Mystilinchen II – Spielelösung

Nach den zwei Kapiteln in Mystilinchen I landet man nach der Vorspannsequenz mittels des Portals in der 3. Welt.

Kapitel 3

Gleich im Startbildschirm liegt die erste Buchseite. Wir wenden uns nach links und sehen einen großen Baum vor uns. Untersuchen.... am Stamm finden wir einen Baumpilz. Das ist ein Zunderschwamm. Drehen wir uns nach rechts , so erblicken wir ein Gebäude am Horizont. Dort angelangt benutzen wir zuerst den linken Eingang. Wir finden Feuerholz, im Schrank eine alte Säge und oben auf den Brettern einen von 9 Kristallen.

Nun geht es in den rechten Eingang. Hinter dem Tisch gelangt man an den Schrank. Ein Topf und ein weiterer Kristall werden eingesammelt.

Das Feuerholz können wir schon mal in der Kochstelle platzieren und den Topf auf den Herd stellen.
Den Zunderschwamm (jeder kennt es: Feuerstein Stahl und Zunder!) benutzen wir schon mal mit den Holzscheiten im Herd.

Nun können wir erst mal nix weiter ausrichten und verlassen das Haus.
Wir wenden uns der 4. Ansicht zu und gehen vorwärts. Links steht ein Stallgebäude aus Bruchsteinen. Dort entfernen wir alle Heuballen und finden eine Falltür. Öffnen und das Messer entnehmen.

Zwei mal rechts (Buchseite aufnehmen)und es geht vorwärts. Eine Drehung nach links und wir sehen den Stamm eines hohlen Baumes. Wir sammeln das Baumharz und den Kristall auf.

Drehung nach rechts und 3 Abschnitte vorwärts. Zuerst nach rechts. Hinunter zum Boot-Wrack und einen weiteren Kristall aufsammeln.

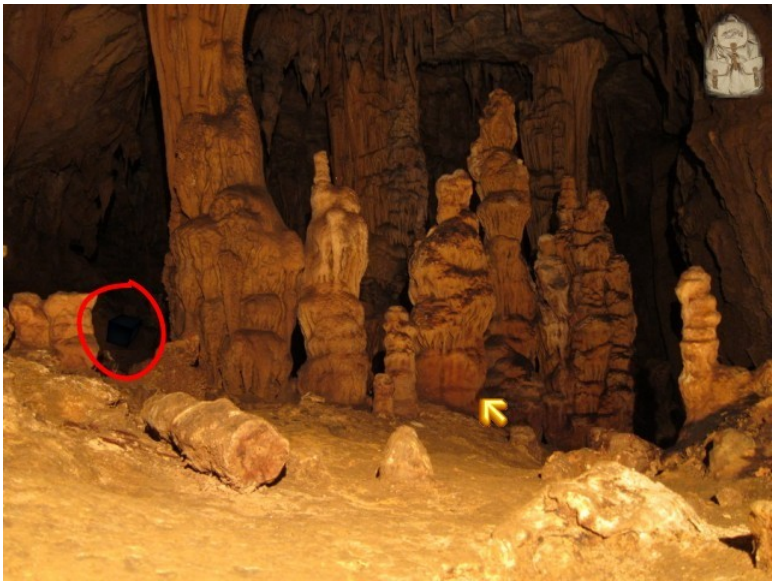
Zurück, zwei mal nach Links drehen und vorwärts zum Wasser. Buchseite aufnehmen! Drehung nach rechts. Wir stehen vor einem abgestorbenen Baum. Untersuchen!

An dem dicken Ast wird die alte Säge benutzt.

Zurück – und die Aststücken aufsammeln.

Drehung nach rechts und die Böschung hinauf. Dort wenden wir uns nach links.

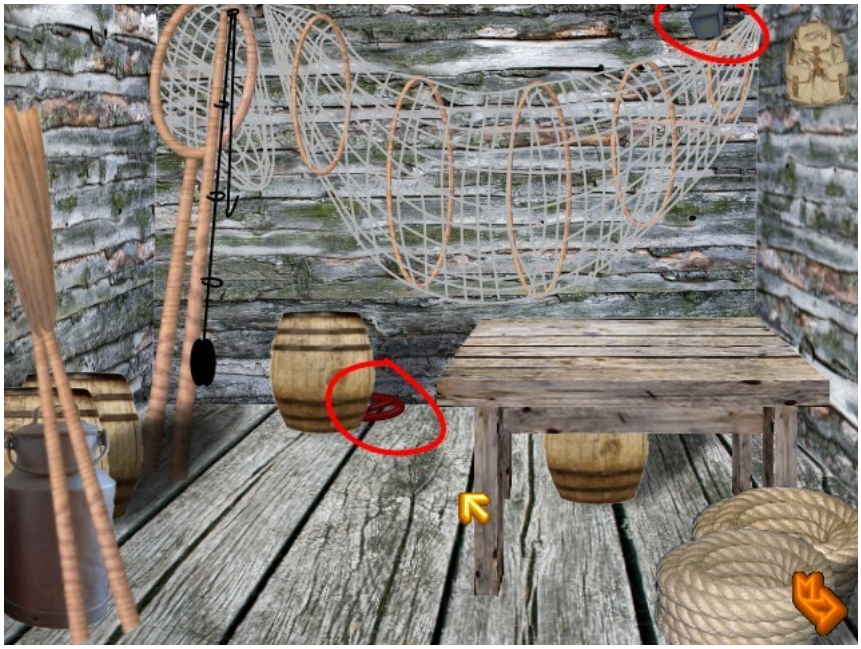
Vorwärts und hinein in die Tropfsteinhöhle. Hier sammeln wir drei Kristalle und einen Feuerstein auf.



Nun können wir die Höhle wieder verlassen.

Jetzt gehen wir 5 mal gerade aus und befinden uns wieder vor dem kleinen runden Stallgebäude. Eine Drehung nach rechts und 3 Schritte vorwärts bringen uns direkt ans Wasser. Die kleinen Steinpyramiden schauen nur knapp aus dem Wasser heraus. Der Wasserspiegel ist zu hoch. Wir können hier noch nichts ausrichten. Also zurück und Drehung nach rechts. Wir sehen eine alte Fischerhütte auf Pfählen. Wir untersuchen den kaputten Steg und benutzen das Bündel Stämme um ihn zu reparieren. Nun gelangen wir an die Holztür der alten Fischerhütte. Messer benutzen und schon sind wir drin.

Ein weiterer Kristall und das rote Handrad werden aufgesammelt.

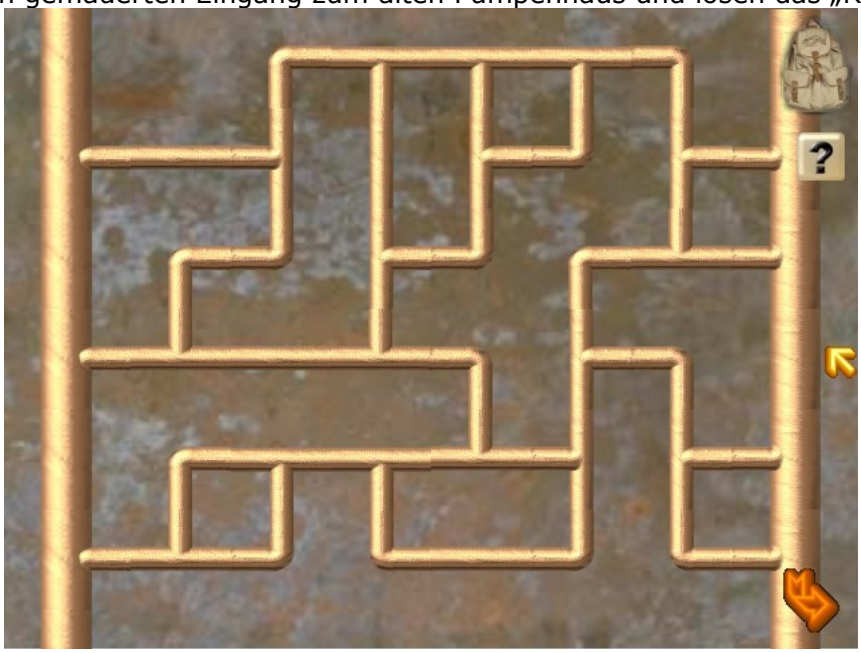


Wir verlassen die Hütte wieder (2 mal zurück)
Das seltsame Gerät am Hang hinter der Hütte ignorieren wir erst mal.
Wir wenden uns nach rechts und gehen dreimal vorwärts. Drehung nach rechts und zurück zum „Doppelhaus" in den rechten Raum. Wir benutzen das Baumharz mit dem Topf, den Feuerstein mit den Holzscheiten im Ofen und zum Schluss noch das Messer (Stahl) ebenfalls an den Holzscheiten. Das Feuer sollte daraufhin brennen. Sobald wir Rauch aus dem Topf steigen sehen, können wir diesen nehmen und erhalten einen Topf mit flüssigem Baumharz. Hier ist alles erledigt.

Hütte verlassen (zurück – zurück)
Dann rechts – vorwärts – rechts – 4 x vorwärts – links – vorwärts – links – vorwärts – links.
Die Buchseite aufheben! Auch hier ignorieren wir noch das optische Gerät.

Zweimal nach rechts drehen und nach vorn.

Wir betreten den gemauerten Eingang zum alten Pumpenhaus und lösen das „Rohrpuzzle".



Nun lässt sich auch das Handrad benutzen.(montieren - drehen) Das Schema an der Wand lässt vermuten, dass sich wohl die Wasserstände der Seen regeln lassen.

Hier ist alles erledigt. Also zurück – zurück und zwei mal nach links drehen. Optisches Gerät untersuchen und den Zweig vor der Linse mit dem Messer entfernen.
Zurück – links – vorwärts – rechts – vorwärts – rechts – 4 mal vorwärts – rechts – 3 mal vorwärts.
Wir stehen wieder bei den kleinen Steintürmchen. Diese ragen nun viel weiter heraus und das Wasser hat eine Konsole freigegeben.
Wir betätigen den Hebel:
Pfeil nach oben (Mast wird ausgefahren)
noch mal Pfeil nach oben (Solarspiegel wird entfaltet)
2 mal Pfeil nach rechts (Richtige Position) Wenn wir jedes mal 2 Schritte zurücktreten, können wir die Ergebnisse mitverfolgen. Wir wenden uns nach rechts und folgen dem Lichtstrahl zum optischen Gerät. Hier müssen wir nur die Optik scharf stellen. Wenn wir alles richtig gemacht haben, sehen wir, wie der Lichtstrahl gebündelt zwischen die Hügel weitergeleitet wird.
Auch hier ist nun alles erledigt.

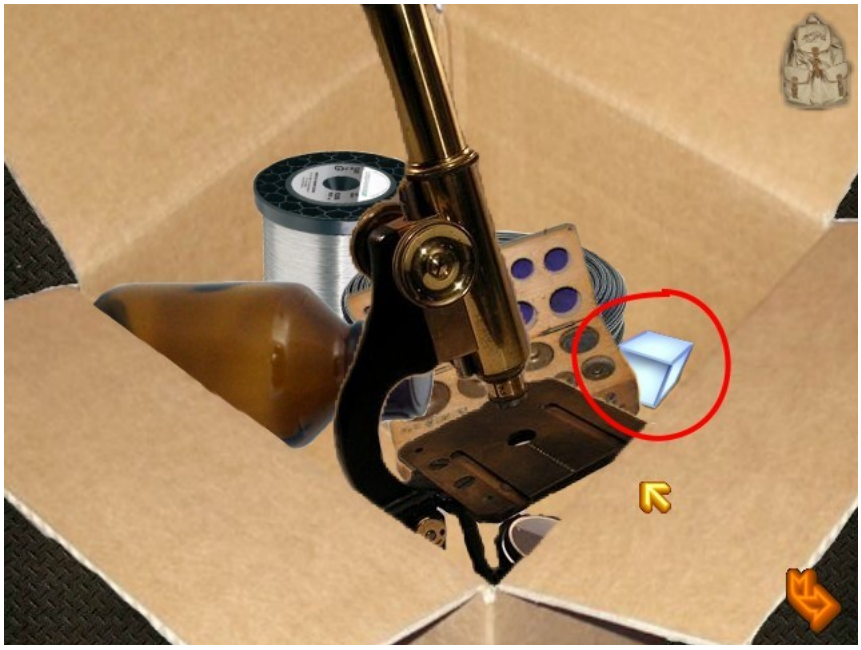
Wir gehen: Rechts – vorwärts – links – 4 mal vorwärts – links – 2 mal vorwärts und stehen vor einem verrosteten Einstiegsschacht, der ebenfalls vom Wasser freigegeben wurde.

Öffnen und eintreten. Hier finden wir eine weitere Buchseite. Wir bewegen uns nach vorn und drehen uns gleich einmal nach rechts um den Schraubendreher einzusammeln, der in einer Wandnische liegt. Wieder nach links zurückdrehen und geradeaus dem Gang folgen.

Hier können wir die Schlossabdeckung mit dem Schraubendreher entfernen und das Riegelpuzzle lösen.

Anschließend betreten wir das Labor und drehen uns nach links.

Im Pappkarton finden wir den letzten Kristall.

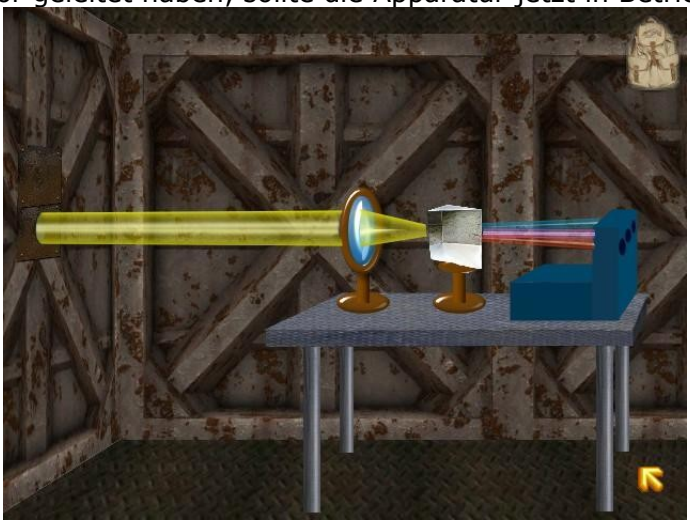


Auf dem Tisch wartet schon das nächste Puzzle auf uns.

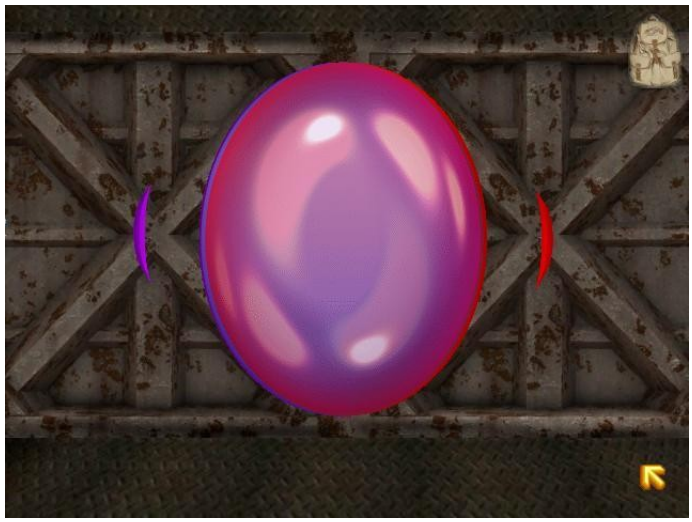
Nach dem Lösen können wir ein freigegebenes Prisma entnehmen.
Wir drehen uns nach links bis wir den anderen Tisch sehen. Hier sammeln wir alle Linsenbruchstücke auf und Lösen das Linsenpuzzle. Nach dem Einsetzen aller Teile benutzen wir das flüssige Harz um die Linse zu verkleben.
Das Prisma wird auf dem Sockel platziert und wir wenden uns dem Harmonizer zu.

Eine Lösungsvariante des magischen Quadrates ist folgende:

Nun öffnen wir den Lichteinlass links an der Wand. Falls wir an der Oberfläche alles richtig gemacht, und das gebündelte Licht vom Solarspiegel durch die Hügel bis ins unterirdische Labor geleitet haben, sollte die Apparatur jetzt in Betrieb gehen



und eine Portalblase erzeugen.



Diese führt uns zum nächsten Kapitel.... (Lösung folgt)