

Myst Komplettlösung

Insel Myst

Über das Bild im Buch betreten wir die Insel Myst. Oben am Pier, nach den beiden Treppen Richtung Bäume, liegt ein Zettel am Boden. Um Atrus Nachricht zu lesen müssen wir die Anzahl der Schalter auf der Insel eingeben. Es gibt insgesamt 8 Schalter auf dieser Insel, diese befinden sich (1) am Kai, (2) oberhalb des Kais am Zahnrad, (3) beim Planetarium, (4) beim Raumschiff, (5) beim Brunnen, (6) beim Eingang zum Kellergewölbe mit der Stromversorgung, (7) beim Turm mit der Uhr und (8) bei der Holzhütte. Alle Hebel, ausser den an der Turmuhr, an den kommt man nicht heran kommt, muss man auf die obere Stellung drücken.

Da man jetzt die Zahl der Hebel kennt, geht man wieder zum Pier, öffnet die Tür und geht zum runter zum Bildgenerator. Unten dreht man sich wieder zur Treppe, da sich hier das Bedienpanel befindet. An diesem ist links in der Ecke einen grünen Knopf, mit dem man es öffnen kann. Jetzt stellt man die 08 ein und drückt den roten Knopf, dreht sich um und geht Becken in der Mitte. Am Becken drückt man den gelben Knopf vor uns.

Da wir nun Atrus Nachricht kennen, gehen wir zu Bibliothek. Dort gibt es noch 5 Bücher, die gelesen werden können. Sie erhalten Hinweise und wir erfahren etwas über 4 Zeit Epochen. Es gibt 2 Bücher links und rechts vom Bücherregal, neben denen einzelne Blätter in der Farbe des Buches liegen. Erst wenn man die Seiten nimmt und in die jeweiligen Bücher gibt, kann man sie "lesen". Die beiden Brüder Achenar und Sirrus sind darin gefangen. Wir sollen weitere Seiten bringen um ihnen zu helfen. Ebenfalls links und rechts vom Bücherregal sind zwei Bilder, das linke schliesst die Türe der Bibliothek und öffnet einen Geheimgang zu einem Turm hinter dem Regal, das rechte Bild stellt den alten Zustand wieder her.

Durch den Geheimgang kommt man zu einem Fahrstuhl mit dem man nach oben fahren kann. Vorher muss der Turm in eine geeignete Stellung drehen. Dazu sieht man sich in der Bibliothek die Landkarte an. Wenn man nun auf den Turm klickt, kann man mit gedrückter Maustaste einen Strahl drehen. Die Positionen, an welchen wir zuvor den Hebel umgelegt haben, werden nun mit einem roten Strahl markiert. Wir stellen nun den Turm auf eine Position mit rotem Strahl und gehen mit dem Fahrstuhl nach oben. Wenn man die Leiter nach oben klettert sieht man nun auf die Stelle, welche man auf der Karte ausgewählt hat. Wenn man nach unten geht und um den Fahrstuhl herum kann man eine zweite Leiter nach oben klettern, finden wir Informationen an der Wand. Folgende sind es:

1.	Raumschiff	59 Volt
2.	Zahnradern	2:40, 2;2;1
3.	Holzhütte	7,2,4
4.	versunkenes Schiff	11. Oktober 1984, 10:04 17. Januar 1207, 5:46 23. November 9791, 18:57

Nun die Bibliothek verlassen, Tür mit dem Bild öffnen nicht vergessen, und gehen zum Planetarium. Im Raum betätigen wir den blauen Lichtschalter, setzen uns in den Stuhl und aktivieren das Gerät über uns. Wir geben die 3 Daten vom versunkenen Schiff ein. Bei jedem Datum erhalten wir ein Sternzeichen. Dies muss man sich merken. Im Buch über das Steinschiff-Zeitalter in der Bibliothek kann man nachlesen, welche Namen mit dem Sternzeichen verknüpft sind. Diese sind Schlange, Blatt und Spinne. In der Mitte der Insel befindet sich ein kleiner Brunnen mit einem versunkenen Schiff. Um diesen Herum sind Säulen mit den Zeichen. Hier muss man Schlange, Blatt und Spinne aktivieren (grün), und das Schiff im Brunnen sowie das Schiff am Pier steigen aus dem Wasser. Wir gehen auf das Schiff am Pier und betreten die Kajüte. Hier liegt ein Buch, mit welchem wir, wenn wir es öffnen und das Bild anwählen, in das Zeitalter der Steinschiffe gelangen.

Insel des Zeitalters der Steinschiffe

Wir befinden uns auf einem Schiff, welches durch eine Steininsel unterbrochen ist. Es gibt zwei Stege, einen zu einem Leuchtturm, und einen zu einem Gerät mit Schaltern. Oben auf der Insel kann man durch ein Fernrohr schauen und von den beiden Teilen des Schiffs kann man in einen Gang in das Innere der Insel sehen, beide sind aber noch dunkel.

Zuerst gehen wir zum Gerät mit den Schaltern. Mit den Schaltern lässt sich das Wasserstand verändern. Wir drücken den rechten Schalter. Jetzt gehen wir zum Leuchtturm, den wir mit dem Schalter trocken gelegt haben. Wir folgen der Treppe nach unten und finden eine Truhe. Links an der Truhe befindet sich ein Hahn. Dieses öffnen wir und lassen das Wasser ab. Danach den Hahn unbedingt wieder schliessen. Wir gehen zurück zu den Schaltern und drücken den linken Knopf. Anschliessend gehen wir wieder in den Leuchtturm, wo die Truhe nun mit dem Wasser nach oben gestiegen ist. Mit dem am Steg befestigten Schlüssel öffnen wir die Truhe. Mit dem Schlüssel aus der Truhe öffnen wir oben an der Leiter die Luke. Wir betreten den Leuchtturm und drehen an der Kurbel, bis die Anzeige auf der Batterie voll anzeigt. Damit haben wir in den dunklen Gängen Licht. Wir gehen zu den Schaltern und drücken den mittleren Knopf. Damit ist auch das Wasser aus den Gängen abgepumpt.

Die beiden Gänge führen jeweils nach unten zu einem Raum, wo jeweils rote oder blaue Buchseite versteckt ist. Die blaue Seite liegt auf dem Bett. In diesem Raum findet sich auch eine Komode, in dessen Schublade man einen halben Notizzettel findet. Die rote Seite in der untersten Schublade der Kommode. Wir können nur eine Seite mitnehmen. Für beide Seiten müssen wir erst die eine Seite auf Myst in das Buch einsetzen, und können dann die weite holen gehen. Nun gehen wir zum Fernrohr und stellen es auf den Leuchtturm ein bei 135°. Wir betreten einen der beiden Tunnel und gehen bis zur dritten grösseren Fläche. Hier ist links oder rechts, je nach Tunnel, ein Geheimgang den man öffnen kann. Am Ende des Ganges finden wir ein Kompass. Diesen müssen wir auch auf 135° einstellen, in dem wir am Rand auf die Lampe des rechten unteren roten Pfeiles drücken. Man sieht wie das Meer erhellt wird. Wenn man den falschen Knopf erwischt hat muss man im Leuchtturm die Batterien wieder aufladen. Wir verlassen den Gang und gehen zur Maschine und drücken den linken Knopf. Nun können wir im Heck des Bootes in die Kajüte runter steigen. Unten im Schiff finden wir einen Tisch den wir anklicken müssen, damit ein Buch erscheint. Mit dem Bild im Buch kehren wir zur Insel Myst zurück.

Insel Myst

Wir gehen in die Bibliothek und setzen die Seite in das entsprechende Buch ein. Wir verlassen die Bibliothek und gehen Richtung Turmuhr bis zum Gebäude rechts, welches zu einem Generator führt. Die Tür unten öffnen wir mit dem grünen Knopf. Nun gilt es diesen auf 59 Volt einzustellen. Dies erreicht man in dem man in der linken Reihe die erste und dritte Taste drückt, und in der zweiten Reihe die dritte und vierte Taste. Hat man eine falsche Kombination eingegeben, muss man zusätzlich zwei Hebel betätigen die oben bei dem Stromkabel auf den Säulen sind. Einer findet man, wenn man rechts am Generator Gebäude vorbei geht. Der andere ist links auf dem Weg zum Raumschiff. Hier geht man bei der ersten Runden Plattform links nach unten. Nun wird das Raumschiff mit 59V versorgt und man kann es betreten. Im Heck ist eine Orgel, mit welcher wir die Tasten aus dem Buch über das osmoische Zeitalter spielen. Den Ton müssen wir an der gegenüber liegenden Maschine eingeben. Beginnend auf der linken Seite.

Die Tasten sind:

1. die 5. Weisse Taste, 2. die 12. Weisse, 3. die 10. Schwarze, 4. die 8. Weisse, 5. die 3. Schwarze.

Die Einheiten an der Maschine von links nach rechts sind: 8, 20, 23, 13 und 6.

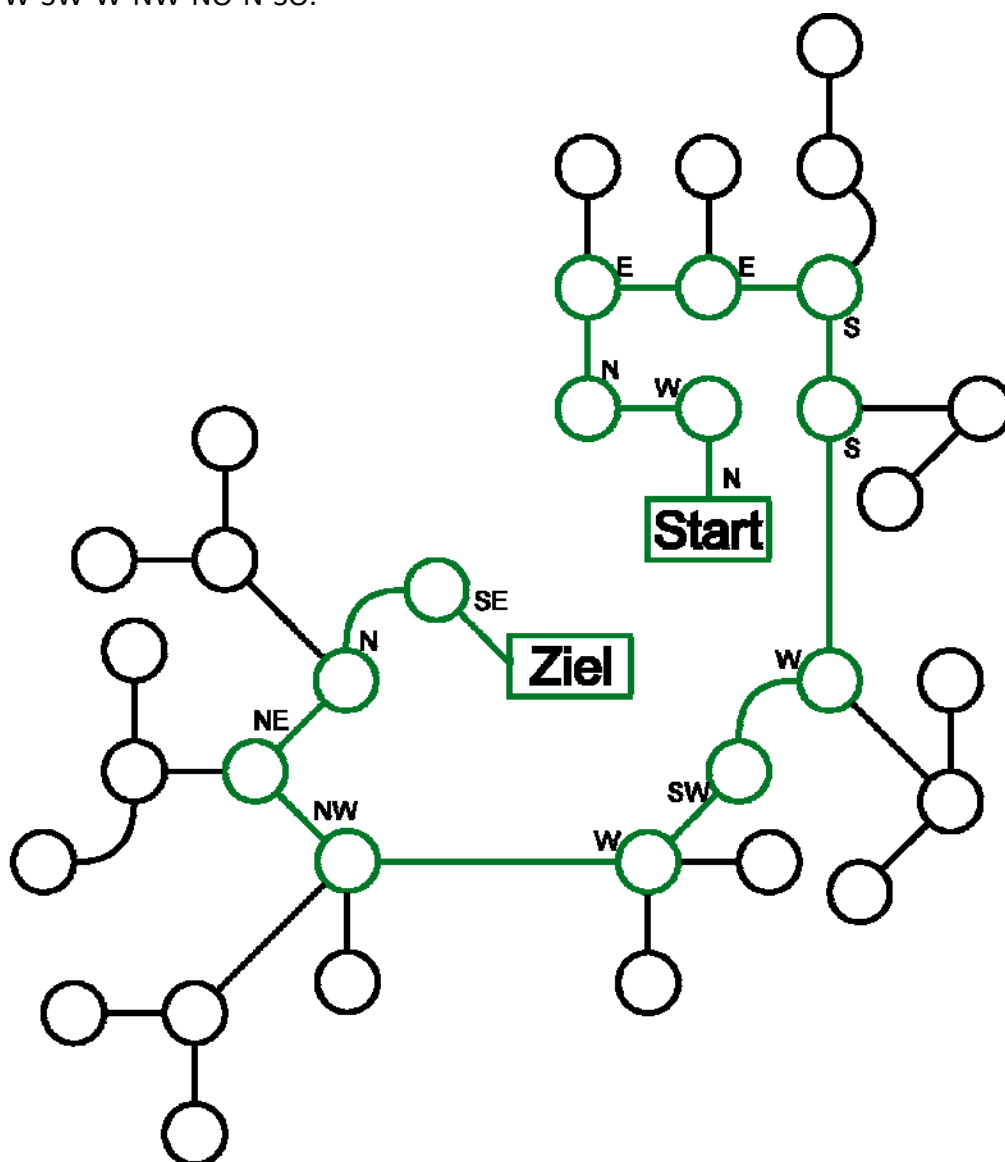
Abschliessend ziehen wir am Hebel. Wenn alles korrekt eingestellt ist, erscheint ein Buch. Dieses könne wir nun öffnen und in das osmoische Zeitalter reisen.

Insel des osmoischen Zeitalters

Um auf die Insel Myst zurückzukehren, müssen wir an der ersten Türe, an der man vorbei kommt, wie im Raumschiff 5 Noten einstellen um die Türe zu öffnen. Um die Töne/Geräusche heraus zu finden besucht man 5 Orte auf der Insel. An jedem Ort ist ein Gerät mit einem roten Knopf und einem Zeichen. Wenn man den Knopf drückt erscheint ein Zeichen zum Ton/Geräusch. Beides muss man sich merken. Die Orte sind: die Oase, hier liegt auf der Bank die blaue Seite, Die Spalte, die zerstörten Turmuhr, der Kristallwald, hier findet man auch die rote Seite über dem Schalter, und am Ende der Insel der Tunnel.

Wir gehen in Tunnel und betätigen unten den Schalter, damit ist der Gang erleuchtet. Wir drehen uns also um, gehen durch den Gang und auf der anderen Seite nach oben. Wir folgen den Weg bis zu einem Gerät. Auf diesem finden wir die Symbole wieder, ein Monitor mit zwei Richtungstasten sowie ein Zähler und einen Sigma Knopf. Mit den Richtungstasten muss man die Mitte des Monitors nun genau auf die Knöpfe ausrichten, die zu den zuvor gedrückten Symbolen gehören. Dabei sind die Geräusche, die man hört und die ebenfalls zu den Symbolen gehören, eine Hilfe. Wenn der Ton/Geräusch nicht erscheint, wurde der Schalter nicht aktiviert! Wenn man eine fast korrekte Einstellung gefunden hat, dann flackert diejenige Pfeiltaste, in deren Richtung man noch etwas weiter drehen muss. Gefunden hat man die genaue Einstellung für die Symbole, wenn es keine überlagerten Störgeräusche mehr gibt. Die einzelnen Koordinaten für die verschiedenen Orte sind: 153.4 für die Oase, 130.3 für die Spalte, 55.6 für die Turmuhr, 15.0 für den Kristallwald und 212.2 für den Tunnel. Wenn man alle Koordinaten eingestellt hat, drückt man den Sigma-Knopf und man hört die Töne in einer bestimmten Reihenfolge, die man sich merken muss: Wir gehen zur Tür und stellen nun von links nach rechts den singenden Ton des Kristallwaldes, das Wassergeräusch der Oase, das Windgeheul des Tunnels, das Feuergeräusch der Spalte und das Glockengeläute der Turmuhr ein und drückt auf den roten Knopf. Jetzt sollte sich die Tür öffnen. Durch den Tunnel kommen wir zu einer Untergrundbahn. Mit dem blauen Knopf öffnet sich dir Tür und wir können das Gefährt betreten. Wir begeben uns vor das Bedienpult und drücken „Forward“ und starten so die Reise durch das Labyrinth.

Mit den Richtungstasten stellt man (durch Drehen des Fahrzeugs) den Kompass ein. Wenn es möglich ist, vorwärts zu fahren, leuchtet der „Forward“ Knopf auf. Mit dem „Backtrack“-Knopf macht man den letzten Schritt rückgängig und kann so wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren. Rechts befindet sich noch ein Kompass, der bei der Orientierung hilft. Die korrekte Reihenfolge, um durch das Labyrinth zu gelangen ist: N-W-N-O-O-S-S-W-SW-W-NW-NO-N-SO.



Am Ziel verlässt man die Bahn, mit dem blauen Knopf öffnet man die Tür und betritt den Raum mit dem Buch zur Insel Myst.

Insel Myst

Wir gehen in die Bibliothek und setzen die Seite in das entsprechende Buch ein. Jetzt gehen wir wieder Richtung Turmuhr und kurz vor der Uhr nach links in die Blockhütte. In der Blockhütte drehen wir uns um und sehen rechts einen Safe. Diesen öffnen wir mit der Kombination aus dem Planetarium: 7, 2 und 4. In Safe ist eine Streichholzsachtel. Wir nehmen ein Streichholz und zünden es an der Sachtel an. Wir drehen uns wieder um und gehen zu Maschine unten, und drehen dann am Rad. Auf der rechte Seite vom Rad drehen (grüne Pfeile) bis die Temperaturanzeige auf maximalem Ausschlag ausschlägt und ein lautes Geräusch zu hören ist. Wir verlassen die Hütte und gehen rechts an ihr vorbei und finden einen ummauerten Stamm, der nun ausgefahren wird. Dies ist ein Fahrstuhl der nach unten führt. Also gehen wir zurück in die Hütte und schliessen das Ventil wieder. Gehen sofort nach draussen und steigt in die Lücke des Stamms. Unten finden wir das Buch in das Kanalwald-Zeitalter.

Insel des Kanalwald-Zeitalters

Wir gehen zuerst in die Windmühle, da befindet sich unten ein kleines Ventil, welches wir öffnen. Nun hört man in dem Rohr das Wasser fließen. So lässt sich nun auch verfolgen, wo das Wasser lang fliesst. Erst müssen wir den Fahrstuhl in Betrieb nehmen. Dazu nun alle Rohrverzweiger so umstellen, dass das Wasser zum Fahrstuhl geleitet wird. Wir betreten den Fahrstuhl, schliessen die Tür und ziehen am Hebel. Oben gehen wir in die erste Hütte vor uns, und von da aus nach rechts weiter in die nächsten Hütten. Hier drehen wir uns nach rechts und gehen weiter in die nächste Hütte. Wieder eine Drehung nach rechts und weiter um den Stamm rum zum nächsten Pavillon. Hier ist ein Hebel. Wenn man diesen nun sieht man, wie sich bei einer Wendeltreppe eine Tür öffnet.

Jetzt verlassen wir den Pavillon wieder und gehen um den Stamm rum in die nächste Hütte. In dieser Hütte drehen wir uns nach rechts und laufen in die nächste Hütte. Gehen wieder rechts und dann alles gerade aus bis zur Wendeltreppe. Hier gehen wir wieder nach unten. Beim Verzweiger stellen wir nun das Wasser so um, dass es zur Wendeltreppe führt. Wir gehen wieder die Treppe raus und benutzen den Fahrstuhl neben der Treppe. Oben folgen wir dem Weg bis zur ersten Hütte rechts. Hier befindet sich ein Gerät um Nachrichten abzuspielen, daneben die blaue Seite.

Wenn man vom Fahrstuhl aus nach Links geht erreicht man eine zweite Hütte. In der Schublade des Schreibtisches findet sich die rote Seite. In der rechten Schublade unter dem Bett findet man die zweite Hälfte der Notiz.

Wir gehen wieder mit den Fahrstuhl und der Wendeltreppe ganz nach unten. Die Verzweiger stellen wir nun von der Windmühle aus zwei Mal nach links und den dritten nach rechts. Hier ist ein Hebel, mit dem man eine Brücke aus dem Wasser heben kann. Wir folgen nun dem Weg bis zum Lift, der noch nicht in Betrieb ist. Also den anderen Weg folgen bis zum Unterbruch und das Rohr mit der Kurbel verbinden. Nun müssen wir noch das Wasser zu diesem Fahrstuhl umleiten. Von der Windmühle aus ist dies einmal links, dann zwei Mal rechts und dann wieder einmal links. Nun zurück zum dritten Fahrstuhl und mit diesem nach oben fahren. Dort liegt das Buch am Boden um nach Myst zurückzukehren.

Insel Myst

Wir gehen in die Bibliothek und setzen die Seite in das entsprechende Buch ein. Wir gehen nun zur Turmuhr am Strand. Um in diese zu gelangen, müssen wir die Uhr auf 2:40 Uhr stellen. Mit dem grossen Rad stellt man den Minutenzeiger, und mit dem kleinen Rad den Stundenzeiger ein. Wir gehen zum Turm und legen links den Schalter am Pult um. Jetzt betreten wir den Turm und müssen noch ein Räderwerk einstellen. Die Kombination ist 2, 2 und 1. Achtung, es macht einen Unterschied, ob man den Hebel kurz oder lange zieht! Folgendes führt zur Kombination: Den rechten Hebel so lange ziehen, bis die Kombination 1, 2 und 3 eingestellt ist (2 Drehungen). Jetzt mit dem linken Hebel auf 1, 1 und 1 umstellen (2 Drehungen). Jetzt den linken Hebel kurz ziehen auf 2, 2 und 1 stellen (1 Drehung).

Wenn man es verfehlt hat, kann man mit dem Hebel rechts oben die Maschinerie zurücksetzen.

Das Zahnrad vor uns öffnet sich. Wir gehen nun zum Pier oben zum Zahnrad. Dort finden wir das Buch in das mechanische Zeitalter.

Insel des mechanischen Zeitalters

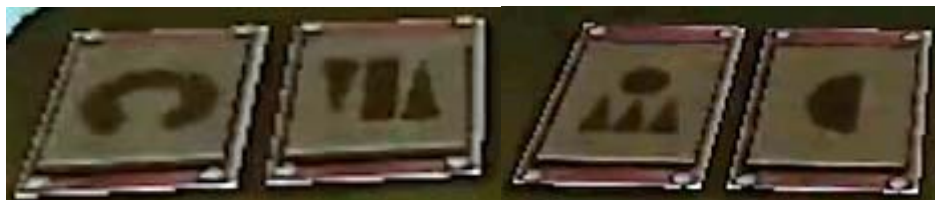
Wir drehen uns um und gehen in die Festung. Dem rechten Gang folgen bis in den ersten Raum. Hier befindet sich links neben dem Stuhl ein Simulator für die Festung. Den linken Hebel schiebt man nach oben und dreht dann die Festung mit dem rechten. Bei jeder roten Position stoppen und beide Hebel nach unten legen, es ertönt ein Ton der die Position bestimmt. Diese muss man sich merken, es hilft später die richtige Drehposition des Turms zu bestimmen.

Zwischen dem Stuhl und der Maschine ist ein Stück Wand mit einer gelben Markierung. Diese kann man öffnen. Hier finden wir die blaue Seite im Regal.

Im anderen Zimmer befindet sich der Eingang rechts vom Thron, leicht verdeckt vom Wandteppich. In diesem versteckten Raum befindet sich die rote Seite auf einer Kiste.

Wir verlassen den versteckten Ort und gehen durch den anderen Gang Richtung dem andern Zimmer. Es taucht ein roter Knopf auf. Diesen drücken wir, und gehen die Treppe nach unten. Hier ist ein gerät um den Fahrstuhl zu drehen. Den Hebel ziehen wir so lange, bis sich der innere Kreis auf dem Display so gedreht hat, dass seine Öffnung mit der des äusseren Kreises übereinstimmt. Dann leuchten auch beide Kreise rot auf. Nun gehen wir die Treppe raus und drücken wieder auf den roten Knopf und können nun den Fahrstuhl betreten. Im Fahrstuhl drücken wir den Pfeil nach oben. Oben angekommen drücken wir auf den mittleren Knopf und verlassen schnell den Lift. Nach kurzer Zeit fährt der Fahrstuhl nach unten, und wir finden auf dem Dach des Lifts das Gerät zur Steuerung der Festung. Mit der Steuerung muss man die Festung auf die östliche und die westliche Insel ausrichten. Dabei helfen einem die entsprechenden Töne vom Simulator. Wenn man die Festung gedreht hat, drückt man auf den Knopf unten auf dem Gerät, dieser holt den Fahrstuhl nach oben. Auf beiden Inseln findet man je die Hälfte des Codes, den man für die Rückkehr nach Myst braucht. Sobald man beide Teile hat, stellen wir die Festung wieder in die Ausgangsposition und gehen zum Startpunkt. Wir stellen mit den grünen Knöpfen den Code ein und drücken den roten Knopf. Weiter rechts öffnet sich eine Treppe zum Myst-Buch und wir reisen uzurück.

Der Code:



Insel Myst

Wir gehen in die Bibliothek und setzen die Seite in das entsprechende Buch ein.

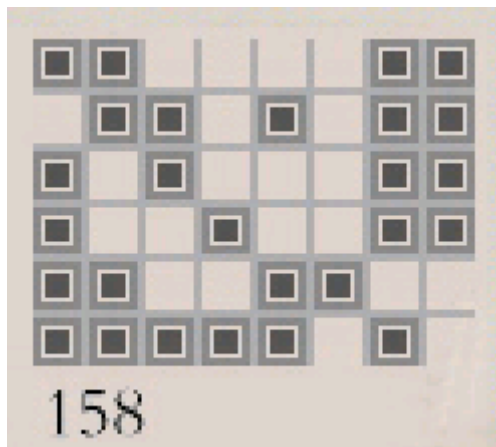
Jetzt fehlt jedem Buch nur noch eine Seite. Diese finden wir gem. Aussage auf Seite 158 im Buch mit den Mustern. Es fehlt uns aber noch eine weisse Seite. Die Position von dieser erfahren wir durch die beiden Notizteilen, Die Nachricht lautet:

Einlass zum Hebelgewölbe

Insel Myst

Das Gewölbe befindet sich an einer leicht zugänglichen Stelle auf der Insel Myst. Sie können sich leicht Einlass zum Gewölbe verschaffen, wenn Sie einfach die Anweisungen befolgen. Suchen Sie zuerst nach den Hebeln auf der Insel. Legen Sie jeden dieser Hebel auf die Position "Ein" um. Gehen Sie dann zum Pier und stellen Sie den Hebel dort auf die Position "Aus".

Da wir bereits alle Hebel auf Ein gestellt haben, gehen wir nun zum Pier und stellen diesen auf Aus. Unter dem Kasten öffnet sich eine Tür und wir erhalten die weisse Seite. Mit dieser gehen wir in die Bibliothek und stellen uns in den Kamin. Links am Rahmen drücken wir den roten Knopf. Auf der Metallwand können wir nun das Muster aus dem Buch eingeben.



Wenn man dann den roten Hebel erneut drückt, dreht sich die kleine Kammer und man kommt zu den beiden fehlenden Seiten der beiden Brüder, und dem grünen Buch. Es gibt nun vier möglich Enden.

Wenn man eine der farbigen Seiten nimmt und in das entsprechende Buch gibt, hat man zwar einen der Söhne befreit, ist aber selbst in dessen Buch gefangen.

Besser ist es das grüne Buch zu öffnen um mit Atrus Kontakt aufzunehmen. Ihm fehlt eine Seite, die weisse. Wir können ohne diese zu ihm gehen und sind dann mit Atrus gefangen, oder gehen, für das korrekten Ende mit der Seite zum ihm. Wir gehen zu ihm zum Schreibtisch und geben ihm die fehlende Seite für sein Myst-Buch. Er verschwindet kurz und kommt nach kurzer Zeit wieder zurück. Er hat die Konsequenzen für seine beiden Söhne gezogen. Er schenkt uns als Dank die Myst-Bibliothek. Man kann sich nun frei in den Welten bewegen, das Spiel ist beendet.