

# Myst IV: URU

– Ages beyond Myst –

## Mitspielende Personen

- die eigene Spielfigur
- Jeff Zandi in der Wüste
- Yeesha (ein Hologramm)

# Lösung

Zu Beginn einige einleitende Bemerkungen:

- In diesem Spiel kann man nicht sterben. Wenn man zu groben Unfug baut (also z.B. in Lava fällt), taucht man wieder in seinem Relto auf und kann erneut mittels der Verbindungsbücher zurück in diejenige Welt reisen, aus der man sich gerade verabschiedet hat.
- In den ersten fünf Kapiteln muß man je sieben Weltentücher aufsammeln. Wenn man eines angeklickt hat, taucht man jeweils dort beim erneuten Betreten dieser Welt auf.
- Abgesehen vom ersten Kapitel bekommt man in jedem dieser Welten auch eine Yeesha-Seite. Diese fügt man dem eigenen Yeesha-Verbindungsbuch durch Anklicken hinzu. Wenn man das macht, verschönert man den eigenen Relto durch zusätzliche Landschaftselemente.
- Beim Nehmen der Verbindungsbücher sollte man darauf achten, daß man nicht versehentlich den grünen Reiter unter dem Buch anklickt, denn dann wird der bisher erreichte Spielstand für diese Welt gelöscht und man muß wieder ganz von vorne anfangen.
- Aufgrund der unglaublich dämlichen Steuerung der Spielfigur wird es in diesem Spiel immer wieder zu ziemlich frustrierenden Passagen kommen. Es ist einfach nicht möglich, mit der Spielfigur sauber getimte Sprünge zu machen oder aber Gegenstände zielgerichtet über den Boden zu schieben. Solche Aktionen muß man aber immer wieder einmal machen, und in Eder Kemo und Eder Gira besonders häufig. Auch wenn genau klar ist, was man zu machen hat, braucht man dann sehr lange, weil es einfach nie auf Anhieb klappt. Wer sich von solchen schlecht programmierten Sequenzen nicht abschrecken läßt, findet ein ansonsten recht schönes Grafikadventure.

## Wüste

Zu Beginn des Spiels steht man in einer Wüste in der Nähe eines Vulkans. Bevor man losrennt, sollte man sich erst einmal umdrehen, um die schwarze Tafel am Zaun zu sehen. Zu dieser geht man hin und sieht sich deren Rückseite genauer an. Hier findet man das erste Weltentuch, das man anklickt und damit aktiviert (dies muß man auch mit allen anderen Weltentüchern machen, sonst kommt man nicht weiter).

Nun geht man zu dem Wohnanhänger und damit zu Jeff Zandi. Von diesem läßt man sich die nächsten Schritte erklären: man soll eine Nachricht von Yeesha in der Spalte finden und den Baum betreten. (*Sollte man einmal nicht weiter wissen, steht einem Jeff mit Rat und Tat zur Seite.*) Auf der Rückseite des Wohnwagens findet man das zweite Weltentuch, das man ebenfalls aktiviert.

Vom Wohnanhänger geht es weiter zu einem Windrad, das sich aber nicht dreht und im Moment auch nicht bewegen läßt. Also geht man noch weiter an der Spalte und dem Flugzeugtrümmern vorbei zu einem Skelett. An dessen Kopf findet man das dritte Weltentuch, wenn man zwischen die Knochen geht.

Nun geht man zurück zu der Erdspalte. Auf der dem Windrad gegenüberliegenden Seite findet man eine Leiter, die nach unten führt. Unten geht man nach rechts und läuft an der Wand ein wenig weiter nach unten. Von dort kann man über drei Holzbretter auf die andere Seite kommen. *Wenn man hier nach unten stürzt, kann man an herabhängenden Hängebrücken wieder nach oben klettern.* Dort geht man nach links und klettert die Hängebrücke weiter nach oben. So kann man den Raum auf der anderen Seite betreten. Drinnen geht man links in den nächsten Raum und zieht dort an dem Hebel vor der Steinmühle. Dieser löst eine Bremse, so daß nun oben in der Wüste das Windrad bewegt werden kann. Daher geht man wieder in den ersten Raum, verläßt diesen und geht nach rechts zu der Brücke. Wenn man diese betritt, bricht sie zusammen und man landet auf dem Grund der Spalte. Hier klettert man die soeben zerstörte Brücke nach oben und dann noch höher zurück in die Wüste.

Dort geht man zum Windrad und dreht es (indem man vor den Hebel läuft). Damit dreht sich nun das Windrad ohne Unterlaß und es gibt Strom in den Räumen unten in der Spalte. Also begibt man sich wieder ganz nach unten auf den Grund der Spalte.

Weiter rechts findet man eine Hängebrücke, an der man nach oben klettert und dort auf das vierte Weltentuch in einer Nische klickt. In einer zweiten Nische findet man einen Brief von Artus auf dem Bett. Nun geht man wieder über die drei Holzbretter auf die andere Seite und weiter nach oben in die Höhle mit den zwei Zimmern.

Im ersten Raum findet man einen Apparat mit vier Symbolen und einem blauen Knopf in der Mitte. Wenn man auf die Symbole klickt, verändern sie die Form, und genau das muß man jetzt nutzen. Links neben dem Eingang zu diesem Raum findet man an der Wand eine Zeichnung, die vier Symbole zeigt. Genau diese Anordnung muß man nun bei dem Apparat einstellen, danach drückt man den Knopf. Hat man das gemacht, erscheint ein Hologramm von Yeesha und erzählt etwas. Weiter links in diesem Raum findet man auch das fünfte Weltentuch. Allerdings sollte man nicht den grünen Knopf an dem Becken rechts vom Eingang drücken, denn dann landet man wieder in der Wüste. Stattdessen schließt man die Eingangstür, indem man den blauen Knopf daneben drückt. Dann geht man in den zweiten Raum und drückt auch dort den blauen Knopf neben der Tür, um diese zu öffnen.

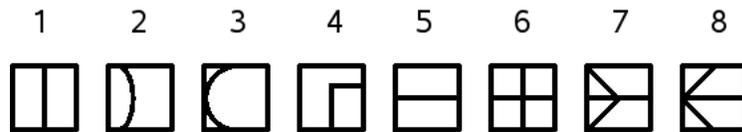
Nun geht man nach draußen und zu der geschlossenen Tür des ersten Raums. Dort findet man das sechste Weltentuch. *Wenn man versehentlich beide Türen geschlossen hat und dann den grünen Knopf bei dem Becken im ersten Raum drückt, wird man in die Wüste zurückbefördert. Wenn man nun wieder in die Spalte zurückgeht, ist man für immer aus den beiden Räumen ausgesperrt. Wenn man in den Zimmern noch etwas erledigen muß, muß man das Spiel daher ärgerlicherweise wieder ganz von vorne beginnen.* Dann geht man zu der noch intakten Brücke und springt über das Loch in deren Mitte hinweg. Auf der anderen Seite setzt man die Fördermaschine mit einem Fußtritt in Gang. Dadurch wird ein Eimer nach unten bewegt, also springt man nach unten und findet das siebte Weltentuch an dem Eimer. Nun geht man auf den Baumstamm mit dem Symbol der Weltentücher zu und drückt auf dieses Symbol.

Wenn man alle sieben Weltentücher gefunden hat, öffnet sich diese Tür, ansonsten bleibt sie geschlossen. Direkt hinter der Tür findet man eine Leiter, die man nach unten klettert. Am Ende kommt man in eine Höhle mit einem Pult, auf dem man Yeeshas Verbindungsbuch findet. Wenn man in diesem auf das Bild klickt, kommt man in Relto an, von wo aus man nun immer startet, wenn man „stirbt“ oder das Spiel nach einer Unterbrechung neu beginnt. Man kann nun vorerst nicht wieder zurück in die Wüste gelangen.

## Relto

Man steht nun auf einer kleinen Insel irgendwo in Wolken eingebettet und kann sich ein wenig umsehen. Im Laufe des Spiels wird man einige Yeesha-Seiten finden, mit deren Hilfe man die Landschaft hier ein wenig verschönern kann und muß. Man sollte sich nun ein wenig umsehen. Auf der Insel findet man ein Haus, das man erst einmal untersuchen kann.

Drinne findet man direkt neben der Tür einen Hebel, mit dem man die Fenster öffnen kann und so Licht ins Dunkle bringt. Außerdem findet man eine noch leere Bücherwand und einen Schrank, in dem man das Aussehen der eigenen Spielfigur ändern kann, wenn man mag. Schließlich gibt es hier noch ein zweites Bücherregal mit einem Buch von Yeesha. Der Text ist zwar nicht sehr aussagekräftig, aber man kann etwas über die Zahlen in der D'ni-Schreibweise lernen. Auf den einzelnen Seiten findet man der Reihe nach die Zahlen 1 bis 8 auf D'ni; und diese sollte man sich aufschreiben, denn man wird sie später gut brauchen können. Nun geht man wieder nach draußen.



Vor dem Haus findet man vier Säulen, die man alle anklicken und so öffnen kann. In jeder Säule findet man ein Buch in eine neue Welt. Sobald man eines der Bücher und dann darin das zugehörige Bild anklickt, landet man in der neuen Welt. Das Verbindungsbuch liegt anschließend nicht mehr in der Säule vor dem Haus, sondern in dem leeren Bücherregal im Haus. Wenn man also bei einem wieder aufgenommenen Spiel oder nachdem man Yeeshas Verbindungsbuch benutzt hat wieder im eigenen Relto angekommen ist und erneut in diese Welt will, muß man das Buch im Haus suchen. Dabei sollte man tunlichst vermeiden, auf den grünen Reiter unter dem Buch zu klicken, denn dann löscht man den Spielstand dieser Welt und muß dort wieder von vorne beginnen. Welche Welt man zuerst besucht (welches Buch man also zuerst anklickt) ist wirklich völlig egal. Falls man in einer Welt einmal nicht mehr weiter kommen sollte, kann man jederzeit mit Yeeshas Verbindungsbuch zurück nach Relto reisen und in eine andere Welt springen, um dort sein Glück zu versuchen.

## Teledahn



Das orangefarbene Verbindungsbuch führt nach Teledahn. Dort angekommen findet man sich in einem Raum wieder, der zu einer riesigen Wasserzisterne gehört. Auf dem Boden findet man ein großes Gitter, dieses ist aber noch verschlossen, so daß man es nicht öffnen kann. Zudem befindet sich unter dem Gitter Wasser, wie man erkennen kann, wenn man den Raum verläßt und nach draußen geht.

Auf der Rückseite des Gebäudes, welches man nun verlassen hat, findet man das erste Weltentuch von Teledahn. Anschließend geht man über den Laufsteg auf den äußeren Ring und diesen solange entlang, bis man zwischen zwei Felsen hindurch noch weiter nach außen gehen kann. Hier folgt man dem Steg weiter bis zu einer Gabelung und dann dem Weg nach links.

Am Ende steigt man die Treppe nach oben zu einer eingefahrenen Sonnenschüssel. Beim inneren Ring findet man eine Säule mit einem gelben Knopf, auf dem die D'ni-Zahl '3' abgebildet ist. Wenn man diesen Knopf dreimal drückt, entfaltet sich die Sonnenschüssel. Nun muß sie allerdings noch mit der Bewegung der echten Sonne, die man sicherlich schon auf ihrer schnellen Bewegung am Himmel beobachtet hat, synchronisiert werden. Dazu geht man zu der periskopähnlichen Apparatur auf der anderen Seite. Wenn man durch diese hindurchsieht, kann man einen Teil der Landschaft erkennen. Zudem sieht man zwei Schaltflächen (unten und rechts) mit je zwei Schaltern. Mit den beiden Schaltern unten kann man das Blickfeld nach oben oder unten verschieben. Ziel ist es nun, das Blickfeld auf eine solche Höhe einzustellen, in der die Sonne genau durch die Mitte des kleinen zentralen Sichtfensters läuft. Mit den beiden Tasten rechts kann man nun das Blickfeld in drei verschiedenen Geschwindigkeiten drehen und damit der Sonne folgen und ihrer Geschwindigkeit anpassen, bis die Sonne genau im Zentrum des kleinen Sichtfensters liegt. Nun hat man die Energieversorgung in Teledahn aktiviert. Von dem runden Steg hier kann man nach außen drei Hebel erreichen, von denen sich zwei bewegen lassen, der dritte ist allerdings völlig unbeweglich. Auf diese Weise setzt man zwei Antriebswellen in Gang. Hier hat man nun alles erledigt, daher geht man wieder zurück zu der Abzweigung auf dem Metallsteg.

Nach links geht es weiter in den noch unerforschten Bereich dieser Welt. Irgendwann kommt man zu einer Treppe mit einem Hebel davor. Diesen sollte man aber noch in Ruhe lassen. Stattdessen geht man erst einmal die Treppe nach unten und vor den Behälter. Hier erkennt man, daß das Gitter davor etwas eingedellt ist, und hier kann man nach oben in den Behälter klettern. Das muß man aber noch nicht (hat man es dennoch getan, einfach wieder aussteigen, indem man außerhalb des Behälters klickt). Nun geht man zu dem Hebel, zieht ihn und muß nun innerhalb von fünf Sekunden in den Behälter steigen, sonst fährt der ohne einen los. War man zu langsam, ist der Behälter also ohne einen abgefahren, muß man einen der Behälter mit dem Hebel wieder so anhalten, daß der an der richtigen Stelle zum Stehen kommt.

Hat man es rechtzeitig in den Behälter geschafft, wird man über die Seilbahn in einen neuen Raum gefahren und dort fallengelassen. In diesem Raum findet man das zweite Weltentuch, das man anklickt. Links und rechts davon kann man mit zwei Fernrohren in die Landschaft gucken, muß das aber nicht. Wichtig ist das Steuerpult auf der anderen Seite. Dieses klickt man an und setzt sich so davor. Rechts am Pult findet man drei runde Knöpfe, die man alle anklickt, woraufhin in deren Mitte ein weißer Fleck aufleuchtet. Unten rechts findet man einen Hebel bei einem roten Knopf, mit dem man das Gitter auf dem Boden des ersten Raums in Teledahn entriegeln kann (er muß auf das Sechseck mit den ausgefahrenen

Riegeln (rechts) zeigen. Nun zieht man noch an dem großen Hebel in der Mitte, der dann ganz langsam zurückfährt. Mit ihm läßt man das Wasser aus der Zisterne ab, wie man an dem Pegelstandzeiger erkennen kann. Mehr muß man hier nicht machen. Man geht nun zu dem Fahrstuhl und entriegelt ihn mit einem Fußtritt rechts von der Kabine. Nun geht man in die Kabine und drückt auf den blauen Knopf.

Mit diesem fährt man weiter nach oben und kann einen neuen Raum betreten. Hier kann man das dritte Weltentuch aktivieren, mit einem Hebel die Fensterläden öffnen und zu dem Schreibtisch gehen. Auf diesem findet man einige Zeichnungen, wichtig ist aber nur die Bedienungsanleitung des Aquariums und eine Karte, auf der sieben Vierecke mit je einer D'ni-Zahl abgebildet sind. Diese Zahlen und deren relative Lage zueinander muß man sich nun merken (am besten aufschreiben und direkt in arabische Zahlen konvertieren). Nun geht man zu dem Aquarium. Links daneben findet man auf dem Fußboden eine Yeeshas-Seite, die man durch Anklicken in Yeeshas Verbindungsbuch einsetzt. Aus der Bedienungsanleitung für das Aquarium weiß man, daß man den roten Knopf mindestens drei Sekunden lang drücken muß, also macht man das nun. Daraufhin öffnet sich der untere Teil des Aquariums und gibt ein weiteres Buch frei. Mit diesem reist man in einen neuen Raum.

Auf dem Schreibtisch hier findet man ein Tagebuch, aus dem man viel über Teledahn erfahren kann. Auch die anderen Papiere sollte man sich ansehen. Anschließend geht man weiter durch zu einer Steintafel, mit deren Hilfe man nach (zweimaligem) Anklicken auf eine Steinplattform gelangt. Hier benutzt man Yeeshas Verbindungsbuch, um wieder nach Relto zurückzukommen. Dort haben sich inzwischen durch die erste Yeeshas-Seite die Wolken verändert. Man geht ins Gebäude und reist mit dem orangefarbenen Verbindungsbuch zurück in das Zimmer mit dem Aquarium. Dort geht man zum Fahrstuhl und fährt mit dem gelben Knopf nach unten. Wieder in der Halle angekommen, in der man mit dem Behälter und der Seilbahn gelandet ist, drückt man den gelben Knopf erneut und gelangt so noch weiter nach unten.

Man ist nun wieder ganz am Anfang angekommen: auf dem äußeren Metall-Rundgang um die Zisterne. Von hier geht man wieder in das Gebäude in der Mitte und diesmal kann man das Gitter im Boden öffnen (wenn das nicht geht, hat man an dem Steuerpult am Ende der Seilbahn etwas falsch eingestellt, s.o.). Danach kann man eine Leiter nach unten steigen und dort in der Mitte der Höhle eine weitere Leiter noch weiter nach unten klettern. Unten folgt man dem Kanalrohr bis zu einer Stelle, an der man das Rohr nach rechts verlassen kann. Dort steigt man die Treppe nach oben in einen Gefängnisraum.

Hier findet man das vierte Weltentuch, das man wie gewohnt anklickt. Diesen Gefängnisraum hat man bereits in dem Raum mit dem Aquarium als Karte gesehen. Dort waren die Metallplatten auf dem Boden mit D'ni-Zahlen markiert. Man geht nun auf die andere Seite zu einem der beiden Gitter und blickt durch dieses in den nächsten Raum. An der gegenüberliegenden Wand erkennt man auf der rechten Seite eine Art Steuerstand, in dem insgesamt sieben Platten zu sehen sind. Von diesen sieben Platten sind einige Platten oben und eingedrückt (gelblich) und andere sind unten und nicht eingedrückt (bläulich). Nun zählt man diese Hebel von links nach rechts durch und merkt sich für jede Zahl, welche eingedrückt (oben) und welche nicht eingedrückt (unten) ist. Anschließend muß man genau die Platten auf dem Boden beschweren, deren zugehörige D'ni-Zahlen beim Steuerstand eine obenstehende Platte zeigt. Ist also beispielsweise die zweite Platten oben, muß man die Bodenplatte mit der D'ni-Zahl '2' beschweren usw. Beschweren kann man die Platten mit den herumliegenden Steinen. Alle Platten, die nicht zu beschweren sind, muß man eventuell freilegen, wenn auf ihnen etwas liegt. Hat man alles richtig gemacht, öffnen sich in den beiden Gitter und man kann den Raum dahinter betreten. Wer keine Lust hat, es selbst herauszufinden, der kann einfach vor den beiden Gittern jeweils die ersten beiden Platten mit Steinen beschweren, während die anderen drei Platten frei bleiben müssen.

Nun geht man zu dem Steuerstand und zieht an dem linken Hebel. Dadurch schließen sich zwar die beiden soeben geöffneten Gittertüren, dafür aber öffnet sich der andere Ausgang aus diesem Raum. *Sollte man hier vorübergehend das Spiel verlassen und erneut anfangen, steht man wieder in dem Raum mit den Bodenplatten, und die Gittertüren sind nun erneut geschlossen. Will man diese wieder öffnen, muß man nun zusätzlich vor der linken Seite die dritte Platte beschweren, denn man hat ja die Kombination am Steuerpult geändert.*

Man folgt nun dem Gang nach draußen und der Treppe nach rechts unten auf einen Steg. Bevor man an dessen Ende gelangt, versperrt eine hochgezogenen Zugbrücke den Weg. Davor befindet sich ein Hebel, der bewirkt aber leider nichts. Man stellt sich daher direkt vor die hochgezogene Brücke und springt dagegen, dann fällt sie fast ganz nach unten. Nun kann man mit Anlauf über die Brücke springen. So kommt man weiter zu einem Plateau mit einem Gebäude, vor dem Kisten lagern.

Man betritt das Gebäude und steigt drinnen die Treppe hoch. Am Ende des Laufstegs kann man wieder eine Tür öffnen und kommt so in eine Höhle.

Dieser folgt man zu einem orangefarbenen Licht auf dem Boden. Links davon findet man an der Wand das fünfte Weltentuch. An der Weggablung geht man zunächst geradeaus weiter und verläßt dann die Höhle. Am Ende des Metallstegs zieht man an dem Hebel und senkt damit eine Schleuse ab, so das Wasser in das Meer abfließen kann. Dann geht man wieder zurück in die Höhle und nimmt an der Abzweigung den anderen Gang. Auch hier kommt man zu einem Laufsteg, auf dem man erneut ein Fernrohr findet. Mit diesem kann man sogar schießen, wenn man oben auf den blauen Knopf drückt, und genau das muß man nun machen. Man richtet das Teleskop auf das Plateau mit den Kisten auf und erkennt an der Wand des Gebäudes vier Felsstücke, die an Seilen befestigt sind und herunterhängen. Außerdem sieht man hier eine Steigleiter, die von den Felsen oben gehalten wird. Man visiert daher die Felsstücke an, bis sie in der Mitte des kleinen Sichtfensters liegen, und schießt dann auf sie, bis sie herunterfallen. Sobald man zwei Felsen abgeschossen hat, fällt die Leiter nach unten. Dann kann man zu dem Plateau zurückgehen.

Über die Kisten kann man nun rechts von der Tür nach oben steigen und springen, bis man auf dem Sims steht. Nach links springt man dann über den Eingang auf die andere Seite des Sims und findet hier das sechste Weltentuch. Außerdem gelangt man so zu der Leiter, die man nun nach oben steigen kann.

Im Raum darüber findet man das siebte und damit letzte Weltentuch. Hat man dieses angeklickt, verläßt man den Raum durch die gegenüberliegende Tür, folgt der Treppe nach unten und gelangt durch eine Geheimtür wieder in den ersten Raum.

Man folgt nun wieder der Treppe und dem Laufsteg zur Höhle und dem orangefarbenen Licht auf dem Boden. Rechts davon sieht man eine Tür mit dem Symbol der Weltentücher. Wenn man alle sieben Weltentücher aktiviert hat, dann kann man diese Tür nun öffnen. Durch sie hindurch kommt man in einen stockdunklen Raum, in dem man immer weiter hineingeht.

Plötzlich sieht man wieder Licht und steht in einem anderen Raum. Hier erzählt Yeesha wieder einiges und man kann sich dabei schon einmal umsehen, sollte aber nicht nach unten in den bodenlosen Schacht fallen. Wenn Yeesha ihre Geschichte beendet hat, kann man das Weltensymbol berühren, um die Seelensäule ins Relto zu transportieren. Drückt man erneut auf das Weltensymbol, erscheint die Säule wieder, aber am Ende muß man sie wie von Yeesha gewünscht ins Relto bringen. Rechts neben dem Weltensymbol befindet sich eine Figur an der Wand. wenn man diese berührt, kann man sich Yeeshas Geschichte noch einmal anhören; durch erneutes Anklicken verstummt Yeeshas Stimme wieder. Man sieht hier noch drei andere Seelensäulen, die man aber erst am jeweiligen Ende der anderen Welten, die man noch nicht besucht hat, erreichen kann. Hier gibt es im Moment also nichts mehr zu tun, daher läßt man sich nach unten in das tiefe Loch fallen und gelangt so wieder ins eigene Relto. Von dort reist man in eine der anderen Welten.

## Eder Kemo & Eder Gira



Hier landet man in einer trostlosen Welt mit viel Lava, in die man natürlich nicht fallen darf. Und dieses Mal sind die Weltentücher auch ziemlich schwer zu finden. Das erste findet man in der Nähe des Startplatzes, aber recht hoch. Am besten kann man es erkennen, wenn man die Rampe in der Nähe nach oben steigt und sich dann umsieht. Das erste Symbol befindet sich unerreichbar hoch über einer der Dampfdruckdüsen, von denen man zwei direkt beim Startplatz in dieser Welt findet. Weitere vier findet man in Eder Kemo verteilt. Jede dieser Dampfdruckdüsen kann man schließen, indem man auf den Hebel davor drückt. Wenn man allerdings alle schließt, wird der Druck unter den Deckel so groß, daß alle wieder aufgesprengt werden. Schließt man allerdings nur fünf der sechs Dampfdruckdüsen, so wird der Druck bei der noch offenen so groß, daß man sich in luftige Höhen schießen lassen kann. Man geht einfach vom Startplatz in dieser Welt die Anhöhe hoch und folgt dem Weg dann nach rechts. So findet man recht leicht drei weitere Dampfdruckdüsen, die man alle schließt. Die sechste Dampfdruckdüse findet man am Ende der Steinbrücke, wenn man dort nach rechts unten in die Lavaschlucht hinunterblickt. Dort erkennt man die letzte Düse auf einer Felsinsel. Wenn man nicht direkt am Abgrund steht, kann man einfach hinunterspringen und sie schließen. Danach springt man am besten in die Lava und reist dann vom Relto aus mit dem roten Verbindungsbuch wieder zurück nach Eder Kemo. Hier schließt man die Düse, die nicht unter dem Weltentuch liegt. Jetzt sollte nur noch eine Dampfdruckdüse offen sein, nämlich die unter dem Weltensymbol. Nun stellt man sich auf die (offene) Dampfdruckdüse und wird nach oben katapultiert. Dort drückt man auf das erste Symbol.

Dann springt man wieder nach unten. Das zweite Weltentuch findet man, indem man vom Startplatz nach oben auf den Weg und nach rechts geht, aber bei der ersten Felssäule links bei dem Steinkelch halt macht. Wenn man an den Abgrund geht (mit Blick zur Steinbrücke), erkennt man unter sich eine Felsplattform, zu der man sich vorsichtig rückwärts herunterfallen läßt. Unten kann man dann das zweite Weltensymbol aktivieren.

Nun gilt es, wieder von diesem Felsvorsprung herunter zu kommen. Man kann das machen, indem man von hier aus auf die Felseninsel und von dort aus weiter nach leicht links auf festen Boden rennt und springt. Da die Steuerung in diesem Spiel aber im besten Fall als mangelhaft zu bezeichnen ist, sollte man davon Abstand nehmen. Viel einfacher ist es, einfach in die Lava zu springen, und dann im Relto erneut das rote Buch für Eder Kemo in die Hand zu nehmen. Statt hier aber auf das Weltensymbol zu klicken, blättert man um und kommt so wieder an den Startpunkt statt auf der Felsplattform zu landen. Von hier aus geht man dann den ganzen Weg entlang über die Felsbrücke und weiter zu der Stelle, an der zwei Dampfdruckdüsen nebeneinander liegen. Die hintere liegt vor einer nicht allzu hohen Felsmauer (die beinahe wie eine Fels-„Bretterwand“ aussieht). Dahinter kann man einen Durchgang erkennen. Und genau dahin muß man nun. Dazu öffnet man die Dampfdruckdüse und geht dann wieder ganz an den Anfang zum Startpunkt in dieser Welt zurück und schließt dort die noch offene Dampfdruckdüse. Danach geht man wieder zurück zu nun offenen Düse am anderen Ende des Wegs und stellt sich auf das Loch, so daß man durch den austretenden Dampf nach oben und über die Felswand gestoßen wird.

Auf der anderen Seite folgt man dem Weg zu einem See mit Wasserfällen. Hier sieht man sich ein wenig um. So findet man ein Buch auf einem Pult bei einer runden Holzbodenplatte und eine Steintafel auf einem hellen Felsen. Beide sollte man aber noch nicht benutzen. Zuerst geht man in den See und durch den Wasserfall in eine Höhle. Dahinter findet man zwei Lichtgeneratoren mit je einem senkrechten Auspuff, die man durch Drücken des Knopfs oben auf dem Behälter einschalten kann. Dadurch wird es etwas heller. Wenn man der Höhle nach links folgt, findet man einen dunklen Gang, aber ohne Licht kommt

man hier nicht weiter. Also geht es wieder in die Höhle zurück. Zwischen den beiden Ausgängen zum Wasserfall findet man eine Fischreuse, die man nach draußen in den See schiebt. Mit dieser Reuse muß man sich nun eine Art Brücke bauen. Dazu schiebt man sie durch den See zu der Einmündung des Flußes, durch den das Wasser aus dem See abfließt. Direkt an der Einmündung steckt an Land ein senkrechter Knochen im Boden, der nach oben hin immer dicker wird. Und genau an dieser Stelle ist der Fluß am schmalsten. Hierhin muß man die Reuse bringen. Das Ziel ist es, die Reuse so zu platzieren, daß man trockenen Fußes von einer Seite des Landes auf die andere Seite gelangen kann. Dazu muß man die Reuse quer in der Fluß bugieren, so daß sie mit ihrer Ober- und Unterseite das Land berührt. Das zu schaffen ist ein echtes Gefummel, weil die Spielfigur sich nur schwer steuern läßt, aber diese Zeit muß man sich nehmen. Wichtig ist wie gesagt, daß man trockenen Fußes hinüberkommen kann; macht man sich die Füße naß, hat man die Reuse noch nicht richtig positioniert und muß es weiter versuchen. Ob man nasse Füße bekommt, muß man einfach ausprobieren. Wenn man es dann irgendwann geschafft hat, geht man zu dem Verbindungsbuch bei der runden Holzplatte auf dem Boden und benutzt es.

Nun ist man in Eder Gira angekommen. Man folgt dem Weg in einen Garten und zu einer Kreuzung. Hier folgt man dem Weg nach rechts, bis man kurz vor einem Springbrunnen steht. Man geht aber noch nicht die Treppe zu ihm hoch, sondern wendet sich kurz vor der Treppe nach rechts, um zu dem hohen Felsen zu gehen. Dort findet man das dritte Weltentuch. Nun geht man wieder zum Weg zurück (vor der Treppe zum Springbrunnen). Genau gegenüber sieht man bambusartiges Gestrüpp auf der anderen Seite des Weges, und dorthin geht man nun. Durch diese Stämme geht man zur äußeren Felswand und dann nach rechts bis zum Ende der Sackgasse, wo man das vierte Weltentuch aktiviert. Anschließend geht man zum Weg zurück und weiter durch bis zur Kreuzung. Hier geht man weiter geradeaus in den noch nicht erkundeten Bereich. Auf der rechten Seite findet man wieder eine Tür mit dem Weltentuch-Symbol, da man aber noch nicht alle Weltentücher gefunden hat, kann man diese Tür noch nicht öffnen.

Durch den Felstunnel geht man in einen anderen Teil des Gartens. Kurze Zeit später findet man links vom Weg eine Gruppe Glühwürmchen, die in der Luft herumschwirren (noch vor der Kreuzung mit dem Felsen in der Mitte). Durch diese geht man solange hindurch, bis einige um die eigene Spielfigur herumfliegen und sich mit ihr bewegen (das kann man recht einfach erkennen, wenn man in die Betrachter-Perspektive geht). Diese Glühwürmchen bleiben aber nur unter bestimmtem Umständen bei der Spielfigur. Sobald man rennt, verschwinden sie; und auch wenn man (aus dem Stand oder gehend, aber nicht laufend) mehr als einmal springt, sind sie weg. Schließlich mögen sie auch keinen Dampf und besonders allergisch reagieren sie auf Wasser in jeder Form: Kommt man mit Regen, Fluß- oder Seewasser in Berührung, verkrümeln sie sich; und sogar, wenn man sich die Füße naß macht, verliert man sie. Aus diesem Grund mußte man die Reuse so sauber platzieren. Sobald man die Glühwürmchen also um sich versammelt hat, geht man (nicht laufen) zu der Kreuzung mit dem Stein in der Mitte, dort die Treppe nach unten und folgt dem Weg durch einen zweiten Felstunnel zu einem See. Hier geht man über die Steine auf die andere Seite und dort in die Höhle. Dort klickt man das Verbindungsbuch an und landet wieder bei den Wasserfällen in Eder Kemo.

Hier sollte man sich nicht unachtsam bewegen, sonst bläst die Dampfdruckdüse die Glühwürmchen weg und man muß sich neue besorgen. Nun geht man zu der Reuse und benutzt sie als Brücke, um trockenen Fußes auf die andere Seite zu gelangen. Hat man die Reuse nicht richtig platziert, werden die Füße naß und die Glühwürmchen verschwinden. Hat man aber alles richtig gemacht, sind sie immer noch da und man geht nach rechts hinten Richtung Höhle. Leider trennt einen ein kleines Stück Landmasse von dieser Höhle, aber über diese Lücke kann man einfach gehend springen (nicht laufen!). Wenn man dann in der Höhle steht, sind die Glühwürmchen noch da, aber nun darf man auf keinen Fall mehr springen, sonst verschwinden die Tiere.

Man geht nun nach links in den dunklen Gang. Mit Hilfe der Glühwürmchen kann man jetzt ein wenig sehen. Nach kurzer Zeit kommt man zu einem dritten Lichtgenerator, den man einschaltet. Dann zieht man den Hebel neben der Tür und öffnet sie so. Durch den Raum dahinter kommt man zu einem weiteren Wasserfall. Auch wenn man dann die Glühwürmchen verliert, muß man nun durch den Wasserfall gehen. Draußen geht man nach links und durch den zweiten Wasserfall in eine weitere Höhle, in der man zwei weitere Reusen findet. Beide schiebt man nach draußen und den Wasserfall nach unten in den See. Dann kann man ebenfalls nach unten in den See springen.

Mit den beiden neuen Reusen muß man eine zweite Brücke bauen, und zwar an der Stelle, an der man zuvor mit den Glühwürmchen im Schlepptau in die Höhle hier unten gesprungen ist. Man schiebt die beiden Reusen also rechts von dem Wasserfall in die Minibucht zwischen Höhle und Landmasse außerhalb

der Höhle. Man muß sie so in diese Bucht schieben, daß die beiden Reusen am Ende mit ihren Längsseiten nebeneinander und mit ihren Stirnseiten an der Felswand liegen. Hat man sie gut genug hineinbugsirt, kann man nun auch diese Stelle trockenen Fußes überqueren. Sollte das noch nicht gehen, muß man sie noch etwas hin und her schieben. Wegen der schwachsinnigen Steuerung der Spielfigur muß man hier wieder etwas Zeit mitbringen. Hat man das gemacht, reist man mit Hilfe des Verbindungsbuches bei der Holzplattform auf der anderen Flußseite wieder nach Eder Gira.

Dort folgt man dem Weg bis zu der Kreuzung und geht dort nach links durch den Felstunnel wieder zu den Glühwürmchen. Nachdem man wieder einige eingesammelt hat, geht man erneut den Weg weiter zu der zweiten Kreuzung, die Treppe hinunter und durch den zweiten Felstunnel zu dem See. Wieder überquert man den See, geht in die Höhle auf der anderen Seite und reist mit dem Verbindungsbuch nach Eder Kemo.

Hier achtet man wieder auf die Dampfdrucküse, geht über die erste und dann die zweite Reusenbrücke in die Höhle und erneut in den dunklen Gang zum dritten Lichtgenerator. Hier dreht man sich nach links hinten und erkennt einen dunkeln Gang, dem man folgen kann, weil man ja noch immer Glühwürmchen hat. Am Ende kommt man wieder nach draußen auf ein Sims um einen Felsen herum. An einer Stelle ist dieses unterbrochen und man muß auf die andere Seite springen. Dies kann und muß man wieder gehend machen, den nur so bleiben die Tierchen bei einem. Am anderen Ende geht man in eine weitere Höhle. Dank der Glühwürmchen findet man auch hier einen Lichtgenerator, den man einschaltet. Dann braucht man endlich keine Reusenbrücken und Glühwürmchen mehr! Jetzt, da es hell ist, findet man auch das am schwersten zu findene Weltentuch des ganzen Spiels, das fünfte in dieser Welt.

Anschließend geht man wieder nach draußen und springt nach unten. Dort geht man durch den See auf die andere Seite zu dem hellen Felsen, auf dem man eine Steintafel findet. Mit dieser reist man in einen Raum mit drei Tischen und jeder Menge Lesestoff. Hat man alles durchgelesen, reist man wieder mit Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto und von da aus erneut nach Eder Gira.

Von hier aus geht man vom ersten Teil des Gartens durch den Felstunnel in den zweiten Teil des Gartens und dort zu der Kreuzung des Weges mit dem Stein in der Mitte. Rechts geht man weiter bis zu einem Steinkreis mit einer Lampe darüber (dies ist besonders gut im Dunkeln zu erkennen). Auf der Felsumrandung kann man nach oben steigen und kommt so an das sechste Weltentuch. Anschließend geht man wieder nach unten. Hier folgt man der Treppe nach unten und geht dann nach rechts zu dem Pavillon. Wenn man links von diesem Pavillon zwischen diesen und die Felswand geht, findet man an der Wand das siebte Weltentuch.

Noch weiter dem Weg folgend kommt man zu einem weiteren Felstunnel. Vor diesem kann man rechts (oder links) entlang der helleren Felsen an der Wand nach oben über den Felstunnel steigen. An der höchsten Stelle findet man ein Buch von Shomat, das man sich durchlesen sollte. Hat man das gemacht, dreht man sich um 180 Grad um und blickt so zu der Treppe. Rechts davon findet man einen flachen, erhöhten Felsen (unter dem Felsbogen), auf dem man eine helle Seite erkennt. Und dorthin muß man nun gelangen. Dazu geht man nach rechts, aber noch nicht nach unten in den Garten zurück, sondern bleibt auf den Felsen. Zwischen sich und dem Felsplateau mit der Yeesha-Seite findet man leicht links einen Felsen im Garten, auf den man nun mit Anlauf springen muß. Aufgrund der dämlichen Steuerung ist das nicht wirklich einfach, man wird es sicherlich mehr als einmal probieren müssen. Auf dem Felsen dreht man sich zu dem Felsplateau mit der Seite, rennt nach vorne und springt rechtzeitig zum Plateau ab. Auch das ist nicht sehr einfach, aber irgendwann wird man es geschafft haben. Dann nimmt man sich Yeeshas Seite und sie erscheint im eigenen Verbindungsbuch. Danach springt man wieder nach unten.

Da man jetzt alle Weltentücher in dieser Welt (genauer in den beiden Welten Eder Kemo und Eder Gira) gefunden und aktiviert hat, kann man auch die Tür mit diesem Symbol öffnen. Dazu geht man wieder durch den ersten Felstunnel und findet die Tür dann auf der linken Seite. Durch Anklicken öffnet man sie und geht wie schon bei der ersten Tür in Teledahn ins Dunkle.

Plötzlich sieht man wieder Licht und steht in dem schon bekannten Raum, aber in einer anderen Ecke. Hier erzählt Yeesha wieder einiges. Wenn Yeesha ihre Geschichte beendet hat, kann man das Weltensymbol berühren, um die Seelensäule ins Relto zu transportieren. Rechts neben dem Weltensymbol befindet sich wieder eine Figur an der Wand. Wenn man diese berührt, kann man sich Yeeshas Geschichte noch einmal anhören; durch erneutes Anklicken verstummt Yeeshas Stimme wieder. Wenn die Seelensäule verschwunden ist, läßt man sich nach unten in das tiefe Loch fallen und gelangt so wieder ins eigene Relto. Von dort reist man in eine der anderen Welten.

## Kadish Tolesa



Mit dem violetten Verbindungsbuch reist man nach Kadish Tolesa und landet zwischen riesigen Bäumen, die nur noch wenigen Wege freilassen. Man dreht sich um und sieht zwei Wege, die vom Startpunkt wegführen. Zunächst nimmt man den linken Weg und folgt ihm bis zu einem teils zerstörten Pavillon über tiefen Schluchten. Man folgt hier dem Weg an der Wand entlang (an der Treppe zum Pavillon vorbei) ganz ans Ende. Dort findet man auf der Rückseite des letzten Pfeilers das erste Weltentuch. Nun geht man zum Pavillon zurück und die Treppe hinauf. Oben findet man ein Verbindungsbuch, das man anklickt.

Man ist nun in einem Zeremonienaal angekommen. Hier findet man etliche Bilder an den Wänden, von denen man sich im Moment nur das merken muß, bei dem drei runde Abbildungen übereinander dargestellt sind. Diese sollte man sich am besten abzeichnen, denn man wird diese Muster in Kürze zum Lösen eines Rätsels brauchen. Gemeint ist das folgenden Bild:



Mit dem Buch im Zeremonienaal kommt man wieder zurück zu dem halbzerstörten Pavillon. Gegenüber findet man ein Fernrohr, durch das man nun sieht. Hier muß man nun mit den drei Knöpfen am unteren Rand das gleiche Muster einstellen wie bei der ersten (obersten) der drei Abbildungen in dem Bild im Zeremonienraum. Dazu muß man die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge drücken:



4 × die linke Taste, 1 × die mittlere Taste und 5 × die rechte Taste.

Hat man sich vorher schon an diesem Fernrohr versucht und hat es daher verstellt, muß man nun selbst durch eine anderen Kombination versuchen, die obere rechte Abbildung einzustellen. Wenn man das nicht schafft, reist man einfach nach Relto zurück, schiebt das violette Verbindungsbuch durch Anklicken des Reiters unter dem Buch nach hinten und löscht so den Spielstand in dieser Welt. Dann geht man nach draußen und reist erneut in diese Welt mit Hilfe des Verbindungsbuchs in der Säule. Die Fernrohreinstellungen sind dann wieder die ursprünglichen und man kann wie oben beschrieben verfahren.

Hat man das erste Fernrohr eingestellt, geht man wieder an der Startpunkt dieser Welt und nimmt dort den rechten Weg zwischen den Bäumen. Am Ende hält man sich links und kommt zu einem zweiten Pavillon. Man steigt die Stufen nach oben und geht dann nach rechts. Am Sockel des Pavillons findet man das zweite Weltentuch. Danach geht man um den Sockel herum und steigt die Treppe hoch. Auf halber Höhe kann man links auf einen Felsen steigen und sieht dann eine Steinplatte vor sich. Diese klickt man an und reist dann damit auf einen Balkon (ob man das wirklich muß, ist mir nicht klar, denn es gibt hier nichts zu erledigen). Man reist dann mit Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto und mit dem violetten Verbindungsbuch wieder nach Kadish Tolesa. Diesmal steigt man die Treppen zu dem zweiten Pavillon hoch zum zweiten Fernrohr. Hier muß man durch Drücken der Tasten die mittlere Abbildung aus dem Zeremoniensaal einstellen. Dazu muß man nur einen Knopf drücken:



3 × die rechte Taste.

Ist man hier fertig, geht man wieder nach unten und zurück zu der Weggabelung. Gegenüber sieht man ein drittes Fernrohr, bei dem man die untere Abbildung auf dem Gemälde aus dem Zeremonienraum einstellen muß. Dazu muß man die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge drücken:



3 × die linke Taste, 7 × die mittlere Taste und 5 × die rechte Taste.

Wenn man alles richtig gemacht hat, sieht man, wie sich weiter vorne eine Tür öffnet. Man geht also in Blickrichtung des Fernrohrs und durch die Tür in eine kleine Kammer. Durch diese kommt man in einen weiteren Raum mit einem blauen Knopf, den man drückt. Dadurch wird der Eingang weggedreht und gibt eine weitere Kammer frei, in der man das dritte Weltentuch findet.

Dann geht man wieder zurück und weiter durch in die große Halle und auf den Balkon. Nach rechts folgt man dem abfallenden Weg nach unten zu mehreren kleinen Balkonen, von denen alle (bis auf den ersten) jeweils einen blauen Knopf enthalten. Wenn man diese drückt, werden einige Teile des Mosaikbodens unter einem beleuchtet. Da man aber nicht weiß, was man hier machen soll, muß man sich wieder Informationen besorgen. Da der Zeremoniensaal schon beim letzten Mal hilfreich war, reist man nun wieder dorthin.

Daher reist man mit Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto und dort mit dem braunen Verbindungsbuch zum Zeremoniensaal (eventuell muss man umblättern, bis man das Bild des Zeremoniensaals sieht). Links neben dem Bild, das für das letzte Rätsel so hilfreich war (das mit den drei runden Abbildungen übereinander), findet man ein weiteres Bild, das entscheidene Tips enthält:



Auf der linken Seite sieht man insgesamt fünf bläuliche Punkte, von denen drei (von oben aus gesehen der zweite, der dritte und der fünfte) hell leuchten, während die anderen beiden dunkel sind. Diese fünf Punkte entsprechen den Knöpfen auf den Balkonen in der großen Halle mit dem Mosaikboden, aus der man gerade hierher gekommen ist. Ferner sieht man auf diesem Bild einen roten Punkt direkt gegenüber den blauen Punkten, entsprechend einem Punkt in der großen Halle, der den Balkonen mit den blauen Knöpfen gegenüberliegt. Und schließlich sieht man noch eine Art hellen Weg von oben nach unten. Mit diesen Informationen reist man mit Hilfe des Yeesha Verbindungsbuchs wieder nach Relto und mit dem violetten Verbindungsbuch zum letzten Weltentuch in Kadish Tolesa.

Erneut geht man in die große Halle und hinunter zu den Balkonen mit den Knöpfen. Hier drückt man den zweiten, dritten und letzten Knopf entsprechend den leuchtenden Punkten auf dem Bild im Zeremonien-saal. Nun ist ein Teil des Mosaikfußbodens erleuchtet und ein anderer Teil ist dunkel geblieben. Man geht nun weiter nach unten und an der Wand entlang um das beleuchtete Mosaik herum immer weiter, bis sich die Perspektive ändert und man von schräg oben auf den Boden sieht. Jetzt erkennt man auch eine Art Labyrinth: Ziel ist es, in die Mitte des Mosaiks (zu der runden Stelle) zu kommen. Da diese dunkel ist, muß man auch einen dunklen, nicht beleuchteten Weg dorthin einschlagen (das ist anders als im Zeremonien-saal dargestellt, dort war der Weg hell). Es gibt nur einen einzigen derartigen Weg, der auch recht einfach zu erkennen ist. Diesen geht man vorsichtig entlang zur Mitte, darf dabei aber auf keinen Fall eine helle Stelle betreten. Hat man alles richtig gemacht und ist in der Mitte angekommen, dann senkt sich der sobene abgegangene, dunkle Weg nach unten ab und gibt eine Treppe zu einem Ausgang frei. Hat man nicht alles richtig gemacht und ist einer hellen Stelle zu nahe gekommen, dann muß man einfach wieder von vorne anfangen: Man stellt sich wieder an den Rand, bis sich die Perspektive ändert und schreitet den dunklen Weg erneut ab.

Durch den Ausgang kommt man an einem blauen Knopf vorbei, den man aber nicht anfassen sollte, den er stellt nur das Mosaikpuzzle wieder zurück, so daß man es eventuell noch einmal lösen muß. Stattdessen folgt man der Treppe nach oben und dem Gang immer weiter, bis man zu einem Abhang kommt, bei dem riesige Bäume aus violetterem Nebel herausragen. Bevor man nach links eine kleine Treppe noch weiter nach oben steigen kann, sollte man zunächst erst noch ein wenig weiter nach vorne zu dem Spalt gehen. Auf der anderen Seite läßt sich eine weitere Yeesha-Seite erahnen, also springt man mit Anlauf dorthin. Dies geht am besten relativ weit rechts an der schmalsten Stelle des Spalts. Auf der anderen Seite nimmt man sich die Yeesha-Seite und springt dann wieder auf die anderen Seite zurück.

Nun folgt man der Treppe nach oben zu einem großen Bau, um den man erst einmal rechts herumgeht. In einer Nische findet man dort das vierte Weltentuch, das man aktiviert. Danach geht man wieder nach vorne und in den Bau hinein. Von der Eingangshalle aus kann man drei Treppen weitergehen: die in der Mitte führt nach oben, die beiden anderen führen nach unten. Zunächst nimmt man die mittlere nach oben und landet so auf einer Art Balkon über einem großen Fliesenboden. Wenn man den blauen Knopf vor sich drückt, wird die Halle in helleres Licht getaucht, nach dem zweiten Drücken leuchten die Muster auf den einzelnen Fliesen blau und sind so besser zu erkennen. Da man mal wieder nicht weiß, was man hier machen soll, reist man erneut in den Zeremonien-saal.

Zuerst geht es also mit Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto und dann mit dem braunen Verbindungsbuch in den Zeremonien-saal. Dort sieht man sich das Bild gegenüber dem für das Fernrohrrätsel an. Dieses gibt diesmal die notwendigen Hinweise:



Auf diesem Bild erkennt man die drei Treppen, die hier allerdings als Kreise dargestellt sind, und bei dem mittleren den Knopf. Darüber, und das ist die wichtige Information, erkennt man eine Art Pilz oder Baum. Wenn man nun zu den rotierenden Blöcken auf den Säulen mit den D'ni-Zahlen darauf geht, findet man genau dieses Symbol auf einer Seite des Blocks ganz links (der über der D'ni-Zahl 1). Die anderen zwei Symbole für Baum (oder Pilz) muß man sich ebenfalls merken, insbesondere sollte man sie nicht mit denen auf dem Würfel ganz rechts verwechseln. Wenn man sich die drei Bilder gemerkt hat, kann man wieder nach Kadish Tolesa reisen, dazu nimmt man wie gehabt erst Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto und dann das violette Verbindungsbuch.

Man geht hier wieder in den Bau und dort die rechte Treppe herunter. Unten muß man nun einen Weg auf die andere Seite finden, der nur über solche Fliesen oder Platten führt, die eines der drei Baum- (oder Pilz-) Symbole zeigen. Direkt vor sich sieht man zwei dieser Symbole, und man muß zuerst auf das rechte und dann das links davon gehen. Von hier aus folgt man dann dem Weg über die Baumsymbole ans andere Ende. Insgesamt 10 Platten betritt man auf diese Weise, und wenn man alles richtig gemacht hat, senkt sich die letzte Platte, noch während man darauf steht, nach unten. Wenn dies nicht geschieht, hat man zwischendurch auf eine falsche Platte getreten und muß einfach wieder von vorne beginnen. Auch wenn man am Anfang die Platte ganz rechts ausläßt, senkt sich der Fahrstuhl nicht. Nachfolgend ist der Weg kurz dargestellt:



Unten angekommen verläßt man den Fahrstuhlschacht. War man zu langsam, fährt er automatisch wieder nach oben, aber genauso automatisch geht es kurze Zeit später wieder in die Tiefe. Den blauen Knopf hier unten kann man ignorieren, aber das fünfte Weltentuch etwas weiter durch auf der rechten Seite sollte man aktivieren.

Noch weiter durch kommt man erneut in eine große Halle. Dort hängen vier Gewichte von der Decke, und links erkennt man vier Hebel und einen blauen Knopf daneben. Man sollte sich ein wenig mit dieser Maschine vertraut machen. So erkennt man, daß man insgesamt achtmal an den Hebeln ziehen kann, danach passiert aber nichts mehr (die Kontergewichte sind dann bereits ganz unten). Mit den Hebeln bewegt man riesige, sechseckige Zylinder nach oben, an denen Leitern befestigt sind. Mit dem blauen Knopf stellt man die Gewichte und die sich von unten aus den Tiefen erhebenden Zylinder wieder zurück in die Anfangsstellung. Man sollte hier wirklich ein wenig herumspielen und auch einmal an den Leitern nach oben klettern, denn dann erkennt man auf der gegenüberliegenden Seite in einer Höhle ein weiteres Weltentuch. Dorthin muß man also gelangen. Jetzt muß man sich überlegen, wie man das am besten

schaffen kann. Da die vier Zylinder alle in einer Reihe stehen und die Höhle mit dem Weltentuch dahinter liegt, muß man den hintersten Zylinder sicherlich bis ganz nach oben bewegen (mit dem rechten Hebel), also insgesamt viermal. Da man alle Zylinder zusammen nur achtmal bewegen kann, hat man noch vier Bewegungen übrig. Da die Leiter am hintersten Zylinder eher kurz war, muß man nun auch den nächsten Zylinder (mit dem zweiten Hebel von rechts) weit nach oben schieben, dreimal reicht hier, denn den Rest kann man an der Leiter hochklettern. Nun kann man nur noch einen Zylinder einmal bewegen, dann hat man alle Bewegungen verbraucht. Da die Leiter des zuletzt bewegten Zylinders recht lang ist, reicht es völlig, den zweiten Zylinder einmal nach oben zu bewegen (mit dem zweiten Hebel von links), den ersten Zylinder kann man ganz unten lassen. Die korrekte Reihenfolge ist also:

Hebel ganz rechts:	viermal ziehen,
zweiter Hebel von rechts:	dreimal ziehen,
dritter Hebel von rechts:	einmal ziehen,
linker Hebel:	nicht benutzen.

Hat man das gemacht, steigt man die Zylinder an den Leitern nach oben und kann dann in die Höhle gehen, in der man das sechste Weltentuch aktiviert. Anschließend kann man nach links einem langen Tunnel folgen, an dessen Ende man die Tür mit dem Knopf daneben öffnen kann. Da man hier keinen anderen Ausgang findet, scheint man mit den Hebeln und den Zylindern noch mehr machen zu müssen. Diesmal ist die Lösung aber nicht so offensichtlich. Man muß sich wieder in den Zeremoniensaal begeben, um erneut nach Hinweisen zu suchen. Man reist also mal wieder mit Hilfe von Yeeshas und des braunen Verbindungsbuches in den Zeremoniensaal.

Dort angekommen sieht man sich das Bild rechts von dem letzten mit dem Baum- oder Pilzsymbol an. Dieses zeigt vier farbige Säulen, um die sich ein farbigen Kranz mit D'ni-Zahlen dreht.



Die farbigen D'ni-Zahlen auf dem sich drehenden Kranz geben den entscheidenden Hinweis. Jede Farbe ist dreimal vorhanden und mit jeweils anderen D'ni-Zahlen kombiniert. Und jede dieser Farben gehört zu einem der ebenfalls farbigen Zylinder in der Mitte. Und schließlich tauchen auf dem Zahlenkranz nur die Zahlen von 1 bis 4 auf, was auch zu erwarten ist, da man einen Hebel ja nur maximal viermal ziehen kann. Da jede Farbe auf dem Zahlenkranz nur dreimal vorkommt, es aber vier Zahlen gibt, fehlt jeweils eine Zahl. Bei dem linken, roten Zylinder fehlt auf dem Zahlenkranz die D'ni-Zahl '1', bei dem zweiten Zylinder von links (weiß) fehlt die '4', bei dem dritten, grünen Zylinder fehlt die '1' und bei dem rechten, blauen Zylinder fehlt die '2'. Mit dieser Information reist man wie gehabt wieder nach Kadish Tolesa.

Man folgt erneut vom sechsten Weltentuch aus startend dem Gang nach unten und geht zu den Hebeln. Mit dem blauen Knopf versenkt man wieder alle Zylinder und kann nun beginnen. Die richtige Kombination ist diesmal:

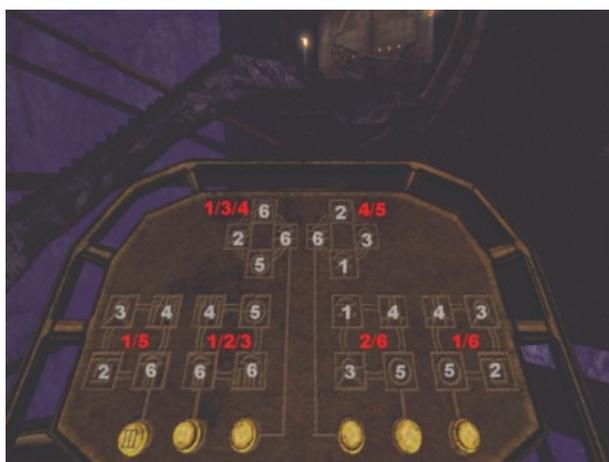
Hebel ganz rechts:	zweimal ziehen,
zweiter Hebel von rechts:	einmal ziehen,
dritter Hebel von rechts:	viermal ziehen,
linker Hebel:	einmal ziehen.

Wenn man alles richtig gemacht hat, dann verändert sich die Perspektive und man sieht, wie sich ein Teil der Decke in Form von Ringen senkt. Man klettert nun die Leitern der ersten beiden Säulen nach oben und hier die herabgesenkte Leiter ganz nach oben.

Oben angekommen folgt man dem Weg zu einer gigantischen Höhle, in der eine Schatzkammer an Stahlträgern befestigt in der Mitte der Höhle zu schweben scheint. Zu dieser Schatzkammer führt eine freischwebende Treppe. Kurz vor der Schatzkammer sieht man ein Steuerpult mit sechs Knöpfen, von denen der linke mit der D'ni-Zahl '1' beschriftet ist. Um die Schatzkammer öffnen zu können, muß man wissen, in welcher Reihenfolge man diese Knöpfe drücken muß. Hinweise dazu gibt es – wie immer – im Zeremoniensaal.

Dort findet man an der hinteren Wand die sechs Säulen mit den sich darauf drehenden Blöcken mit den D'ni-Zahlen. Man sollte sich nun alle 18 Symbole merken, vorallem aber, mit welcher D'ni-Zahl sie verknüpft sind. Dann kann man wieder nach Kadish Tolesa reisen und zu dem Steuerpult gehen.

Zu jedem der sechs gelben Knöpfe gehören insgesamt vier D'ni-Zahlen, die mit diesem Knopf verbunden sind. Wie so häufig bei Rätseln in dieser Welt ist aber nicht wichtig was zu sehen ist, sondern was nicht zu sehen ist, was also fehlt. Für jeden Knopf muß man sich also die Zahlen merken, die nicht gezeigt sind. Auf der untenstehenden Abbildung sind die dargestellten Zahlen in weiß und die nicht dargestellten Zahlen in rot notiert, für jeden Knopf einzeln.



Nun muß man mit dem Ausschlußverfahren den gelben Knöpfen Zahlen zuweisen. So kann der rechte Knopf die Zahlen '1' oder '6' annehmen, da '1' aber bereits vergeben ist, muß er mit der Zahl '6' beschriftet werden. Der zweite Knopf von rechts kann die Zahlen '2' oder '6' annehmen, da aber der rechte schon die '6' hat, bleibt für den zweiten Knopf von rechts nur noch die '2', u.s.w. Die Knöpfe müssen also von links nach rechts mit den Zahlen 1, 3, 4, 5, 2 und 6 beschriftet werden. Und in der so notierten Reihenfolge muß man sie drücken, also zuerst den linken Knopf, dann den fünften Knopf von links, dann den zweiten Knopf von links, danach den dritten und anschließend den vierten Knopf von links und schließlich den Knopf ganz rechts. Dann öffnet sich die Schatzkammer und man kann hineingehen.

Drinnen findet man den verstorbenen, letzten König der D'ni und neben ihm einen Zettel. Das Verbindungsbuch hier führt wieder in den Zeremonienraum, man muß es nicht benutzen. Allerdings muß man das siebte Weltentuch aktivieren; zu diesem springt man über die Kisten nach oben (im die flachsten Kisten nach oben steigen). Hat man das gemacht, verläßt man die Schatzkammer wieder und geht zu dem Steuerpult zurück.

Man folgt dieser Plattform nach rechts ans äußerste Ende und blickt dort nach links. Hier erkennt man den Ausgang aus dieser Welt, das Tor mit dem Symbol der Weltentücher. Dorthin kann man nur über die Stahlstrebe gelangen, auf der man zur anderen Seite balancieren muß. Wenn man vorsichtig am Rand entlang geht, kann man einfach zu der recht breiten Metallstrebe heruntergehen/-rutschen (dazu muß die Strebe natürlich genau unter der eigenen Spielfigur liegen). Auf der Strebe angekommen geht man vorsichtig zur anderen Seite und läßt sich dort nach rechts auf den Vorsprung fallen. Anschließend drückt man auf das Weltentuchsymbol. Wenn man alle Weltentücher in Kadish Tolesa aktiviert hat, öffnet sich die Tür und man geht wie gewohnt ins Dunkle.

Plötzlich sieht man wieder Licht und steht in dem schon bekannten Raum, aber in einer anderen Ecke. Hier erzählt Yeesha wieder einiges. Wenn Yeesha ihre Geschichte beendet hat, kann man das Weltensymbol berühren, um die Seelensäule ins Relto zu transportieren. Rechts neben dem Weltensymbol befindet sich wieder eine Figur an der Wand. Wenn man diese berührt, kann man sich Yeeshas Geschichte noch einmal anhören; durch erneutes Anklicken verstummt Yeeshas Stimme wieder. Wenn die Seelensäule verschwunden ist, läßt man sich nach unten in das tiefe Loch fallen und gelangt so wieder ins eigene Relto. Von dort reist man in eine der anderen Welten.

## Gahreese



Mit dem letzten Verbindungsbuch (wenn man die in dieser Lösung angegebene Reihenfolge eingehalten hat) reist man nach Gahreese. Man landet hier in einer großen Halle und geht durch den Ausgang in eine Kammer, in der ein Hinweisschild steht: Man soll sich eine KI zulegen, was auch immer das sein soll.

Man verläßt auch diesen Raum und folgt dann dem Flur nach rechts bis zu einer Absperrung. Rechts davor betritt man einen neuen Raum und findet dort rechts einen offenen Spind und darin eine Steintafel, mit deren Hilfe man auf einen Balkon reist. Von hier aus geht es mit YeeshasVerbindungsbuch zurück nach Relto und dann wieder mit dem hellbraunen Verbindungsbuch ganz links nach Gahreese. Hier geht man erneut in den Raum mit dem Spind und der Steintafel.

Durch den anderen Ausgang kommt man in einen Raum mit einer Maschine. Hier drückt man auf den blauen Knopf und bekommt so ein Armband, die KI. Hat man das erledigt, geht man weiter nach links zu der Absperrung und an dieser vorbei in den nächsten Raum.

Der ist ziemlich zerstört und man sollte aufpassen, daß man nicht in den Spalt fällt. Stattdessen springt man über den Spalt hinweg und springt auf der anderen Seite über das Geröll hinweg (nicht links an der Wand entlang gehen). Auf der anderen Seite findet man das erste Weltentuch. Nachdem man dieses aktiviert hat, springt man wieder über das Geröll zurück und läßt sich in den Spalt fallen. Unten findet man eine Yeesha-Seite, die man aufhebt. Da man hier nicht wieder herausklettern kann, reist man mit Yeeshas Verbindungsbuch zurück nach Relto (hier liegen jetzt Baumstämme und Steine herum) und von da aus wieder nach Gahreese. Man steht nun wieder in dem Trümmerhaufen und springt erneut über das Geröll zum Spalt herüber. Nach rechts kommt man dann zu einem weiteren Flur. Diesem folgt man nach rechts, bis man rechts in der Wand ein Loch sieht.

Durch dieses kommt man in einen weiteren Raum. Gegenüber dem Eingang findet man eine Art Leiter, an der man nach oben auf ein Sims klettern kann. Auf diesem findet man weiter links das zweite Weltentuch. Dann springt man wieder herunter und steigt die Leiter auf der anderen Seite nach oben. Auf diesem Sims kann man nach links zu einem Loch in der Wand gehen. Hier kann man die zerstörte Wand nach oben gehen und springen, bis man zu orangefarbenen Absperrkegeln kommt. Hier balanciert man über das Holzbrett auf die andere Seite. Dort kann man den Raum auf der rechten Seite verlasen und landet wieder in einem Flur. Direkt gegenüber sieht man eine Absperrung und dahinter einen Gang in der Wand, den man betritt. Nun steht man vor einer riesigen, sich drehenden Walze, in der sich an einer Stelle ein Loch befindet. In dieses muß man gehen, am besten geht man die ganze Zeit mit dem Gesicht vor der Walze, dann betritt man das Loch automatisch, wenn es vorbeikommt. Drinnen dreht man sich um 180° um und geht erneut permanent gegen die Walze, denn dann steigt man ebenso automatisch an einer anderen Stelle aus.

Man ist nun in einer großen Halle angekommen. Man steht auf einem großen, im Boden versenkten Zahnrad, das man nun an die Walze ankoppeln muß. Zuerst aber aktiviert man das dritte Weltentuch, das man hier findet. Dann sollte man sich ein wenig umsehen. An einer Wand findet man vier Schalter, links davon findet man ein Gatter, das einen Zylinder hebt, wenn man darauf tritt, und bei dem großen Zahnrad im Boden gibt es zwei Fußpedale. Sobald man das große Zahnrad in die Walze eingeklinkt

hat, ist der Komplex wieder mit Strom versorgt, im Moment aber hat man keinen Strom. Eine Art Notstromaggregat stellt das Gatter mit dem Zylinder dahinter dar. Wenn man auf dieses tritt, fährt der Zylinder nach oben. Es dauert einige Zeit, bis er ganz nach oben gefahren ist, und das tut er auch nur dann, wenn man die ganze Zeit auf dem Gatter stehen bleibt. Ist der Zylinder komplett ausgefahren, hat die ganze Anlage solange Strom, bis er wieder komplett im Boden verschwunden ist. Und in dieser Zeit muß man nun die große Anlage in Betrieb nehmen. Wer es selber versuchen will, wird sicherlich herumprobieren müssen, bis er die Funktionsweise verstanden hat, wer dazu keine Lust hat, der kann wie folgt vorgehen:

1. Man stellt sich solange auf das Gatter, bis der Zylinder komplett ausgefahren ist. Am besten stellt man sich so, daß man den Zylinder im Rücken hat. Man kann dann hören, wenn der Zylinder ganz ausgefahren ist.
2. Nun rennt man nach links zu den vier Schalthebeln und drückt auf den ganz links. Anschließend rennt man sofort wieder zurück zu dem Gatter und stellt sich wieder darauf. Das muß man geschafft haben, bevor der Zylinder komplett eingefahren ist, denn dann ist die Stromzufuhr wieder unterbrochen. Sollte das der Fall sein, muß man wieder von vorne beginnen.
3. Wenn der Zylinder wieder ganz ausgefahren ist, rennt man zu dem großen Zahnrad und drückt eines der Fußpedale. Danach rennt man wieder zu dem Gatter und fährt den Zylinder wieder aus, damit die Stromversorgung nicht unterbrochen wird.
4. Wenn der Zylinder wieder ganz ausgefahren ist, rennt man zu dem zweiten Fußpedal beim großen Zahnrad und drückt auch dieses. Nun rennt man zum Kontrollpult und drückt den zweiten Knopf von links. Wenn man das geschafft hat, bevor der Zylinder komplett verschwunden und damit die Stromversorgung unterbrochen wurde, wird das große Zahnrad in die Walze eingeklinkt und der gesamte Komplex wird mit Strom versorgt.
5. Dann kann man noch den dritten und den vierten Knopf von links drücken.

Hat man das erledigt, verläßt man die Halle weiter links durch eine Tür, die sich automatisch öffnet. Dies funktioniert ab jetzt immer, allerdings nur bei blau aufleuchtenden Türen, Die mit den grünen Leuchtkreisen lassen sich nicht öffnen. Man folgt dem Gang nach rechts bis zu der Absperrung und geht nach rechts in den Raum mit dem Loch im Boden und dem Holzbalken darüber. Hier läßt man sich einfach nach unten fallen.

Man springt hier – wenn nötig – wieder über den Trümmerberg zu dem Spalt herüber und auch über diesen hinweg. Im nächsten Raum steht die Maschine, von der man das KI-Armband bekommen hat. Direkt gegenüber geht man durch die sich öffnende Tür und steht dann vor einem Fahrstuhl mit einem grün leuchtenden Knopf. Wenn man diesen drückt, öffnet sich die Tür und man kann nach oben auf eine Aussichtsplattform fahren.

Hier wendet man sich nach links und geht dann den langen Ausläufer bis ganz ans Ende, muß aber aufpassen, daß man nicht nach unten fällt. Die gesamte Plattform dreht sich um ihre Achse, so daß man mit dem sich ebenfalls drehenden Ausläufer im Laufe der Zeit an zwei kleinen Felseninseln vorbei kommt, auf die man springen kann. Auf der einen kann man ein orangefarbenes Licht erkennen, auf der anderen sieht man ein Weltentuch. Zu der letzteren springt man herüber, wenn sie vorbeizieht und aktiviert dann das Weltentuch. Wenn man daneben springt, landet man wie gewohnt in Relto und muß erneut vom letzten Weltentuch aus den Weg hierher suchen.

Auf der gegenüberliegenden Seite dreht sich ebenfalls ein riesiges Gebäude mit vielen Ausläufern. Auf einen dieser Ausläufer springt man herüber, wenn er gerade vorbeizieht und geht dann auf das Gebäude zu. Mit der KI am Arm kann man auch diesen Bau betreten. Wo genau man das Gebäude betritt, hängt davon ab, auf welchen Ausläufer man aufgesprungen ist. Deshalb machen Orientierungshinweise im folgenden keinen Sinn. Erschwert wird die Orientierung zudem dadurch, daß das ganze Gebäude hochsymmetrisch aufgebaut ist und daher überall gleich aussieht. Man muß sich einfach selbst zurecht finden, was aber nicht allzu schwierig ist. Der innere Teil des Gebäudes ist von einem Rundgang umgeben, in dem man beim Betreten des Gebäudes und nach der Treppe steht. Nach außen gehen insgesamt sechs Türen (inklusive der, durch die man hereingekommen ist) zu Ausläufern ab. Genauso führen 6 Türen nach innen zu irgendwelchen Räumlichkeiten ab. Nur diese muß man im folgenden untersuchen. Dabei muß man zwei Konferenzräume finden.

In einem dieser Konferenzräume findet man ein grünes Buch auf dem Tisch und das fünfte Weltentuch bei dem Fenster hier. Nachdem man sich das Buch durchgelesen hat, verläßt man diesen Raum wieder und sucht den zweiten Konferenzraum.

In diesem findet man ein blaues Buch und auf einem Stuhl eine Steintafel. Diese sollte man aber erst aktivieren, wenn man das fünfte Weltentuch schon gefunden hat. Mit der Steintafel reist man auf einen weiteren Balkon, von dem aus man wieder mit Yeeshas Verbindungsbuch nach Relto reist.

Mit dem orangefarbenen Verbindungsbuch geht es nun nach Teledahn (nicht zurück nach Gahreese!). Nach den Hinweisen auf einen Gefängnisraum und Teledahn, die man in Gahreese bekommen hat, muß man diesen nun finden. In Teledahn steht man nun in einem Raum, den man durch die Tür verläßt. Am Ende der Treppe kommt man durch die Geheimtür zurück in den Raum mit der Metalltreppe, die zu der Höhle führt. Unter der Treppe findet man eine Steintafel, mit deren Hilfe man in das Gefängnis reisen kann.

Man ist nun wieder in Gahreese angekommen und auch tatsächlich in einer Gefängniszelle. Hier findet man das sechste Weltentuch, welches man aktiviert. Anschließend läßt man sich durch das Loch im Boden nach unten in einen Zellengang fallen. Vor sich sieht man ein Fenster. Hier dreht man sich um 180 Grad um und folgt dann dem Gang, bis man links in einer Nische eine Steigleiter nach oben findet. Oben ist man im Gefängnishof angekommen. In diesem läuft man um das Gefängnisgebäude in der Mitte herum, bis man zu einer Tür kommt, die man mit der KI am Arm problemlos öffnen kann.

Im Raum dahinter klettert man an einer der beiden Steigleitern nach oben auf eine Plattform. Oben geht man ganz nach außen und solange nach links (oder rechts), bis man an einem der Pfeiler das siebte Weltentuch findet. Dann springt man mit Yeeshas Verbindungsbuch wieder nach Relto.

Hier reist man mit dem violetten Verbindungsbuch wieder nach Gahreese, nimmt dazu aber nicht das Weltentuchsymbol, sondern blättert einmal um und klickt dann auf das Bild, so daß man wieder in dem ersten Raum in Gahreese landet. Man verläßt den Raum und auch den nächsten, folgt dem Gang nach rechts, geht nach rechts in den Raum mit der KI-Maschine und verläßt diesen durch die Tür gegenüber der KI-Maschine. Mit dem Fahrstuhl fährt man wieder nach oben und geht auf den langen Ausläufer.

Von hier aus springt man dann noch einmal auf den großen Felsen mit dem vierten Weltentuchsymbol. Dieses sollte man nun unbedingt erneut aktivieren, denn dann kann man immer wieder hierhin reisen, wenn man Gahreese besucht, und das wird man sicherlich noch mehr als einmal tun müssen. Dann aber jedesmal wieder in dem Gefängnisgebäude zu landen ist frustierend. Nachdem man das vierte Weltentuch also erneut aktiviert hat, stellt man sich mit dem Rücken zum Weltentuch und geht vorsichtig nach vorne. Vor sich sollte man nun einen etwas kleineren Felsen sehen, zu dem man gelangen muß. Dazu nimmt man am besten (wieder beim Weltentuch stehend) Anlauf und springt im letzten Moment ab. Wenn man es nicht geschafft hat, kann man immerhin direkt wieder hierhin reisen, ansonsten steht man schon einmal auf dem kleineren Felsen. Schräg rechts sieht man nun noch tiefer den Ausgang aus dieser Welt: die große Tür mit dem Weltentuchsymbol, die man bisher in jeder Welt gefunden hat. Wieder mit Anlauf und einem Absprung in letzter Sekunde landet man erstaunlich problemlos auf dem Weg viel tiefer und kann dann zu der Tür gehen. Diese öffnet man durch Anklicken des Symbol und geht dann in die Dunkelheit.

Plötzlich sieht man wieder Licht und steht in dem schon bekannten Raum, aber in einer anderen Ecke. Hier erzählt Yeesha wieder einiges. Wenn Yeesha ihre Geschichte beendet hat, kann man das Weltensymbol berühren, um die Seelensäule ins Relto zu transportieren. Rechts neben dem Weltensymbol befindet sich wieder eine Figur an der Wand. Wenn man diese berührt, kann man sich Yeeshas Geschichte noch einmal anhören; durch erneutes Anklicken verstummt Yeeshas Stimme wieder. Wenn die Seelensäule verschwunden ist, springt man erneut in den Abgrund und landet wieder im Relto. Mit der letzten Yeesha-Seite hat man nun auch noch rechts vom Haus einen Wasserfall bekommen.

## Die letzten Schritte

Nun, da man alle vier Seelensäulen hat, fahren diese weiter aus dem Boden heraus und man kann auf jeder ein Weltentuchsymbol aktivieren. Wie man immer wieder von Yeesha gehört hat, soll man etwas von dem, was man erhalten hat, auch wieder zurückgeben. Das einzige, was man zurückgeben kann, sind aber die Seelensäulen, und die muß man nun wieder an ihre Fundstellen bringen. In welcher Reihenfolge man das macht, ist völlig egal.

### Teledahn

Mit dem orangefarbenen Verbindungsbuch und dem Weltenbuchsymbol darin reist man wieder nach Teledahn und verläßt den Raum, in dem man landet, durch die Tür. Man folgt der Treppe nach unten zu der Geheimtür in den Raum mit der Metalltreppe. Diese steigt man nach oben und geht in die Höhle, in der man auf der rechten Seite die Tür mit dem Weltentuchsymbol findet. Dieses klickt man an und geht dann wie schon zuvor in die Dunkelheit, bis man wieder in dem Raum landet, in dem man früher die Seelensäulen gefunden hat. Der ist nun in rotes Licht getaucht. Wenn man auf das Weltentuchsymbol klickt, erscheint die Säule wieder. Man sollte aber nicht gehen, bevor man sich das Symbol auf dem Boden gemerkt hat (am besten abzeichnen und dazu schreiben, zu welcher Welt (hier: Teledahn) es gehört).

Anschließend springt man in den Abgrund und landet wieder im Relto, wo sich ein Riß zwischen den Seelensäulen gebildet hat. Die erste Säule ist nun verschwunden.

### Eder Kemo & Eder Gira

Man nimmt sich nun das Verbindungsbuch nach Eder Gira (nicht das in die Wüste nach Eder Kemo) und klickt auf das Bild. So landet man wieder auf der Steinbrücke (die auch auf dem Bild im Verbindungsbuch zu sehen war) und folgt dem Weg in den Garten zu der Abzweigung, der man nach links folgt. Kurze Zeit später geht man nach rechts zu der Tür und öffnet diese. Dann geht man in die Dunkelheit, bis man in dem rötlich leuchtenden Raum angekommen ist. Hier klickt man auf das Weltentuchsymbol und holt so die zweite Seelensäule zurück. Wieder merkt man sich das Symbol auf dem Boden und zu welcher Welt es gehört.

Anschließend springt man in den Abgrund und landet wieder im Relto. Die zweite Säule ist nun verschwunden.

### Kadish Tolesa

Mit dem violetten Verbindungsbuch und dem Weltentuchsymbol reist man nach Kadish Tolesa zurück. Man ist nun wieder in der Schatzkammer, die man verläßt. Über die Treppe kommt man zu dem Steuerpult und geht dort wieder nach rechts hinten an den Rand der Plattform, wo man sich erneut vorsichtig auf die Metallstrebe fallen lassen kann. Über diese balanciert man zur Felswand und läßt sich dann rechts fallen. Unten aktiviert man das Weltentuchsymbol auf der Tür und geht dann in die Dunkelheit. In dem rötlich leuchtenden Raum holt man die Seelensäule durch Anklicken des Weltentuchsymbols zurück und merkt sich auch hier das Symbol auf dem Boden. Wie schon beim ersten Mal muß man sich auch hier das Symbol auf dem Boden merken (am besten abmalen).

Anschließend springt man in den Abgrund und landet wieder im Relto. Die dritte Säule ist nun verschwunden.

### Gahreese

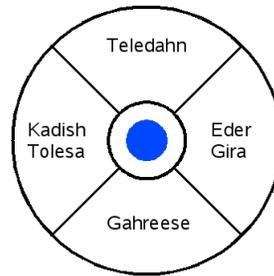
Man nimmt das lehmfarbene Verbindungsbuch und reist mit dem Weltenbuchsymbol nach Gahreese. Man steht nun (wenn man dieser Lösung gefolgt ist) wieder auf dem großen Felsen mit dem vierten Weltentuch. Wie schon früher rennt man erst mit dem Weltentuch im Rücken auf den nächsten großen Felsen, wobei man nicht vergessen darf, im letzten Moment abzuspringen. Genauso geht es dann weiter nach schräg rechts zu der Tür. Man öffnet die Tür und geht in die Dunkelheit, bis man in dem rötlich beleuchteten Raum landet. Dort klickt man auf das Weltentuchsymbol und holt so die letzte Seelensäule zurück. Auch hier muß man sich das Symbol auf dem Boden merken (abmalen).

Ein letztes Mal springt man in den Abgrund und landet im Relto. Diesmal bricht der Spalt auf.

## Wüste

Durch den Spalt plumpst man eher unsanft zurück in die Wüste, in der alles begonnen hat. Um den Vulkan herum geht man zu der Spalte und klettert wieder nach unten. Dort geht und springt man über die kaputte Brücke und geht auf der anderen Seite in der Raum hinein. Nach rechts kommt man dann in die andere Kammer, in der man das erste Mal Yeesha begegnet ist.

Hier geht man wieder zu der Maschine mit dem blauen Knopf in der Mitte. Man muß nun die Symbole einstellen, die man bei den Seelensäulen auf dem Boden gefunden hat. Welche Symbole das sind, ändert sich von Spiel zu Spiel, daher mußte man sich die Symbole (und zu welcher Welt sie gehören) auch merken. Wie in untenstehender Skizze dargestellt, wird (unabhängig davon, welches Symbol dieser Welt entspricht) oben immer Teledahn, rechts immer Eder Gira, unten immer Gahreese und links immer Kadish Tolesa eingestellt. Man muß sich einfach durch Anklicken der Symbole die richtigen aussuchen.



Wenn man alles richtig eingestellt hat, drückt man auf den blauen Knopf und Yeesha erscheint. Wenn man verstehen kann, was sie sagt, hat man alles richtig gemacht, ansonsten muß man es noch einmal versuchen. Yeesha wird einem ein neues Verbindungsbuch nach Relto übergeben. Wenn man dieses anklickt, reist man wieder dorthin. Im Haus kann man mit dem neuen Buch ganz links im Regal wieder in die Wüste reisen.

Dort begegnet man Yeesha sogar persönlich. Man bekommt ein neues Oberteilkleidungsstück und sie läßt es in der Wüste regnen. Nachdem sie gegangen ist, drückt man auf den grünen Knopf bei dem Becken und bekommt so eine weitere Yeesha-Seite, die man durch Anklicken dem eigenen Buch hinzufügt. Mit dieser Seite kann man nun selbst der Wüste Regen oder Sonnenschein bescheren. Nun kann man noch nach oben zurück in die Wüste gehen, in der es zu blühen beginnt und in der man auf dem Vulkan die „niederer“ Wesen der D’ni herumlaufen sehen kann.