

Myst 3 Exile Komplettlösung

Tomahna

Wir drehen uns um und treffen Catherine. Sie bittet uns im Arbeitszimmer zu warten. Wir gehen also durch die Tür ins Arbeitszimmer. Erst schauen wir uns links das Buch an. Dann gehen wir nach rechts, um den Schreibtisch herum, und sehen uns alles an was wir darauf finden, vor allem den Brief. Wir drehen uns um und wenden uns dem Buch hinter dem Schreibtisch zu. Danach gehen wieder auf die andere Zimmerseite, und Atrus erscheint. Das Buch wird entwenden und wir folgen dem Dieb.

J'nanin

Wir folgen dem Dieb, nach rechts die Leiter hoch bis zum Observatorium. Die Tür wurde verschlossen, wir können hier nichts weiter tun.

Wir gehen zum Forschungslabor am Fuss des Felsens. Dafür gehen wir zum Strand, weiter nach rechts und folgen dem Weg weiter, die Treppe runter zum Wasser, übers Wasser bis zur Tür.

Die Tür zum Vorzimmer lässt sich öffnen. Im Vorzimmer drücken wir den Hebel und gelangen durch einen Durchgang zu einer weiteren Tür. Dazwischen findet sich auf einem Sockel eine Kugel. Diese drücken wir nun und das Gitter hinter uns zum Labor senkt sich.

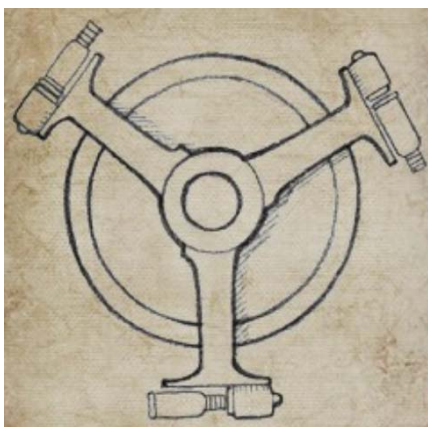
Im Labor schauen wir erst in die Hängematte und finden ein Buch. Wir nehmen es uns lesen es auch.

Die Gerätschaften auf dem Tisch schauen wir auch genauer an. Diese geben uns Hinweise auf die späteren Rätsel.

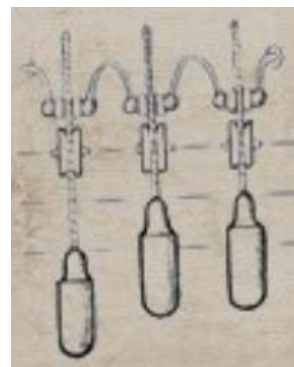
Hinter uns kann man den Zylinder umrunden und eine Tür entdecken. Wir gehen durch die Tür, betätigen die Hebel an der Wand, und der Fahrstuhl fährt nach oben.

Leider ist auch diese Tür zum Labor verschlossen, also drücken wir den grünen Knopf auf der Seite und fahren wieder nach unten. Wir verlassen den Fahrstuhl und ziehen von ausserhalb des Lifts am Schalter. Sobald der Lift weg ist, steigen wir in das Loch im Boden und finden 4 Rätsel vor. Diese müssen wir nach der Anleitung in Saavedros Buch einstellen damit sie sich der Fahrstuhl um 180° dreht, bevor er nach oben fährt.

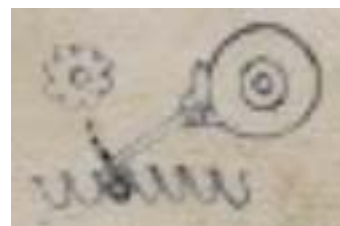
Bei den drei Hebeln ziehen wir 2-mal am linken, und 2-mal am rechten Griff.



Beim Rad rechts ersten den Kolben drehen (Ringe nach links), dann das Rad drehen, zweiter Kolben drehen (Ringe nach links), und nochmals das Rad drehen.



Nochmals Rechts, beim dritten Rätsel, müssen wir nur die Hebel umschwenken zum Einrasten.





Ein letztes mal nach rechts gewendet, hier müssen wir die Zahnräder so zueinander drehen, dass die Lücke und ein Zahn zueinander zeigen.

Mit dem Hebeln holen wir den Fahrstuhl wieder nach unten, betreten diesen und ziehen erneut am Hebel. Der Lift kommt nu gedreht oben an und wir können das Observatorium betreten. Wir sehen uns um, und finden auf dem Boden ein paar Buchseiten. Mit dem blauen Knopf neben dem blauen Tisch erfahren wir etwas über unsere nächsten Aufgaben.

Wir schauen die 3 Projektoren an den Wänden an und betrachten jeweils die Linse. Wir finden 3 Symbole. Mit den Hebel (links: Entfernung, rechts: Schärfe) und dem Sichtfenster (Richtungsänderung) müssen wir die Apparatur so einstellen, dass die Symbole mit jenen der Stosszähne übereinstimmen. Die Punkte in den Ringen markieren die Einstellung.

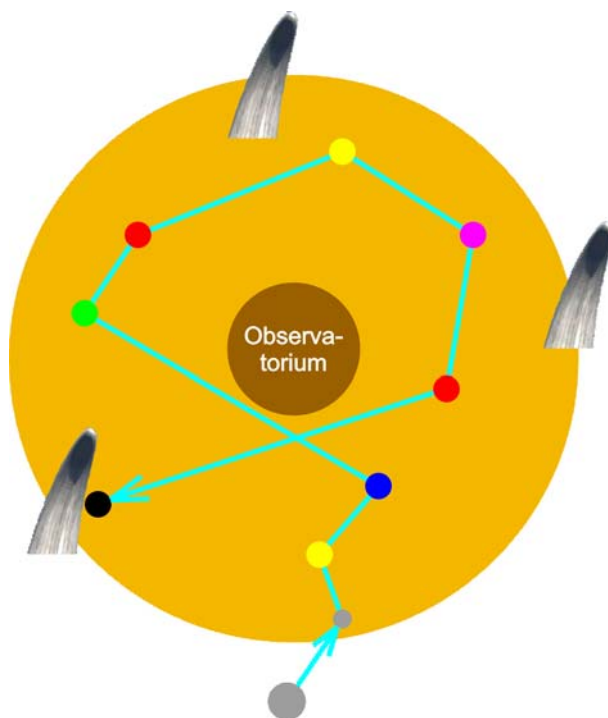


Um das Observatorium zu verlassen, ziehen wir am Hebel neben der Tür zum Fahrstuhl. Nun können wir den Fahrstuhlschacht betreten und ziehen links Hebel zurück um die Tür zu entriegeln. Wir kommen nun nach Draussen.

Auf der Insel müssen wir nun Reflektoren ausrichten. Wir gehen am gelben Reflektor vorbei zum Rad an der Klippe. Wir drehen das Rad so lange, bis das Licht auf die Umlenkung links vom Rad trifft.



Das Licht gelangt nun zum gelben Reflektor. Wenn man die Reflektoren genauer untersucht stellt man fest, dass jeweils 2 Linsen miteinander verbunden sind. Wir müssen damit das Licht von Reflektor zu Reflektor leiten, bis zur Linse vor dem Zahn.



Auf der Tür leuchtet nun das Licht zerlegt in fünf Farben auf. Aussen finden sich 5 Knöpfe, welche wir in der Reihenfolge drücken müssen, in welcher das Licht die Reflektoren passiert: gelb, blau, grün, rot, gelb, magenta, rot. Wir betreten nun den Zahn, und müssen nochmals die Position der Kugeln des Projektors eingeben. Dies wird mit dem Knopf in der Mitte bestätigen.

Wir erhalten Zugang zum Buch von Voltaic.



Voltaic

Wir drehen uns um und gehen in den Tunnel. Im Tunnel gehen wir gleich die erste Möglichkeit nach rechts und finden wieder ein paar Buchseiten auf dem Steg. Wir folgen dem Pfad weiter bis kurz vor einer verschlossenen Tür und folgen dort rechts dem bläulich beleuchteten Tunnel. Wir gelangen zu einer Röhre. Links vor dem Röhreneingang ist eine Leiter, welche wir nach oben folgen. Hier ist ein Pult mit einem Rad. Das Rad drehen wir und bewegen damit das Schleusentor. Wir klettern wieder nach unten und gehen durch die Röhre. Am Ende befindet sich rechts eine weitere Leiter nach unten welcher wir folgen. Unten öffnen wir eine Tür mit dem roten Knopf, die Stange müssen wir nun mit der Kurbel nach oben drehen. Wir klettern die Leiter wieder nach oben und gehen durch die Röhre zum anderen Ende. Das Letzte Fenster rechts ist zerbrochen. Wir greifen hindurch und öffnen die Klappen des Turbinenrades. Jetzt gehen wir wieder zurück durch die Röhre zur runden Tür und öffnen diese. Im Boden ist nochmals eine Leiter welche wir runter klettern. Den Projektor starten wir mit den runden Knopf, anschliessend folgen dir dem Gang bis zum runden Raum mit dem Generator in der Mitte.

An 5 Stellen am Generator können wir Leiterbahnen sehen. Dies ist die kleinen Öffnungen in welche man reinsehen kann. Mit 6 Knöpfen können wir eine Bahn mit Kontakten nach rechts oder links bewegen. Nach 20 Verschiebungen hat man eine volle Umdrehung erreicht. Wir müssen die Kontakte aufeinander auszurichten, so dass jedem Kontakt ein entsprechender Gegenkontakt gegenübersteht. Hier die Ausrichtung für das Fenster III gleich bei Eingang:

Obere Reihe: 2-mal nach rechts
Mittlere Reihe: 1-mal nach rechts
Untere Reihe: 5-mal nach rechts

Damit sollte der Generator anlaufen.

Wir gehen noch zwei Plattformen nach rechts und finden weiter Buchseiten auf dem Boden. Anschliessend gehen wir zurück Richtung Anfang, nach dem rötlichen Tunnel biegen wir aber rechts ab. Wir folgen dem Steg geradeaus bis zur Leiter. Diese klettern wir runter und gehen in die Kabine mit den vier roten Ventilrädern. Diese Kabine verlassen wir nach links und finden auf der rechten Seite der Kabine Gestänge vor, welches wir hochklettern. Oben befinden sich weitere Seiten am Boden. Wir drehen die Kugel und klettern hindurch, laufen weiter über das an Seilen aufgehängte Dampfrohr bis zu einer Plattform. Hier öffnen wir den Lüftungsschacht und kriechen hinein. Wir kriechen bis fast zum Ende des Rohrs wo eine Klappe nach unten ist. Diese öffnen wir und betreten einen kleinen Raum. Die Tür hier können wir entriegeln, damit gelangen man zurück zum blauen Gang. Wir klettern hier aber die Leiter hinunter und sehen durch ein Fenster, der



Raum ist gefüllt mit Lava. Wir steigen zurück nach oben und ziehen den Hebel hinter der Leiter etwas nach oben und lassen ihn dann los. Damit schliesst sich ein Schott. Wir klettern die Leiter wieder nach unten und sehen erneut durch das Fenster, die Lava ist abgeflossen und wir können die Tür mit dem Riegel links öffnen. Im Raum befindet sich ein weiterer Hebel. Wenn wir den Hebel nach oben oder unten drücken, bewegen wir damit die Welle, und heben oder senken damit die Hebebühne. Wenn wir den Hebel zur Mitte ziehen, dann wird die Welle aus der Verankerung gelöst und ändert ihre Position, entweder links oder rechts von der Hebebühne. Wir müssen die Hebebühne zwei Mal anheben. Dafür ziehen wir den Hebel erst von rechts nach links in die Mitte, dann ziehen wir ihn nach Unten. Nun ziehen wir ihn von rechts nach links in die Mitte und anschliessend wieder nach Unten. In der Wand vor uns ist ein Ventil, welches wir öffnen.

Anschliessend gehen wir zurück zum ersten Hebel. Um die Hebebühne wieder herunter zu lassen, den Hebel folgender massen bedienen: nach Oben, zur Mitte, nach Oben (kein zweites Mal zur Mitte!). Wir öffnen die runde Tür, klettern die Leiter nach oben und ziehen hier den Hebel nach oben. Wenn alles korrekt ist, ist der Raum wieder mit Lava gefüllt. Jetzt müssen wir zu den vier Ventilen. Wir verlassen den Raum durch die Tür hinter uns, gehen durch den roten Tunnel, rechts dem Steg entlang und die Leiter nach unten und weiter bis zur Kabine. Mit den Ventilen müssen wir einen optimalen Druck einstellen, dieser wird vor uns angezeigt. Mit der Kabine kann man mit dem Hebel links nach oben und unten fahren um weitere Ventile einzustellen:

- Erdgeschoss: Alle Ventile schliessen.
- Hebel nach rechts ziehen.
- 1. Stock: Ventil 2, 3 und 4 schliessen.
- Hebel nach rechts ziehen.
- 2. Stock: Ventil 2 schliessen.
- Hebel nach links ziehen.
- 1. Stock: Ventil 4 schliessen.
- Hebel nach links ziehen.
- Erdgeschoss: Ventil 1, 2 und 3 öffnen.

Wir gehen erneut ums Eck zu dem Gestänge und drehen hier am roten Rad. Das Luftschiff wird befüllt. Wir gehen zurück die Leiter hoch zum oberen Steg und Richtung Anfang, biegen aber bei der ersten Möglichkeit links ab und folgenden dem gewundenen Steg nach unten. Wir stellen uns auf den Lift und ziehen am Hebel. Unten angekommen gehen wir dem Steg entlang bis zum Hebel und ziehen daran, das Luftschiff kommt nun zu uns. Wir steigen in das Luftschiff und starten die Fahrt indem wir auch hier am Hebel ziehen. Die Fahrt endet an einer Plattform mit Hebel, diesen betätigen wir. Jetzt zurück in das Luftschiff und die Weiterfahrt mit dem Hebel starten, wir erreichen die schwebende Insel. Wir verlassen das Luftschiff, öffnen die runde Tür und gehen in den Raum. Wir klettern nach unten und öffnen die Luke im Boden. Das Muster, welches wir sehen, wird nun automatisch notiert.

Wir schauen nach vorne an die Wand, hier können wir eine Luke öffnen. Hier ist das Buch nach J'nanin.

J'nanin

Wir verlassen das Observatorium und gehen zum Zahn vor uns. Wir gehen links an ihm vorbei und finden eine Öffnung im Boden. Unten wird der Weg von einer Kugel versperrt. Wir klettern wieder nach oben und gehen nach rechts an die Felskante, hier ist eine Leiter. Unten ist ein Schaltpult mit zwei Hebeln. Mit diesen bewegen wir den Steg nach oben und unten. Um die Kugel aus dem Weg zu kriegen, sind die Hebel in folgender Reihenfolge zu betätigen: 1, 2, 1 und 2. Nun gehen wir zurück in das Loch und öffnen unten die Tür, leider ist der Boden eingestürzt. Also zurück zu den Hebeln um die Kugel in das Loch rollen lassen. Dies erreichen wir mit folgendem Ablauf: 2, 1, 2, 1 und 2, dann nochmals 2. Nun gehen wir zurück über die Kugel und kommen wieder zu einem Pult. Auch bei diesem geben wir die Kugelkombination ein. Mit dem Buch gelangen wir nach Amateria.

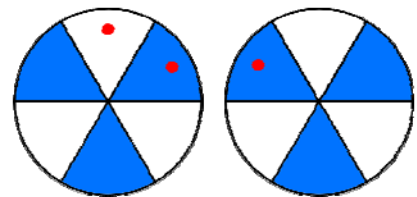


Amateria

Wir folgen dem Pfad über die Holzbrücken und weiter die Steintreppe runter. Unten folgen wir noch etwas dem Weg bis zu einer Gabelung. Hier gehen wir nach rechts und erreichen gleich einen hölzernen Lift links, mit diesem fahren wir hinauf. Oben kann man den Fahrstuhl auf beide Seiten verlassen, auf einer Seite finden wir wieder Buchseiten, und schon gehen wir wieder runter. Wir gehen zurück zur Gabelung und gehen dieses Mal Links über den Holzsteg bis zu einem leuchtenden Teich. Am anderen Ende des Teichs, unter dem Holzkonstrukt, ist eine Kammer, diese betreten wir. Hier liegen achtel Stücke von Kugeln. Wir legen zwei holzfarbene und ein schwarzes Achtel auf die Halbkugel in der Mitte. Anschliessend gehen wir zurück zum Teich, zum Bedienpult in der Mitte. Wir ziehen erst den Hebel links und wir fahren nach oben. Jetzt bewegen wir den obersten schwarzen Hebel, und dann den Hebel rechts. Die Apparatur wird verschlossen, wir bekommen aber ein Wabenmuster angezeigt.

Wir ziehen am Hebel links und fahren do wieder nach unten. Wir gehen zurück zum Startpunkt und von hier aus die Treppe runter. Wir folgen dem Steg übers Wasser, folgen weiter dem Weg über die Grünfläche bis etwa zur Mitte, wo wir rechts zu einer Holztor abbiegen können. Wir öffnen das Tor und erreichen eine andere Apparatur. Auch hier ziehen wir links den Hebel.

Hier müssen wir die Kugel von einer Scheibe auf die andere transportieren. Dies erreichen wir, indem wir am richtigen Ort der Kreis Stäbe in die Löcher stecken. Den schieben wir den unteren Hebel nach rechts. Wir bekommen ein weiteres Wabenmuster. Wir ziehen am Hebel links und verlassen den Bereich durch das Holztor.



Wir gehen nach rechts Richtung Bahn und klettern auf diese rauf. Wir folgen ihr bis zur Kreuzung. Hier gehen wir Richtung links, wo wir bei den Steingerippen rechts die Bahn nach rechts verlassen. Wir klettern über die Steine bis zum Eingang, wo kurz nach dem Eingang links eine Treppe in den Stein geschlagen ist. Diese klettern wir hoch und folgen der Bahn runter bis kurz vor den Eingang. Hier ist links die letzte Apparatur. Wir ziehen wieder den Hebel links von uns.

Auf der Bahn verteilt sind Schwingungsportale. Immer in der Nähe auf einem Steg sind Schaltkästchen, diese müssen wir korrekt einstellen. Also wieder Runter zur Bahnkreuzung und folgende Änderungen vornehmen:



- Portal 1, Zeiger von C nach B
- Portal 2, Zeiger von A nach D
- Portal 3, Zeiger von E nach A
- Portal 4, Zeiger von B nach C
- Portal 5, Zeiger von D nach E
-

Wenn alles korrekt eingestellt ist gehen wir zurück zum Schaltpult, fahren nach oben und betätigen den Hebel links der Anzeige. Wir erhalten das dritte und letzte Wabenmuster. Wir kehren zum Startpunkt zurück. Im Holzbau mit der Bahn Richtung Zentrum findet sich nun die erste Wabe. Wir geben das erste Muster ein und erreichen so die zweite Konsole. Bei der zweiten und dritten Konsole verfahren wir gleich.



Nun erreichen wir das Haupthaus und öffnen die Luke vor uns. Wir gehen hinein, steigen die Treppe hoch, drehen den Stuhl und setzen uns hinein. Mit dem Knopf vor uns gibt es wieder etwas Story, und mit dem Griff über uns geht es nach oben. Eine weitere Kontrolltafel erscheint, und wir müssen den Weg eingeben, welchen wir mit der Kugel fahren wollen. Hierfür folgende Änderungen vornehmen:

- Kreis 1 belassen
- Kreis 2 einmal drehen
- Kreis 3 einmal drehen
- Kreis 4 belassen
- Kreis 5 zweimal drehen
- Kreis 6 belassen
- Kreis 7 einmal drehen
- Kreis 8 einmal drehen
- Kreis 9 einmal drehen



Nun drehen wir uns mit dem Stuhl um und drücken den blauen Knopf über uns.

Nach der Fahrt erhalten wir ein weiteres Muster, welches automatisch abgezeichnet wird. Das Gefährt verlassen wir und gehen zum Steg runter. Hier ist auch das Verbindungsbuch nach J'nanin.

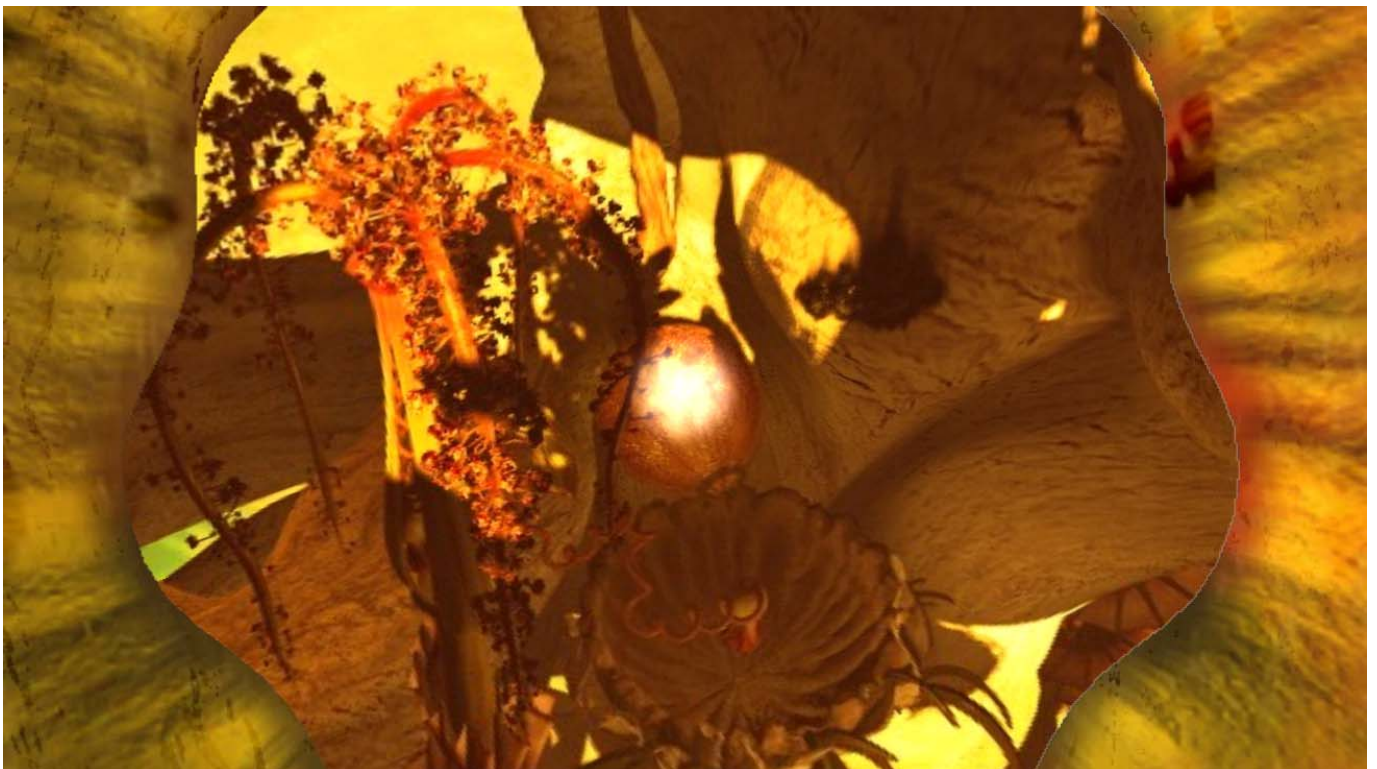
J'nanin

Jetzt öffnen wir noch das dritte Horn. Wir verlassen das Observatorium und klettern beide Felswände herunter, gehen nach links über die Steine im Wasser, laufen den Weg entlang wieder hoch bis zu den Steintreppen. Hier gehen wir links runter zur ersten Hängebrücke und überqueren diese. Auf dem Felsen gibt es rechts eine Leiter nach unten welche wir folgen. Unten gehen wir rechts dem Felsen entlang zu einem Gewächs, rechts daneben ist eine Pflanze, wir berühren diese und sie öffnet sich. Nun berühren wir die Knolle des Gewächses links, und ein Tier geht zu einer weiteren Pflanze rechts und zirpt. Wir gehen zurück und steigen die Leiter nach oben wo wir ebenfalls rote Knollen finden. Am Boden finden sich violette Blüten, wir gehen in diese Richtung und befinden uns nun hinter der grossen Blüte. Die grosse Blüte schauen wir uns an du können uns nun mit ihr bewegen. Wir richten uns mit der Blüte auf die Stelle aus, wo das Tier am Zirpen ist, so werden sich nun alle roten Sporen an der Wand ausdehnen. Wir gehen ganz nach oben und über die Sporen zum letzten Horn. Auch hier wieder die Punkte aus dem Observatorium eingeben damit wir Zugang zur Insel Edanna erhalten.



Edanna

Wir folgen den Weg nach rechts und mit der Spiralpflanze nach oben. Der Weg führt uns weiter durch eine ovale Öffnung. Zwischendurch sehen wir einen Vogel, der sich in die Tiefen von Edanna stürzt und sein Küken zurücklässt. Wir folgen dem Weg weiter, wo uns eine Pflanze den Weg versperrt. Wir berühren ihre Knolle in der Mitte. Sie verschiebt ihre Blätter und gibt der Sonne den Weg frei auf eine weitere Blume auf der anderen Seite. Wir nähern uns dieser Blume und berühren den roten Blütenstempel in der Mitte. Wir blicken nun durch die Mitte der Pflanze, sie wirkt wie eine Lupe. Wir zielen mit dem Lichtstrahl auf den runden Wasserspeicher neben der Spiralpflanze.



Das Reservoir platzt und die Spiralpflanze entfaltet sich. Wir gehen zurück, um den Felsen herum, und dann rechts die Spiralpflanze nach unten. Wir folgen dem Weg weiter bis zu einem Zitteraal. Wir gehen links an ihm

vorbei und folgen dem Weg weiter nach unten. Wir erreichen einen leeren Wasserspeicher. Wir berühren diesen und er saugt den Aal nach unten. Wir drehen uns um und finden am gelblichen Felsen weitere Buchseiten. Hier geht es nach rechts weiter über die Brücke mit den roten Sporen. Wenn wir die Brücke betreten, hören wir lautes Geschrei vom Vogel. Wir folgen dem Weg bis zur gelben Pflanze und ziehen an ihr. Wir gehen über das entfaltetete Blatt zur Liane und ziehen an dieser. Unser Mauszeiger verwandelt sich in eine Liane, damit bestimmen wir, in welche Richtung wir schwingen möchten. Wir schwingen nach rechts, gehen zur Kurbel und ziehen damit die Falle nach oben. Jetzt berühren wir die rosafarbenen Beeren rechts der Falle. Eine Beere fällt herunter. Diese Beere berühren wir nochmals, damit sie etwas weiter rollt. Wir gehen hinter die Kurbel in den dunklen Gang und rutschen hinunter. Wir sind wieder auf dem alten Weg und gehen erneut Richtung der gelben Pflanze und auf das Brückenblatt. Jetzt sehen wir, wie ein Tier den Köder schnappt, wir ziehen an der Schnur rechts damit die Falle herunter fällt. Das Tier flüchtet und zirpt auf der Sporenbrücke. Die Brücke wird dadurch zerstört. Jetzt greifen wir vorne wieder die Liane und schwingen nach links.

Wir folgen dem Weg nach vorne und dann nach unten. Wir erreichen eine fleischfressende Pflanze, in dieser ist der Vogel gefangen. Wir gehen rechts weiter bis zu einem weiteren Wasserspeicher mit einer Zeichnung am Fels. Diesen berühren wir und der Aal wird hier hinein gesogen.

Wir gehen rechts weiter bis ganz nach unten und sehen durch die Lilie. Den Lichtstrahl richten wir auf die vorletzte Lilie aus, gehen zu dieser Blume und richten den Strahl auf ein zusammengerolltes Brückenblatt im Wald auf der linken Seite aus. Zurück zum Aal und wir folgen dieses Mal dem linken Weg nach unten. Kurz darauf, auf der rechten Seite, finden wir den nächsten Wasserspeicher. Auch diese berühren wir, und erneut wird der Aal hierhin befördert. Dem Weg folgen wir weiter nach unten und finden dann nicht weit wiederum rechts, ein Projektionsgerät für etwas Story. Weiter geht es weiter nach unten, über das Brückenblatt, und dann rechts mithilfe der Pilze den Stamm hoch. Dem Weg weiter gefolgt finden wir eine Blume, welche, wenn wir hindurchschauen, auf die Wasserblase vor uns zeigt. Oberhalb dieser Blume ist eine Lilie. Diese Lilie richten wir nun auf diese Blume unter uns aus. Wir müssen nun zurück zur ersten Lilie und diese auf diese letzte Lilie ausrichten. Damit zerplatzt der Wasserspeicher mit dem Aal und die fleischfressende Pflanze gibt den Vogel aufgrund der Entladung durch den Aal frei.

Wir richten nun den Strahl wieder zurück auf die vorherige Lilie damit das Brückenblatt entrollt ist. Wir gehen wieder über das Brückenblatt an den Pilzen hoch bis zur Stelle, wo kein Licht ist. Hier gehen wir links in den hohlen Stamm. Wir folgen dem Weg bis zum Ende und treffen auf eine Liane. Mit dieser springen wir nach unten und folgen dem Pfad an der blauen Pflanzen vorbei bis zur Lilie. Den Strahl richten wir mit der Lilie auf die Blütenstängel, welche oben aus der blauen Pflanze herausragen. Die Stängel richten sich auf. Wir gehen zur blauen Pflanze und finden auf deren Höhe eine neue Passage die nach rechts abzweigt, zwischen zwei Stämmen hindurch. Hier finden wir Schmetterlinge im Licht. Wir biegen nach rechts ab und gehen weiter bis zur Pflanze. Hier berühren wir wieder deren Zentrum und sie ändert die Position ihrer Blätter. Wir gehen den Weg zurück bis zur zweiten blauen Pflanze, umrunden die Pflanze und sehen hinter ihr, an deren Fusse, rote Sporen. Wir gehen hin und drücken auf diese, damit verschwinden die Schmetterlinge. Wir drehen uns um und kriechen in die blaue Wurzel hinein. Hier gehen wir nach links immer weiter, und finden weitere Buchseiten. Wir folgen dem Pfad in die Pflanze hinein bis in die Blüte. Hier berühren wir die Blütenstempel und der Vogel holt uns in sein Nest. Wir rutschen links nach unten und erhalten ein drittes Muster. Hier finden wir auch das Verbindungsbuch nach J'nanin.

J'nanin

Im Observatorium legen wir die drei Zettel mit den Mustern einer nach dem anderen auf den bläulichen runden Tisch. Nach dem dritten Zettel können wir das Buch in der Mitte benutzen um nach Narayan zu gelangen.

Narayan

Wir laufen hoch, rechts die Treppe rauf. Nach der Zwischensequenz schauen wir uns um, und entdecken rechts einen Schalter am Boden, den wir umlegen. Anschliessend gehen wir die Treppe wieder runter. Hier im Raum finden wir zwei Kugeln, welche über ein Kabel mit dem Hebel in der Mitte verbunden sind. Wir drehen den Hebel nach Links und berühren die linke Kugel von vorne (um sie herum laufen). Sie hebt sich an und lässt sich öffnen. Im inneren sehen wir drei Kreise mit je vier Rosettenkreise darin. Um die Sphäre um Narayan zu

öffnen müssen wir die richtigen Rosettenbilder eingeben. Eine Auswahl befindet sich hinten im Raum. Die korrekte Antwort finden wir in Atrus Tagebuch.

Im Tagebuch sind Viererwortgruppen fett geschrieben (in der US Version des Spiels und der neueren deutschen Version. In der älteren deutschen Version sind die Symbole in Englisch beschrieben, es werden aber deutsche Untertitel angezeigt, wenn man darauf zeigt).

1. Energy - Powers - Future - Motion (Energie - Antreiben - Zukunft - Bewegung)
2. Nature - Encourages - Mutual - Dependence (Natur - Fördern - Gegenseitig - Abhängigkeit)
3. Dynamic - Forces - Spur - Change (Dynamisch - Kraft - Erzeugen - Veränderung)
4. Balanced - Systems - Stimulate - Civilizations (Ausgewogen - System - Stimulieren - Zivilisation)

Die Symbole für die Wortgruppen 1-3 finden wir im Raum, in dem wir uns grad befinden.

Wortgruppe 1 im obersten Hauptkreis, beginnend mit dem ersten Wort im obersten Rosettenkreis, dann im Uhrzeigersinn weiter.

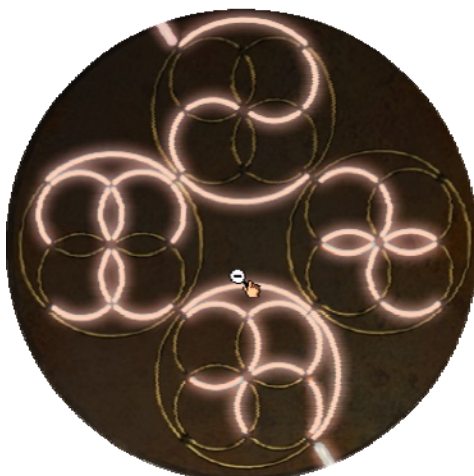
Wortgruppe 2 im Hauptkreis unten links, beginnend mit dem ersten Wort im obersten Rosettenkreis, dann im Uhrzeigersinn weiter.

Wortgruppe 3 im Hauptkreis unten rechts, beginnend mit dem ersten Wort im obersten Rosettenkreis, dann im Uhrzeigersinn weiter.

Bei der Eingabe der Symbole leuchten die einzelnen Elemente orange auf. Wenn wir alle vier Symbole eines Hauptkreises korrekt eingegeben haben, leuchten diese weiss auf. Sind alle drei Hauptkreise ausgefüllt, verschwindet aussen die blaue Sphäre.



Wir gehen durch den nun freigewordenen Durchgang die Treppe runter und finden das Verbindungsbuch nach Tomahna. Dieses nehmen wir mit. Ebenfalls hier finden wir die Symbole für die vierte Wortgruppe. Wir gehen also wieder nach oben und legen den Hebel nach rechts um. Treten an die rechte Kugel heran und öffnen sie. Hier geben wir hier die letzte Zeichnung ein.



Damit verschwindet die rote Sphäre und die blaue kehrt zurück. Saavedro erscheint und erkennt, dass er die blaue Sphäre überwinden kann, nicht aber gleichzeitig auch die rote. Er braucht uns also, um die rote Sphäre zu öffnen während er zwischen der blauen und der roten darauf wartet. Im Gegenzug bietet er uns Releeshahn an. Das Ende des Spiels bietet nun sieben Varianten an, eine die gut endet, eine die gemischt endet, eine die schlecht endet, und vier in welchen wir scheitern.

Variante 1: gutes Ende

Wir bewegen den Hebel zwischen den Kugeln nicht und gehen stattdessen ganz nach oben und legen den Hebel am Boden um. Wir warten bis Saavedros Geschrei vorbei. Wir gehen die Treppe wieder nach unten und sehen uns Saavedro durch die verästelte Tür an. Wir erhalten das Buch, legen dann den Sphärenhebel hinten im Raum nach rechts um und gehen die Treppe hoch. Oben legen wir den Hebel des Hauptschalters wieder um. Nachdem Saavedro zu seiner Familie gegendelt ist, öffnen wir das Buch nach Tomahna und kehren zu Atrus zurück. Wir geben ihm das Buch Releeshahn.

Variante 2: gemischtes Ende

Wir bewegen den Hebel zwischen den Kugeln nicht und gehen stattdessen nach oben und legen den Hebel am Boden um. Wir warten bis Saavedros Geschrei vorbei ist und gehen dann die Treppe wieder nach unten und sehen uns Saavedro durch die verästelte Tür an. Wir erhalten das Buch und benutzen es gleich um nach Tomahna zu gelangen. Atrus und Katharina nehmen Releeshahn entgegen, der Abspann zeigt jedoch Schuldgefühle von Atrus.

Variante 3: schlechtes Ende

Wir bewegen den Hebel nach links, so wie es Saavedro gefordert hat. Die rote Sphäre verschwindet, Saavedros gibt uns aber das Buch Releeshahn nicht, sondern wirft es in den Abgrund und verschwindet. Wir kehren ohne Releeshahn nach Tomahna zurück.

Variante 4: keine Erfolg

Wir gehen links rum zu Saavedro, und warten, bis er Releeshahn in den Abgrund fallen lässt, und uns dann mit seinem Hammer niederschlägt.

Variante 5: keine Erfolg

Wir gehen links rum zu Saavedro, und entfernen uns wider nach dem er uns aufgefordert hat die äussere Barriere fallen zu lassen. Wir öffnen sie aber nicht und kehren zu ihm zurück. Wir entfernen uns abermals ohne die Sphäre zu öffnen und kehren ein drittes Mal zu ihm zurück. Er wird uns mit Releeshahn niederschlagen.

Variante 6: keine Erfolg

Wir bewegen den Hebel zwischen den Kugeln nicht und gehen stattdessen ganz nach oben und legen den Hebel am Boden um. Wir warten bis Saavedros Geschrei vorbei ist, gehen dann die Treppe wieder nach unten und sehen uns Saavedro durch die verästelte Tür an. Wir erhalten das Buch, legen aber den Hebel nicht nach rechts um. Wir gehen wieder nach oben und legen den Hebel am Boden um. Die blaue Sphäre öffnet sich und Saavedro rennt zu uns hoch. Sobald wir versuchen die Treppe nach unten zu steigen kommt Saavedro uns entgegen und schlägt uns mit dem Hammer nieder.

Variante 7: keine Erfolg

Wir bewegen den Hebel zwischen den Kugeln nicht und gehen stattdessen ganz nach oben und legen den Hebel am Boden um. Wir warten bis Saavedros Geschrei vorbei ist, gehen dann die Treppe wieder nach unten und sehen uns Saavedro durch die verästelte Tür an. Wir erhalten das Buch, legen aber den Hebel nicht nach rechts um. Wir gehen wieder nach oben und legen den Hebel am Boden um. Die blaue Sphäre öffnet sich und Saavedro rennt zu uns hoch. Wir benutzen Tomahna und kehren zu Atrus und Katharina zurück. Saavedro verfolgt uns jedoch und schlägt uns mit dem Hammer nieder.