

Mystilichen II – Spielölösung Teil 2

Kapitel 4

Das Portal bringt uns in eine weitere Welt. Wir finden uns am Ende einer Schlucht wieder. Umschauen – in alle Richtungen – die Tagebuchseite und den Tierschädel aufnehmen. Nun begeben wir uns vorwärts. Wir blicken auf ein Tal. Vorwärts – eine weitere Tagebuchseite. Wir drehen uns nach rechts und gehen einen Abschnitt weiter. Tagebuchseite aufnehmen – nach rechts drehen – Tierschädel aufnehmen – noch mal nach rechts und vorwärts. Wir sind wieder im Tal angelangt und gehen gleich gerade aus weiter die Anhöhe hinauf. An einem rot blühenden Baum vorbei –



weiter gerade aus. Wir befinden uns in einem Talkessel und schauen geradewegs auf eine kleine Höhle, die im Schatten des Berges liegt. Untersuchen!



Ein weiterer Tierschädel.

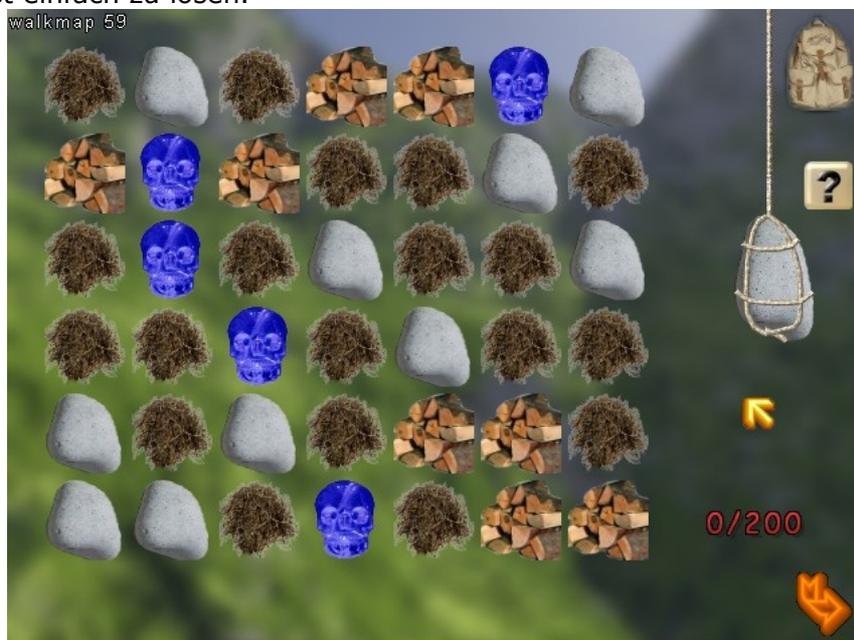
Wir drehen uns 2 mal nach links – und verlassen das Tal. Wir sind wieder am roten Baum angelangt. Wir drehen uns, bis wir diesen vor uns sehen und wenden uns davon dann rechts den Hang hinauf.

Dann gleich wieder rechts und wir gelangen zum Wrack einer seltsamen Flugmaschine. Hier nehmen wir ein Metallrohr und eine Spiralfeder mit, welche wir an dem Rad finden.



Drehen und einen Abschnitt zurückgehen. Wir schauen direkt auf eine krüppelige Kiefer. Hier geht's mit einer Drehung nach rechts weiter und vorwärts ins nächste Tal. Wir schauen direkt auf ein Steingebilde (ein Steinhauften mit Fels an einem Seil) Wenn wir uns drehen, können wir das andere Ende des Seiles um einen mächtigen Brückenpfosten geschlungen sehen.

Dieses Puzzle ist einfach zu lösen.



Einfach so viele Steinreihen (je 3 Stück) entfernen, bis sich das Gewicht weit genug senken kann, um die Brücke über den Abgrund zu schwenken.

Bevor wir uns jedoch über den Steg begeben, drehen wir uns zweimal nach rechts und wenden uns dieser Ruine zu. (Tagebuchseite aufheben) .

Geradeaus durch den Gang – nochmal geradeaus - stehen wir nun vor den alten Gebäuden. Das Metallrohr benutzen wir an der Steinscheibe, welche sich dadurch beiseite bewegt und den 4. Tierschädel freigibt.



In der Mauernische mittig im Bild finden wir das „Rösselsprung-Puzzle“ vor.



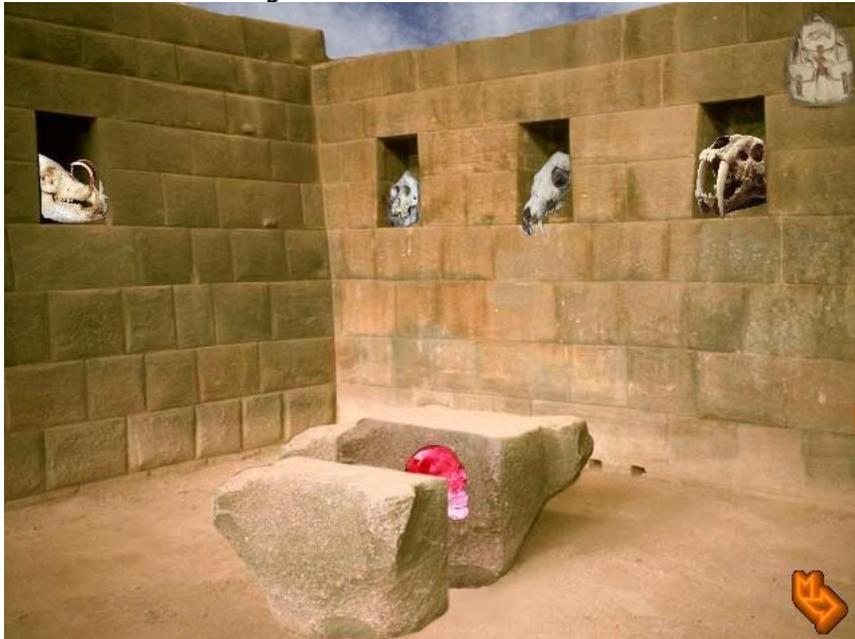
Mit der Lösung wird uns ein blauer Kristallschädel freigegeben.

Nun drehen wir uns nach rechts. Wir sammeln den Runenstein auf und widmen uns gleich dem „Steinrad-Puzzle“ . Drei gleiche Symbole zu finden ist wohl nicht so schwer. Wenn es uns gelingt, so wird der violette Kristallschädel freigegeben.



Wir drehen uns wieder nach rechts – erblicken den Ausgang und einen weiteren Runenstein (aufsammeln nicht vergessen)
Nun geht es vorwärts – direkt auf den Steg zu und hinein in die Tempelanlage. Den dritten Runenstein aufsammeln und die 4 Tierschädel in die Mauernischen platzieren.

Daraufhin öffnet sich der Altar und gibt den roten Kristallschädel frei.



Wir verlassen das Tal, bewegen uns 5 mal gerade aus und dann nach rechts. Wir finden eine Buchseite und gehen geradeaus bis zum Floß.
Auf dem Floß ersetzen wir die fehlende Feder durch die, welche wir an der Flugmaschine gefunden haben.



Kurbel betätigen und schon folgt eine Fahrt über den See.
Auf der anderen Seite begeben wir uns geradeaus bis zum Steinpodest mit den drei Stelen.

Hier müssen wir nur noch die jeweils richtigen Schädel und zugehörigen Runensteine in den Stelen platzieren und ein Portal öffnet sich.



Doch mit der nächsten Welt müssen wir uns noch etwas gedulden. Wir sehen vorerst nur das Ende von Teil 2 und die Ankündigung der Fortsetzung....

