Alles hat ein Ende, nur das Myst hat drei

MYST 5 END OF AGES

Die älteste noch laufende Adventure-Serie rüstet sich für ihr Finale: Die Abschluss-Episode End of Ages bettet bewährte Logikrätsel und gewohnt fantasievolle Welten in neue 3D-Grafik. Eine gute Idee?

FACTS
- 3D-Grafik
- 5 Hauptwelten
- 19 Tafelsymbole
- 16 Tagebucheinträge
- 3 Enden

Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. Die des Weltenschreibers Atrus gehört zu den längsten am PC: Seit zwölf Jahren erzählt die **Myst**-Serie von ihm und seiner Familie. Nun schließt **Myst 5: End of Ages** das Buch Myst, das Schicksal des Volks der D'ni wird hoffnungsvoll beendet. Sie treffen Atrus' Tochter Yeesha, mittlerweile erwachsen und vom Gram zerfressen, im Gefängnis K'veer: »Ich habe die Tafel einst besessen, jetzt kann ich sie nicht mehr halten. Du musst sie finden. Doch wenn du sie hast, darfst du sie mir nicht geben!« Die seltsame Anweisung gilt der Rosetta-Tafel, einem Artefakt unheimlicher Macht: Es kontrolliert die Bahro, magisch-schöpferische Kreaturen. Vier Teile der Tafel sollen Sie aus vier Welten bergen, dann ist eine finale Entscheidung fällig.

3D: Vor- und Nachteile

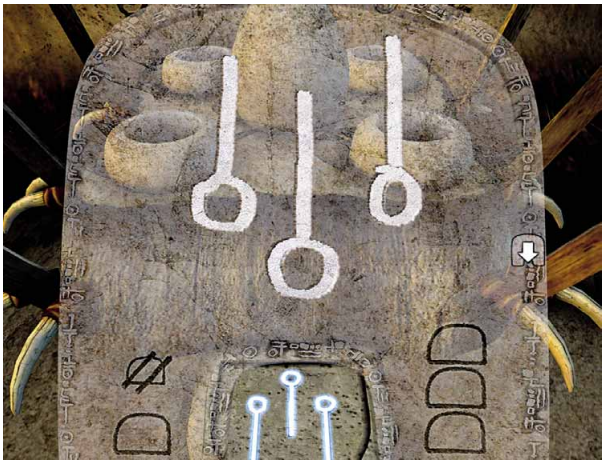
Den größten Paukenschlag tut **Myst 5** bei der Technik: Entwickler Cyan hat sich von seinem Markenzeichen, hübsch-detaillierter Rendergrafik mit einkopierten Schauspielern, verabschiedet. Stattdessen münden die 3D-Gehversuche von **Real Myst** (2000) und **Uru** (2003) nun in kompletten Polygonwelten. Ein mutiger Schritt: Die zeitgemäße Optik trägt das Rätselkonzept genauso gut wie die alten Renderhüllen, zudem bleibt das Flair von Cyans fantasievollen Welten erhalten. Die Grafik füllt nun den gesamten Bildschirm, die Auflösung lässt sich über die früheren 1024x786 Pixel bis auf 1600x1280 schrauben. Allerdings kann **Myst 5** in Punkto Detailgrad der perfekten Rendergrafik des Vorgängers selbst in den besten Momenten nicht das Wasser reichen. Auch die Lebendigkeit leidet: Wo im Vorgänger immerhin noch Vögel flatterten und die junge Yeesha herumsprang, bewegt sich nun über weite Strecken gar nichts mehr. Yeesha und der Mentor Esher werden immer noch von Schauspielern dargestellt; deren Mimik und Bewegungen hat Cyan Worlds aber in ordentliche Polygonmodelle umgesetzt. Der Vorteil: Die Figuren fügen sich perfekt in die Welt, zum ersten Mal in der **Myst**-Geschichte werfen Personen einen Schatten. Allerdings bleiben Sie in Eshers unvermittelt beginnenden Monologen wie gehabt am Boden festgenagelt, danach verschwindet der Alte wieder im Nichts – wirklich in der Welt herumlaufende Figuren gibt es nicht, von wenigen umherhuschenden Kreaturen abgesehen.

Yeesha ist im fünften Myst erwachsen und verbittert geworden. Und dreidimensional.

Eis und Tropen

Dass das 3D-**Myst** die Vorgänger trotzdem weit hinter sich lässt, liegt vor allem an einem: Die Welten sind endlich frei erforschbar. Wo Sie im Vorgänger wie auf Schienen von Wegpunkt zu Wegpunkt glitten und vor jedem Schritt eine Ladesekunde erdulden mussten, laufen Sie nun mit Maus-Tastatur-

Die Podeste dienen als Teleporter, rechts prangt eines der Tafelsymbole.



Auf die Tafel zeichnen Sie mit der Maus Symbole, die Sie erst finden müssen.

Am Inselstrand von Noloben geht die Sonne zwischen Gewitterwolken unter, rechts bringt ein Bahro unsere Tafel.

Steuerung flüssig in jeden Winkel. Den trägen Handcursor von **Myst 4** ersetzt der Nachfolger durch eine unaufdringliche, kontext-sensitive Variante. Gemeinsam mit dem bewährten Fotosystem, mit dem Sie wichtige Hinweise ablichten, fügt sich das zur angenehmsten Steuerung der Seriengeschichte. Wer mag, darf wahlweise im alten Schritt-für-Schritt-System auf Entdeckungstour gehen.

Zu sehen gibt es den bewährten **Myst**-Mix: Vier kompakte, in sich geschlossene Welten lassen sich in beliebiger Reihenfolge enträtseln. Als Verbindungselement dient der Descent, ein unterirdischer Riesenschacht der D'ni. Von dort geht's auf vier Ebenen: Das vereiste Tahgira dient mit Einsteiger-Rätseln als Aufwärmübung. Im kühl-abstrakten Todelmer ragen zwischen Felsnadeln Riesenteleskope in den drückenden Nachthimmel. Die Arena der schwülen Tropeninsel Laki'Ahn war einst Schauplatz grausiger Spektakel. Das sandig-grüne Noloben unter Gewitterwolken schließlich entpuppt sich als Heimat Ihres Führers Esher. Der geheimnisvolle Alte gibt an Schlüsselstellen Rat und beschreibt gerade betretene Welten; durch das gesamte Spiel hindurch bleibt er Ihr einziger Begleiter. Denn von den bekannten Charakteren ist praktisch niemand dabei – enttäuschend für ein Serienfinale. Atrus ist verschollen, Yeesha führt nach der Begrüßung nur noch über (sehr stimmungsvolle) Tagebücher durch das Spiel, die Sie im Descent einsammeln.

Auf der Tropeninsel Laki'Ahn wartet Esher (hinten am Haus) bereits auf Sie.

An die Tafel!

An die vier Tafeln zu gelangen, ist kein Problem, denn die bekommen Sie schon beim Eintritt in jede Welt. Allerdings müssen Sie sie zum Hauptpodest tragen – das wird durch Rätselbarrieren geschützt. Der Großteil besteht aus **Myst**-typischen Logikproblemen, die sich um bekannte Muster drehen. In Noloben setzen Sie an vier Felsschaltern Symbolreihen zusammen, in Tahgira steuern Sie mit Hähnen den Fluss von heißem Wasser. Die Todelmer-Teleskope lassen sich über Codes an Schalttafeln ausrichten, Laki-Ahn fährt Farb- und Gewichtsrätsel auf. Hinweise streut das Spiel spärlich und verschlüsselt; zum Grübeln gesellt sich deshalb auch geduldiges Herumprobieren. Fein gelungen ist dagegen das Tafelsystem. Auf die Steinplatte, die Sie mit sich herumtragen, lassen sich mit der Maus Symbole zeichnen. Die müssen erst einmal in der Spielwelt entdeckt werden; in Todelmer zum Beispiel suchen Sie mit Fernrohren ferne Felsblöcke

DIE MYST-HISTORIE

In fünf Teilen erzählt die Myst-Serie die Geschichte des letzten Weltenschreibers Atrus und seiner Famile. Als namenloser Helfer reisen Sie in die Gegenden, die Atrus durch seine Schriften erschafft, und erforschen das Geheimnis des verlorenen Volks der D'ni.

Myst (1993): Ein Buch mit dem Titel »Myst« ist das Portal zur gleichnamigen Insel voller Rätseln und Maschinen. Atrus verbannt seine zwei Verräter-Söhne Sirrus und Achenar in Gefängniswelten.

Riven (1999): Atrus' Vater Gehn hat auf der Insel Riven eine Diktatur errichtet; er kidnappt Atrus' Frau Catherine. Beim Befreiungsversuch wird Riven zerstört.

Myst 3: Exile (2001): Atrus wird von dem unbekannten Widersacher Saavedro bedroht, dessen Heimatwelt von Atrus' Söhnen zerstört wurde. Atrus und Catherine bekommen eine Tochter, Yeesha.

Myst 4: Revelation (2004): Sirrus und Achenar entkommen aus ihren Gefängnissen und kidnappen Yeesha. Nur einer der Brüder ist böse, der andere stirbt.

Myst 5: End of Ages (2005): Das Schicksal der D'ni entscheidet sich durch die Macht der Rosetta-Tafel. Yeesha wird zum Abschluss mit ihrem Vater Atrus wiedervereint, das Buch Myst geschlossen.

1999 legte Cyan Worlds den ersten Teil als Masterpiece Edition neu auf, 2001 folgte das 3D-Remake Real Myst. Von 2003 bis 2004 lief das Online-Adventure Uru.

Das kühle Todelmer besteht aus weit entfernten Felsnadeln, an deren Wänden winzige Symbole glühen. Vielleicht hilft das Fernrohr?

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Dass ich das noch erleben darf – auf meine alten Tage schließe ich Frieden mit der Myst-Serie. Wir sind beide durch Erfahrung milder geworden, Myst nun auch jünger. Die 3D-Grafik tauscht den Detailreichtum der Vorgänger gegen Bewegungsfreiheit und hebt die Hardware-Anforderungen – ob's die Fans danken werden? Mir hat es die Indiziensuche sehr erleichtert, ohne Wartepausen durch die Welten zu laufen. Und: Nach zwölf Jahren lässt sich endlich ein Myst-Spiel effizient bedienen.

Danke für die Tafel

Der fünfte Teil ist nicht der beste der Serie; gut gelungen ist er trotzdem. Herrlich geheimnisumwittert locken vier Welten, ihre Einsamkeit beklemmt; umso glänzender führen die exzellent vertonten Esher-Monologe und Yeesha-Tagebücher durch die doppelbödige Handlung. Gut, bei den symbolüberladenen Logikrätsel müssen Sie wie gewohnt erst mal entdecken, was überhaupt die Aufgabe ist. Mit dem Tafelsystem findet Myst 5 dafür eine originelle, leider zu mutlos eingesetzte Rätselidee. Schade nur: Das Ende ist enttäuschend banal.

»3D: funktioniert. Spiel: auch.«

ab. Wenn Sie das neue Symbol in die Tafel ritzen, dürfen Sie fortan zum Zielort teleportieren – das nutzt **Myst 5** für nette Fortbewegungsrätsel. Zudem gibt's in jeder Welt ein Spezialsymbol, das Naturkräfte entfesselt. In Laki'Ahn beschwören Sie zum Beispiel einen Tropensturm herauf, der per Windrad Energie für ein Schaltwerk liefert. Das clevere System krankt gelegentlich an der Schrifterkennung: Manche Symbole müssen Sie schon sehr genau nachzeichnen, damit das Spiel sie richtig deutet. Als Belohnung gibt's am Schluss – auch das hat **Myst**-Tradition – drei Finaloptionen, auch wenn nur eine davon die Handlung wirklich beendet. Es dürfte tatsächlich der Abschluss der langen **Myst**-Historie werden: Entwickler Cyan Worlds hat Ende August aus Finanznot einen Großteil seiner Belegschaft entlassen. Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. CS

GRAFIK-VERGLEICH

Das knapp ein Jahr alte Myst 4: Revelation (oben) beeindruckt mit perfekter Rendergrafik. Darin agieren abgefilmte Schauspieler. Die neue 3D-Grafik von Myst 5: End of Ages (unten) ist deutlich detailärmer, aber erlaubt freie Bewegungen. Die Polygon-Charaktere basieren auf Schauspielern.

MYST 5: END OF AGES ADVENTURE

PUBLISHER	Ubisoft / Cyan Worlds	RELEASE (D)	22.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7 8 9** 10

VERGLEICHBAR MIT Myst 4 (50, GS 12/04) Der Vorgänger: schwer, atmosphärisch, verschachtelt.
Das Geheimnis der vergessenen Höhle (47, GS 09/05) Geruhsame Render-Rätselei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Atmosphäre + Charaktere – Detailarmut, Leere	7 / 10
SOUND	+ angenehme Musik + gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ Welten beliebig spielbar – dürre Hinweise, Probiererei	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geheimnisvolle Stimmung – Leblosigkeit	8 / 10
BEDIENUNG	+ effektive Steuerung + Bewegungsfreiheit – Malfehler	9 / 10
UMFANG	+ fünf große Welten + drei Enden (aber nur ein richtiges)	10 / 10
HANDLUNG	+ Esher als Kommentator + Tagebücher – keine echte Story	6 / 10
RÄTSEL	+ knifflige Logikrätsel + Tafelsystem – Abwechslung	8 / 10
DIALOGE	+ stimmungsvolle Monologe – einseitig – schleppend	5 / 10
CHARAKTERE	+ hintergründig – nur zwei Charaktere – eher emotionslos	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: WÜRDIGER 3D-ABSCHLUSS EINER GROSSEN SERIE.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J83