Kreisöffnungen zeigen nach unten und das Symbol wird rot). Verlaßt den Keller, drückt oben den roten Knopf wieder (die Falltür schließt sich) und geht geradeaus in den Fahrstuhl. Drückt im Aufzug den Knopf, der Euch nach oben bringt (Pfeil nach oben). Dort angekommen, drückt den mittleren Knopf (Rechteck) auf der linken Seite und verlaßt schnell den Fahrstuhl. Dieser senkt sich und offenbart eine ähnliche Apparatur, wie die im unteren Zimmer. Diese Maschine müßt Ihr genauso bedienen wie die vorherige (Festungsdrehungssimulation / erst linken Hebel betätigen, dann rechten Hebel, dann wieder linken Hebel bewegen). Richtet diese also erst auf Osten aus (achtet auf den Ton / öfter probieren) und drückt dann den unteren mittleren Knopf. Mit dem Fahrstuhl (dieser erscheint, nachdem Ihr bei der Maschine den unteren Knopf gedrückt habt) geht es nach unten, wo Ihr das Haus



verläßt. Ihr findet nun am Ende eines langen Weges die erste Hälfte eines Codes, und zwar zwei Symbole, die Ihr Euch aufzeichnet.

Zurück in das Haus und mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, mittlere Taste drücken, Maschine nach Norden ausrichten und Knopf drücken. Runter, aus dem Haus und zweite Hälfte des Codes notieren. Zurück ins Haus und ein letztes Mal die Maschine im Dachgeschoß aktivieren. Diesmal müßt Ihr sie nach Süden ausrichten, also so, wie sie auch am Anfang eingestellt war (Knopf drücken nicht vergessen). Nun verläßt das Haus und geht zum Startpunkt zurück, wo Ihr Euch die Maschine rechts neben dem Zahnrad näher betrachtet. Gebt hier mit Hilfe der kleinen grünen Knöpfe den gefundenen Code ein und drückt dann den großen roten Knopf, worauf sich eine Falltür öffnet. Geht hinunter und Ihr seht wieder das **Mystbuch** - anfassen - Bücherei - blaue Seite in blaues Buch einsetzen.



Nun nochmals einen Abstecher über das Zahnrad (das **Mystbuch** anfassen) in die andere Welt, um die rote Seite zu holen. Im Innern des Hauses geht es diesmal geradeaus (halblinks) zum anderen Zimmer. Untersucht dort den goldenen Thron auf der rechten Seite genauer und Ihr seht rechts daneben einen Wandbehang. Klickt die untere linke Ecke des Behanges an, worauf sich ein Geheimgang öffnet. In dem dahinter liegenden Raum findet Ihr im rechten Weinregal eine Nachricht (lesen) und in der linken oberen Kiste die rote Seite. Nehmt Euch diese und geht zurück ins Freie. Dort weiter zum Zahnrad, wo Ihr rechts an der Maschine eventuell noch den roten Knopf drücken müßt. Die Falltür öffnet sich und Ihr könnt dort unten das **Mystbuch** berühren. In der Bücherei müßt Ihr nun die rote Seite in das rote Buch einsetzen.

Nun geht es auf die Suche nach den letzten Seiten. Untersucht die Landkarte an der Wand der Bücherei und lenkt den weißen Strich auf den letzten möglichen Standort (unten links, das Fünfeck - der Strich muß rot werden). Im Turm (durch den Geheimgang) erhascht Ihr einen Blick auf einen großen Baum und erhaltet die Zahlen: 7, 2, 4. Macht Euch also auf zum Heizraum (11). Geht in das Innere des Gebäudes und dreht Euch dort nach rechts, wo rechts neben der Tür ein Safe in der Wand eingelassen ist. Gebt hier mit Hilfe der kleinen blauen Knöpfe die Zahlen: 7; 2; 4 ein und betätigkt den Hebel (Mit gedrückter A-Taste nach unten ziehen) - der Safe öffnet sich und Ihr findet darin eine Streichholzschachtel. Öffnet diese (anklicken), nehmt ein Streichholz heraus und entzündet dieses an der Schachtel (Streichholz mit Schachtel benutzen). Lauft nun an den Ofen (herumdrehen) und

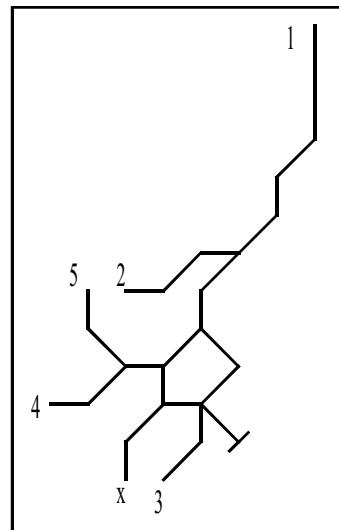
benutzt das brennende Streichholz, um damit den Ofen zu entzünden (an dem kleinen gläsernen Quadrat unten links).

Dreht nun circa fünfzehn Mal an dem rechten Rad (rechts am Rad färbt sich der Cursor grün zum Aufdrehen, links am Rad verfärbt sich der Cursor rot zum Zudrehen) und stellt so die heißeste Stufe ein (achtet auf den Zeiger auf der Anzeigetafel, der nach rechts ausschlagen muß). Brennt das Feuer am stärksten, hört Ihr ein seltsames Geräusch (lautes Poltern). Laßt dies ein paar mal erklingen (ca. 10x) und dreht das Gas dann wieder ab (das Feuer muß aus sein). Es geht dann schnell weiter zu dem großen Baum (14) (rechts hinter dem Haus), in dem Ihr jetzt eine Art Fahrstuhl sehen müßtet (sofern Ihr schnell genug zum Baum gerannt seid), der langsam nach unten fährt (sollte dies nicht gleich klappen, noch mal mit dem Ofen probieren). Mit eben diesem Aufzug kommt Ihr in einen Raum mit dem **Mystbuch** - berühren.

Der fünfte Teil

Ihr beginnt bei **x**, wo Ihr Euch gleich umdreht. Geht als erstes zur Windmühle (1) und in das Gebäude hinein, wo Ihr das Ventil öffnet, das sich rechts unterhalb des Tanks am Rohr auf dem Boden befindet. Nun macht Euch auf den Weg zum Fahrstuhl (5). Denkt daran, daß nichts ohne Antrieb funktioniert; so braucht Ihr hier Wasser als Antrieb. An jeder Weggabelung (auf dem Weg zum Fahrstuhl) befindet sich eine Art Ventil (unten auf das Ventil klicken), das nach Bedarf umgestellt werden muß (nur das rote Holzstück durch Halten der A-Taste in die richtige Richtung verschieben).

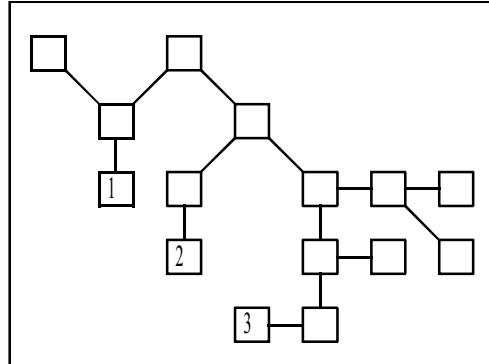
Sorgt also dafür, daß das Wasser bis zum Fahrstuhl kommt (könnnt Ihr am Rauschen des Wassers hören). Seid Ihr im Fahrstuhl, schließt die Tür und betätigkt den rechten Hebel (mit der A-Taste nach unten ziehen). Ihr landet in den Bäumen (siehe Skizze auf der nächsten Seite). Öffnet oben angekommen die Tür und macht Euch gleich auf den Weg zu dem Hebel bei 2 (dieser befindet sich



- | |
|--|
| x) Start
1) Windmühle
2) verschlossene Tür
3) Hebel
4) Kaputter Holzsteg
5) Fahrstuhl |
|--|

am Ende der Baumhütte an einem kleinen Holzpflock), den Ihr umlegt. Dieser öffnet die Tür zu der Wendeltreppe bei 3 (seht Ihr im Hintergrund), zu der Ihr Euch begeben müßt. Geht über diese gleich nach unten und öffnet dort ebenfalls die Tür. Nun geht hier zu der ersten Abzweigung und legt das Ventil um. Klettert die Wendeltreppe wieder nach oben und benutzt nun den Aufzug, der jetzt funktioniert (gleich rechts oben neben der Wendeltreppe), um in die oberste Etage zu gelangen (öffnet die Tür, steigt ein, schließt die Tür und betätigt den Hebel).

Oben angekommen, geht hier vom Fahrstuhl aus zum ersten Durchgang (mit dem Eisengitter), wo Ihr auf der linken Seite eine schwarze Tür seht. Öffnet diese und geht in das Zimmer. Nach der folgenden Nachricht durchquert das Zimmer und öffnet die hintere Tür. Wieder im Freien, geht nach links und Ihr kommt in eine Art Schlafzimmer. Seht Ihr Euch hier um, findet Ihr eine Maschine, die Ihr aktivieren könnt, indem Ihr auf den hellen Knopf (2. Von rechts) drückt (es erscheinen verschiedene Nachrichten). Des weiteren findet Ihr noch eine blaue Seite (links auf dem Boden), die Ihr mitnehmt. Geht mit Hilfe des Fahrstuhls und über die Wendeltreppe wieder runter in die unterste Ebene.



- 1) Fahrstuhl nach unten
- 2) Hebel
- 3) Treppe nach unten & Fahrstuhl nach oben

Hier müßt Ihr nun das Wasser mit Hilfe der Ventile zu dem Hebel bei 3 umlenken und diesen dann betätigen - ein geheimer Übergang erscheint. Dahinter findet Ihr einen weiteren Aufzug und eine Kurbel an einem Rohr (geht nicht zum Fahrstuhl, sondern den rechten Weg vor dem Fahrstuhl entlang). Dreht an der Kurbel (hinter 4) und das Rohr wird mit dem anderen (4) verbunden (die Wasserverbindung). Nun müßt Ihr natürlich wieder das Wasser in dieses Rohr umlenken. Habt Ihr dies erledigt, geht es zurück zu dem nun aktivierten Fahrstuhl, öffnet die Tür, schließt die Tür, betätigt den Hebel und fahrt nach oben. Ihr findet endlich das **Mystbuch** und könnt zurück in die Bücherei, wo Ihr die blaue Seite in das blaue Buch packt.

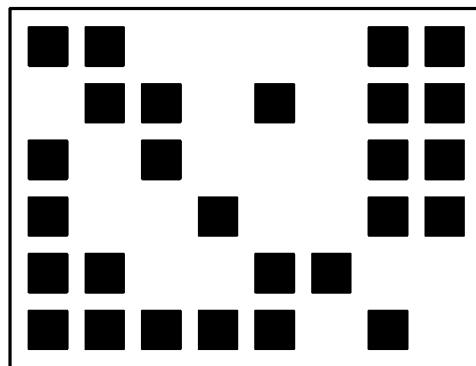
Macht Euch nun nochmals auf in diese Welt. Ofen im Haus entzünden (sofern dieser nicht mehr brennt), Gas auf Höchstleistung aufdrehen, warten (zehnmal das Hämmern anhören), Gas wieder abdrehen (Feuer muß aus sein), schnell zum

Baum, mit dem Fahrstuhl (im Baum) nach unten fahren und das **Mystbuch** berühren. In der anderen Welt über die Wendeltreppe (links neben der Windmühle) nach oben (nicht vergessen, das Ventil an der Kreuzung zur Wendeltreppe umzustellen) und mit dem Fahrstuhl rechts neben der Wendeltreppe in die oberste Etage begeben. Hier (nachdem Ihr aus dem Aufzug ausgestiegen seid) gleich nach links und in die hintere Hütte hinein. In der rechten Schublade unten am Bett findet Ihr die zweite Hälfte der Nachricht und in der Schublade des linken Schreibtisches die rote Seite - aufnehmen. Runter über den Aufzug und die Wendeltreppe in die unterste Etage, das Ventil an der ersten (nächsten) Kreuzung wieder zurücklegen und auf zu dem Fahrstuhl (bei 3 / wo die Kurbel ist und weiter), der zum **Mystbuch** führt (dieser muß mit Wasser versorgt sein). Klickt das Buch 2x an und Ihr landet wieder in der Bücherei, wo Ihr die rote Seite in das rote Buch einsetzt.

Das Ende

Es geht zu dem Hebel an den Docks (bei dem Schiff - Punkt 1). Betätigt diesen Hebel (alle anderen sieben Hebel müssen nach oben zeigend eingestellt sein / auch der beim Uhrenturm) und ein Geheimfach öffnet sich, in dem Ihr ein weißes Blatt Papier findet.

Nehmt dieses und geht zurück in die Bücherei. Untersucht nun nochmals das Bücherregal und greift Euch das Codebuch (mittleres Fach, ganz rechts, schwarzer Einband). Schlagt den Code 158 nach und skizziert Euch diesen. Es geht dann in den offenen Kamin in der rechten Wand. Dort angekommen, drückt den roten Knopf (kaum zu sehen) auf der linken Seite, worauf sich die Tür schließt. In den unteren Teil der geschlossenen Tür malt nun die Skizze 158 ein (klickt einfach mit der A-Taste auf die entsprechende Stelle, die dann eingedrückt wird. Habt Ihr einen Punkt falsch gesetzt, drückt einfach nochmals darauf). Habt Ihr die Punkte richtig gesetzt, drückt noch mal den linken roten Knopf, worauf sich der Kamin dreht und Ihr in einer Kammer mit den letzten beiden Seiten und einem grünen Buch landet. Ihr habt nun drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden (speichert hier am besten ab).



Entweder nehmt Ihr die blaue Seite und packt diese in das blaue Buch oder Ihr nehmt die rote Seite und packt diese in

das rote Buch. Beide Male passiert nichts (schwarzer Bildschirm - Ihr werdet in das Buch gesperrt). Am Besten ist es also auf das grüne Buch zu klicken (klickt auf das Bild darin), worauf Ihr in einer Höhle landet. Dort könnt Ihr links Artus ansprechen und ihm dann das weiße Blatt geben. Er verschwindet kurz, taucht jedoch wieder auf, sobald Ihr seinen Platz wiederholt aufsucht (einmal umdrehen und den leeren Schreibtisch anklicken). Er schenkt Euch sein **Mystbuch** (rechts auf dem Schreibtisch), mit dem Ihr, wenn Ihr wollt, noch ein bißchen in den verschiedenen Welten herumreisen könnt. Habt Ihr Euch seine Schlußrede richtig angehört, werdet Ihr auf ein neues Abenteuer vorbereitet.