

Myst

Mitspielende Personen

- Achenar, Atrus' Sohn
- Atrus
- Sirtus, Atrus' Sohn
- Spieler, die Person, die man selber spielt

Lösung

Insel Myst: Ganz zu Beginn des Spiels befindet man sich auf einer Insel und weiß eigentlich gar nicht, was man dort soll. Also sieht man sich erst einmal um. Etwas weiter oben auf der Insel findet man eine Nachricht auf dem Boden, die Atrus an Katharina gerichtet hat: Wenn man in dem Raum unten am Pier die Zahl der Schalter auf dieser Insel am dimensionalen Bildgenerator eingibt, kann man einige Informationen bekommen. 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 diese Hebel (außer den an der Turmuhr, an den kommt man nicht heran) muß man auf die obere Stellung drücken.

Nachdem man die Zahl der Hebel kennt, geht man wieder zum Pier und betritt dort die Kammer. Hier geht es die Treppe nach unten zu einem Brunnen. Unten dreht man sich wieder um. Links neben der Treppe befindet sich der Bildgenerator. An diesem findet man oben links in der Ecke einen grünen Knopf, mit dem man ihn öffnen kann. Hier stellt man die 08 ein, drückt den roten Knopf und dreht sich wieder um. Dann geht man zu dem Becken in der Mitte, drückt den Knopf auf der Stirnseite und hört sich die Nachricht an: Fast alle Bücher von Atrus wurden zerstört und er hat seine Söhne (vor allem Achenar) in Verdacht. Die restlichen Bücher wären in Sicherheit, man könne sie aber mit den Codes wieder holen, die sich aus der Richtung des Turms ergeben.

Nun geht man erst einmal zur Bibliothek. Dort liest man sich erst einmal alle noch nicht zerstörten Bücher aus dem Regal durch und erfährt so etwas über 4 verschiedene Zeitepochen, in denen sich Atrus und seine Söhne aufgehalten haben. Zudem findet man ein Buch mit vielen Mustern. Diese Bücher sind sehr hilfreich beim Lösen der einzelnen Rätsel, es schadet also nicht, sie sich wirklich einmal genauer anzusehen. Es gibt auch zwei einzelne Bücher links und rechts vom Bücherregal, neben denen einzelne Blätter in der selben Farbe liegen, die auch die Bücher haben. Erst wenn man die Seiten nimmt und auf die jeweiligen Bücher klickt, kann man sie "lesen": die beiden Brüder Achenar und Sirrus sind darin gefangen und wollen, daß man ihnen weitere rote bzw. blaue Buchseiten bringt, um ihnen zu helfen. Ebenfalls links und rechts vom Bücherregal findet man zwei Bilder, das linke schließt die Türe der Bibliothek und öffnet einen Geheimgang zu einem Turm hinter dem Regal, das zweite rechte Bild stellt den alten Zustand wieder her. Durch den Geheimgang kommt man zu einem Fahrstuhl, mit dem man nach oben fahren kann. Es gilt aber vorher den Turm in eine geeignete Stellung zu drehen. Dazu sieht man sich die Landkarte einmal genauer an. Wenn man alle Hebel nach oben gedrückt hat, kann man deren Orte auf der Karte erkennen. Wenn man nun auf den Turm klickt, kann man mit gedrückter Maustaste einen Strahl drehen. Dieser wird rot, wenn man eine geeignete Stellung gefunden hat. Auf dieser Stellung sollte man den Strahl lassen und dann zum Fahrstuhl gehen. Mit diesem läßt man sich nach oben bringen. Klettert man noch die Leiter nach oben, so erkennt man, worauf man den Turm gedreht hat. Dann steigt man die Leiter wieder nach unten, betritt aber noch nicht den Fahrstuhl, sondern geht einmal darum herum. Auf der anderen Seite findet man ebenfalls eine Leiter, die man nach oben klettert. Für jede korrekte Drehung des Turms erhält man hier eine Information. Insgesamt gibt es vier Stellungen, bei denen sich der Strahl auf der Landkarte rot verfärbt und damit vier Informationen. Diese sind:

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. beim Raumschiff | 59 Volt |
| 2. bei den Zahnradern | 2:40 , 2;2;1 |
| 3. bei der Holzhütte im Wald | 7; 2; 4 |
| 4. beim untergegangenen Schiff | 11. Oktober 1984, 10:04
17. Januar 1207, 5:46
23. November 9791, 18:57 |

Mit jeder dieser Informationen kommt man in ein anderes Zeitalter und damit auf eine andere Insel. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge man vorgeht. Wenn man die Bibliothek verlassen will, muß man auf das andere Bild klicken, dann schließt sich der Gehimgang zum Turm wieder und die Türe der Bibliothek steht nun wieder offen.

Man geht nun nach draußen in das Planetarium. Innen betätigt man den Lichtschalter und legt sich auf den Stuhl. Dann benutzt man das Gerät über sich und stellt die drei Datums- und Zeitangaben aus 4. ein. Auf diese Weise werden je drei Sternzeichen abgebildet, die man sich merken muß. Im Buch über das Steinschiff-Zeitalter kann man nachlesen, welche Namen mit diesen Sternzeichen verknüpft sind: diese sind Schlange, Blatt und Spinne. Bei dem kleinen Becken mit dem versunkenen Schiff findet man links

und rechts einige Säulen mit Zeichen. Hier muß man auf die Zeichen klicken, die den oben genannten Objekten entsprechen (danach leuchten sie grün, wenn man mit der Maus darüber fährt). Dadurch hebt sich das Schiff im Bassin, aber auch dasjenige am Hafen. Dorthin geht man nun wieder und betritt das Schiff. In der Kajüte findet man das Buch, das man nur noch anklicken muß, um ins Steinschiff-Zeitalter und damit auf eine neue Insel zu kommen.

Insel des Zeitalters der Steinschiffe: Man befindet sich auf einem Schiff, das in der Mitte durch eine Stein-Insel unterbrochen ist und zwei Stege zu einem Leuchtturm und einem Gerät aufweist. Außerdem kann man oben auf der Insel ein Fernrohr benutzen. Von den beiden Teilen des Schiffs kann man je einen Gang ins Innere der Insel sehen, die aber noch dunkel sind.

Zuerst geht man einmal in den Leuchtturm. Dessen Inneres ist zum größten Teil mit Wasser gefüllt, das es erst einmal abzupumpen gilt. Weiter nach oben kommt man auch nicht, da die Luke durch ein Schloß gesichert ist. Also verläßt man den Leuchtturm wieder und begibt sich zu dem Gerät mit dem Sonnenschirm, mit dem man überall auf der Insel verschiedene Wasserstände einstellen kann. Hier benutzt man den rechten Knopf. Dann geht es wieder zum Leuchtturm, der nun ganz vom Wasser befreit ist. Wenn man der Wendeltreppe nach unten folgt, findet man eine verschlossene Truhe mit einem Hahn, den man öffnet. Dadurch fließt Wasser aus der Truhe. Anschließend verschließt man den Hahn wieder. Dann geht man zurück zum Gerät und drückt den linken Knopf. Dadurch füllt sich der Leuchtturm wieder und diesmal schwimmt die leichter gewordenen Kiste oben auf dem Wasser. Mit dem Schlüssel am Steg kann man sie öffnen und gelangt so an einen weiteren Schlüssel, mit dem man das Schloß oben an der Luke öffnen kann. Dann klettert man nach oben und dreht so lange an der Kurbel, bis die Anzeige an den Batterien auf 'voll' steht.

Dadurch sind die Gänge, die ins Innere der Insel führen, endlich erleuchtet. Aber auch hier befindet sich Wasser, das man entfernen muß. Dies macht man an dem Gerät, indem man nur den mittleren Knopf drückt. Es gibt zwei Eingänge in die Insel, die sich genau gegenüber liegen. Beide führen zu je einem Raum, in dem eine rote bzw. blaue Buchseite versteckt ist. Es ist egal, welche Seite man zuerst nach Myst schafft. SIRRUS' Raum findet man, wenn man vom Startpunkt dieser Insel durch den dortigen Tunnel nach unten geht und die Türe am Ende des Gangs öffnet. Die rote Seite befindet sich in der Komode. Dann geht man wieder nach draußen und oben auf die Insel, wo man ein Fernrohr findet. Dieses benutzt man und sucht den Leuchtturm, welcher bei 135° zu finden ist. Dann geht man wieder in die Insel hinein zu SIRRUS' Zimmer. Kurz vor der Türe zu seinem Zimmer findet man einen roten Knopf (der nur schwer auszumachen ist), wenn man auf diesen drückt, öffnet sich ein Geheimgang. Durch diesen kriecht man zu einem Kompaß, auf dem auf die Lampe bei 135° zu drücken ist (die bei dem roten Pfeil in der rechten, unteren Ecke). Dann sieht man, wie sich eine Stelle im Meer erhellt. Falls man den falschen Knopf erwischt hat, geht das Licht aus, und man muß den Gang wieder verlassen und zum Leuchtturm gehen, um dort die Batterien wieder aufzuladen. Nun verläßt man das Innere der Insel wieder.

Draußen geht man wieder zu dem Gerät mit dem Sonnenschirm und drückt den linken Knopf. Nun geht man wieder auf das Schiff und betritt das Schiffsinne. Durch den letzten Knopfdruck hat man hier das Wasser abgepumpt und mit der Einstellung am Kompaß im Innern der Insel hat man dieses Schiff erhellt, so daß man nun nach unten gehen kann und dabei gute Sicht hat. Unten findet man einen Tisch, den man anklickt, daraufhin erscheint ein Buch (nur, wenn dieser Raum erleuchtet ist), mit dem man wieder zur Insel Myst zurückkehren kann. Wieder dort benutzt man die rote Seite in der Bibliothek mit dem roten Buch. SIRRUS verlangt dann weitere rote Seiten und daß man seinem Bruder nicht hilft. Dann begibt man sich noch einmal zur Insel des Steinschiff-Zeitalters. Was nun folgt, ist eine fast identische Kopie des obigen Teils, nur das man nicht noch einmal im Leuchttum die Türe nach oben öffnen muß, für Strom muß man aber sorgen. Auch muß man das Wasser wieder aus dem Innern der Insel abpumpen (mittlerer Knopf). Diesesmal benutzt man den anderen Eingang und holt sich unten in Achenars Zimmer die blaue Seite von seinem Bett. In der Komode findet man auch einen halben Zettel mit weiteren nützlichen Tips. Dann verläßt man die Insel wieder wie oben beschrieben (es gibt auch einen roten Knopf und einen Geheimgang im Gang zu Achenars Zimmer) und benutzt auf Myst die blaue Seite mit dem blauen Buch in der Bibliothek. Auch er will weitere Seiten und beschuldigt seinen Bruder.

Insel Myst: Man geht nun von der Bibliothek in Richtung Turmuhr. Auf der rechten Seite findet man den Eingang zu einem Bau mit einer Treppe nach unten. Am Ende des Tunnels befindet sich eine Türe; um sie zu öffnen, muß man nur auf den Knopf daneben drücken. Im Raum dahinter gilt es durch Drücken der Knöpfe auf den beiden Leisten rechts die beiden Anzeigen links auf 59 Volt einzustellen. Dazu drückt man die erste und dritte Taste der linken Leiste und die dritte und vierte auf der rechten.

Wenn nun nur die linke Anzeige 59 V anzeigt, während die rechte auf 0 stehen geblieben ist, so hat man zuvor eine falsche Kombination eingegeben. In diesem Fall gilt es zusätzlich zwei Hebel zu betätigen: einen findet man, wenn man rechts von dem Gebäude nach hinten und dort zu der Säule mit der Leiter geht. Oben zieht man dann kurz an dem Hebel. Den zweiten findet man auf dem Weg zum Raumschiff. Hier geht man kurz vor dem Steg zu diesem links nach unten Richtung Säule mit der Leiter und verfährt hier genauso. Nun kann man die 59 Volt mit der obigen Einstellung auch für das Raumschiff erzielen und begibt sich dorthin.

Wenn man auf die Türe des Raumschiffs klickt und alles richtig gemacht hat, öffnet sich diese auch sofort und man kann hineingehen. Drinnen findet man ein Klavier und ein Gerät, mit dem man Töne programmieren kann. Auf dem Klavier muß man nun die Töne spielen, die man in dem Buch über das osmoische Zeitalter gefunden hat. Dies sind in dieser Reihenfolge die 5. weiße, die 12. weiße, die 10. schwarze, die 8. weiße und die 3. schwarze Taste von links. Die Töne, die man hört, stellt man ebenfalls links beginnend in der Maschine ein. Wenn man alle Noten eingestellt hat, zieht man an dem Hebel und es erscheint – wenn man alles richtig gemacht hat – ein Buch in dem Display, das einen in das osmoische Zeitalter bringt. Wenn man Probleme mit dem Einstellen der Noten haben sollte, muß man sich nicht auf sein Gehör verlassen. Von unten beginnend schiebt man die Regler genau soviele Einheiten nach oben, wie insgesamt weiße und schwarze Tasten bis zu der einzustellenden Note auf dem Klavier zu sehen sind. Dies sind von links nach rechts 8, 20, 23, 13 und 6 Einheiten.

Insel des osmoischen Zeitalters: Um von dieser Insel wieder nach Myst zurückzugelangen, muß man an der ersten Türe, an der man vorbei kommt, wie im Raumschiff 5 Noten einstellen, die dann die Türe öffnen. Diese Noten gilt es herauszufinden. Dazu sucht man die ganze Insel ab. Es gibt hier 5 Orte, die man aufsuchen muß. Da ist zum einen die Oase. Hier findet man die blaue Seite auf der Bank und ein Gerät mit einem roten Knopf und einem Zeichen. 4 weitere solcher Geräte sind über die Insel verstreut. Bei allen muß man den Knopf drücken und sich sowohl das Zeichen als auch den zu hörenden Ton merken. In der Oase hört man Wasser plätschern. Dann geht man weiter zu der Spalte, von der schon im Buch über diese Insel die Rede war und aus der Energie bezogen wird. Hier hört man Feuer. Weiter geht es zu der zerstörten Turmuhr, wo man Glocken läuten hört. Noch weiter durch kommt man zu einem Kristallwald, in dem man ebenfalls einen Knopf drücken muß und einen singenden Ton wahrnimmt. Hier findet man auch die rote Seite, die man wie immer aber erst im zweiten Anlauf mitnimmt. Schließlich findet man ganz am Ende der Insel einen Tunnel. Hier ist der letzte Schalter und man vernimmt ein Windgeheul.

Durch den Tunnel kann man nach unten klettern, wo man mit dem Schalter einen Gang erleuchten kann. Durch diesen kommt man zu einem zweiten Ausgang. Dort steigt man wieder nach oben. Hier findet man ein Gerät mit zwei Türen, die man öffnet. Dahinter findet man eine Leiste mit den Symbolen, die man bei den Knöpfen gesehen hat, einen Monitor, zwei Richtungstasten, einen Zähler und einen Σ -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 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 Σ -Knopf und hört nun die Töne in einer bestimmten Reihenfolge, die man sich merken muß, da man mit ihr die Türe in dem ersten Gebäude auf dieser Insel öffnen kann. Also begibt man sich wieder dorthin und stellt 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, worauf sich die Türe öffnet.

Durch diesen Raum kommt man zu einer Art Untergrundbahn, die einen zum Myst-Buch bringt. Wenn man auf den blauen Knopf drückt, kann man das Gefährt betreten und zum Schaltpult vorne gehen. Zunächst drückt man erst einmal auf 'Vorwärts' und startet so die Reise durch ein unübersichtliches Labyrinth. Mit den Richtungstasten stellt man (durch Drehen des Fahrzeugs) den Kompaß ein. Wenn es möglich ist, vorwärts zu fahren, dann leuchtet der entsprechende Knopf auf. Mit dem 'Rückwärts'-Knopf macht man den letzten Schritt rückgängig und kann so, wenn man sich verirrt hat, wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren. Die korrekte Reihenfolge, um durch das Untergrund-Labyrinth hindurch zu kommen, ist: N-W-N-O-O-S-S-W-SW-W-NW-NO-N-SO. Am Ende der Fahrt verläßt man die Bahn wieder (blauen Knopf drücken) und geht durch den Tunnel in den nächsten Raum, in den man das Myst-

Buch findet. Wieder auf Myst angekommen benutzt man die blaue Seite mit dem gleichfarbigen Buch und wird erneut von Achenar gebeten, SIRRUS nicht zu helfen und weitere blaue Seiten zu besorgen. Dann begibt man sich noch einmal ins mechanische Zeitalter, holt die rote Seite im Kristallwald und fährt mit der Bahn wie oben beschrieben wieder zum Buch, um nach Myst zurück zu kehren und auch SIRRUS' nicht gerade neue Bitten zu hören.

Insel Myst: Geht man von der Bibliothek Richtung Turmuhr, so findet man auf der linken Seite eine Blockhütte, die man betritt. Innen dreht man sich wieder Richtung Türe und geht Richtung Safe. Hier stellt man die Kombination '7 2 4' ein und öffnet ihn. Aus der Streichholzschachtel nimmt man sich ein Streichholz und zündet es daran an. Nun dreht man sich wieder um und geht zu der Maschine. Dort benutzt man das brennende Streichholz mit dem roten Punkt und dreht dann an dem Rad (sobald der Mauszeiger auf der rechten Seite zu zwei halbkreisförmigen, grünen Pfeilen wird), bis die Temperaturanzeige oben maximalen Ausschlag anzeigt. Daraufhin hört man ein lautes stampfendes Geräusch, nach dessen Ursprung man sich am besten draußen erkundigt. Dazu geht man rechts neben der Hütte vorbei nach hinten. Hier sieht man, wie sich ein riesiger Baum ruckhaft nach oben bewegt. In diesem Baum erkennt man eine kleine Nische; in Wirklichkeit handelt es sich um einen Fahrstuhl, der einen in einen unterirdischen Raum führen kann. Dazu muß man die Bewegungsrichtung des Fahrstuhls aber wieder umkehren. Also geht man wieder in die Blockhütte und dreht das große Rad zurück, bis die Temperatur wieder ganz gesunken ist. Dann geht man schnell wieder nach draußen zum großen Baum hinter der Hütte und wartet darauf, daß man in den Baum steigen kann und nach unten gebracht wird. Dort steigt man aus und geht zu dem Buch, welches man anklickt, um zur Insel des Kanalwald-Zeitalters zu kommen.

Insel des Kanalwald-Zeitalters: Man befindet sich nun am Fuße einer Baumgruppe im Wasser, die durch etliche Stege mit Rohren verbunden sind. Es gibt hier eine kleine Insel mit einer Windmühle, zu dieser muß man sich zuerst begeben. In der Windmühle gibt es einen großen Wassertank und an dessen Boden ein kleines Rädchen, das man drehen muß. Nun kann man draußen in den Rohren Wasser fließen hören, wenn nicht, muß man noch einmal am dem Rädchen drehen.

Über einen der Stege kommt man zu einem Fahrstuhl, der aber leider noch nicht in Betrieb ist. Um ihn mit Energie zu versorgen, muß man an den Rohrabzweigungen die Weichen stellen. Der Hebel versperrt dabei immer dasjenige Rohr, auf das er gestellt wird. Ob man den Verlauf des Wasser richtig eingestellt hat, kann man wieder am Geräusch des Wassers hören: folgt dem dem Rohr, durch welches es fließen soll, hört aber nichts, so hat man etwas falsch gemacht. Um den Fahrstuhl zum Laufen zu bringen, muß man an der ersten Abzweigung von der Windmühle aus das Wasser nach links führen und an den nächsten drei Kreuzungen nach rechts. Dann öffnet man die Türe des Fahrstuhls, betritt ihn, schließt die Türe wieder und benutzt den Hebel, um ein Stockwerk höher zu kommen.

Hier oben gibt es eine Unzahl von Hütten, von denen aber nur eine einzige von Bedeutung ist. In ihr befindet sich ein Hebel, mit dem man eine Türe öffnen kann. Um diese Hütte zu finden, geht man vom Fahrstuhl aus geradeaus, und dann drei mal nach rechts und dann geradeaus in die Hütte mit dem Hebel. Wenn man diesen zieht, sieht man, wie sich bei der Wendeltreppe eine Türe öffnet. Dann verläßt man die Hütte wieder, geht durch die nächste Hütte, dann zweimal rechts und folgt dem Weg dann solange geradeaus, bis man an der Wendeltreppe angekommen ist. Hier geht man wieder nach unten.

Unten öffnet man dann die zuvor versperrte Türe und folgt dem Holzsteg bis zur ersten Gabelung. Diese Weiche stellt man nun so ein, daß Wasser zur Wendeltreppe läuft, und geht wieder nach oben. Direkt neben der Wendeltreppe befindet sich ein zweiter Fahrstuhl, den man nun wie den ersten benutzen kann, um noch ein Stockwerk höher zu gelangen.

Oben folgt man dem Weg bis zur ersten Hütte rechts. Man öffnet die Türe und geht hinein. Drinnen findet man ein Gerät zum Abspielen von Nachrichten; die von Achenar sind völlig unverständlich, nur die von SIRRUS gibt ein paar weitere Hinweise. Vor dem Gerät liegt eine blaue Seite, die man an sich nimmt. Nun wird es Zeit, wieder nach Myst zu kommen. Dazu geht man wieder ganz nach unten.

Dort stellt man die Weichen von der Windmühle aus auf 2x links und dann rechts. So kommt man zu einem Steg, der unterbrochen ist; mit dem Hebel kann man aber den fehlenden Teil aus dem Wasser auftauchen lassen. Auf diesem Weg kommt man zu einem dritten Fahrstuhl, den man aber erst in Betrieb setzen muß. Von diesem aus nimmt man den anderen Weg zurück und kommt wieder zu einem toten Ende des Holzsteges. Hier benutzt man die Kurbel, um das herabgelassene Rohr wieder mit der anderen Seite zu verbinden. Nun muß man nur noch das Wasser in diese Richtung lenken. Dazu stellt man die Weichen von der Windmühle aus auf links, 2x rechts und wieder links. Dann geht man wieder zum Fahrstuhl

und fährt mit ihm nach oben. Dort findet man in der Hütte dahinter ein Buch, mit dem man nach Myst zurückkehren kann. Dort benutzt man die blaue Seite mit dem entsprechenden Buch und wieder versucht Achenar Sirrus als den Verräter hinzustellen und will weitere blaue Seiten.

Nun holt man nur noch Sirrus rote Seite. Dazu geht es wieder in die Blockhütte, wo man das Feuer wieder entfacht, um den Baum nach oben zu bringen. Dann löscht man es wieder mit dem Rad, läuft nach draußen und läßt sich wieder mit dem Baum in die unterirdische Kammer. Mit dem Buch kommt man nun wieder zur Insel. In der obersten Baumetage kommt man links vom Fahrstuhl in Sirrus' Zimmer. Hier gibt es eine weitere halbe Notiz in der rechten Schublade unter seinem Bett, es handelt sich um die zweite Hälfte der Seite, die man im Steinschiff-Zeitalter gefunden hat. Die rote Seite findet man in der Komode. Danach kann man wieder wie gehabt nach Myst zurückkehren und die Seite mit Sirrus Buch benutzen.

Insel Myst: Diesmal geht man in Richtung Turmuhr am Strand. Um in diese zu gelangen, muß man eine Brücke dorthin aus dem Wasser heben. Dazu muß man die Uhr auf 2:40 Uhr stellen. Dies erreicht man mit den beiden Rädern am Ufer: das kleine ist für das Einstellen der Stunde, das große für die Minuten im 5-Minuten-Takt. Sobald man die Uhr richtig eingestellt hat, drückt man den roten Knopf und es hebt sich eine Brücke aus dem Wasser. Über diese kommt man in den Turm. Dort muß man 3 Zahnräder mit den beiden Hebel links und rechts so einstellen, daß die Kombination 2,2,1 erscheint. Der linke Hebel bewegt, wenn man ihn nur kurz betätigt, die beiden unteren Räder; wenn man ihn dagegen länger zieht, so wird nachfolgend nur noch das mittlere Rad weiter gedreht. Mit dem rechten Hebel ist es ganz ähnlich, er bewegt bei kurzem Ziehen die beiden oberen Räder und bei längerem Ziehen anschließend ebenfalls nur das mittlere Rad. Es gibt etliche Möglichkeiten, die Kombination 2,2,1 einzustellen, eine ist die folgende: Beginnend mit der Kombination 3,3,3 zieht man so lange den linken Hebel (2 Drehungen), bis die Kombination 3,2,1 erscheint. Dann dreht man mit dem rechten Hebel 3x auf 1,1,1 und schließlich kurz mit dem linken Hebel auf die gesuchte Kombination (falls man es nicht geschafft haben sollte, muß man an dem Gegengewicht ziehen, um wieder mit der 3,3,3 zu beginnen). Auf dem Boden sieht man, wie sich ein Zahnrad öffnet. Dieses ist ein Modell des großen Zahnrades in der Nähe des Piers. Dorthin begibt man sich nun. Im Zahnrad findet man das Buch für das mechanische Zeitalter.

Insel des mechanischen Zeitalters: Direkt in der Nähe des Ankunftsorts befindet sich ein Podest. Auf diesem kann man mit den vier grünen Knöpfen die oberen Symbole einstellen, mit denen man weiter rechts einen Gang zum Myst-Buch freimacht. Zunächst aber geht man zur Festung herüber. Drinnen führt je ein Gang nach links und rechts in Achenars und Sirrus' Zimmer. Rechts kommt man in Achenars Zimmer, das mit Folterwerkzeugen gefüllt ist. Hier findet man auch einen Simulator für die Drehung der Festung. Wenn man einen der Hebel benutzt, erscheint ein Hologramm der Festung. Man stellt nun den linken Hebel auf die obere Position und dreht die Festung nun mit dem rechten Hebel auf eine der anderen drei Positionen. Hat man eine erreicht, kann man sich einen dazu gehörenden Ton anhören, indem man den linken Hebel wieder nach unten zieht. Für die nächste Drehung muß er aber wieder hochgedrückt werden. Man muß sich alle vier Töne für die vier Positionen merken, da man später die Festung nach dem Gehör drehen muß. Rechts vom Stuhl findet man einen gelben Streifen an der Wand. Wenn man auf diesen klickt, öffnet sich eine Geheimtür in der Wand. So kommt man in den Raum dahinter, wo man auch eine blaue Seite in dem Regal findet. Dann geht man wieder in Achenars Zimmer und verläßt es durch den anderen Ausgang.

Durch diesen Gang kann man direkt in Sirrus' Zimmer gelangen. In der Mitte des Gangs findet man aber eine Abzweigung und einen roten Knopf. Wenn man auf diesen drückt, öffnet sich der Boden und man kann nach unten gehen. Dort findet man ein Gerät, mit dem man weiter oben einen Fahrstuhl drehen kann. den Hebel hier muß man solange ziehen, bis sich der innere Kreis auf dem Display so gedreht hat, daß seine Öffnung mit der des äußeren Kreises übereinstimmt. Dann leuchten beide Kreise auch rot auf. Dann geht man wieder nach oben, drückt auf den roten Knopf und geht zu dem Fahrstuhl. Drinnen drückt man auf den Pfeil nach oben und fährt so eine Etage höher. Dort angekommen, drückt man auf den mittleren Knopf. Dieser löst einen Timer aus, der den Fahrstuhl nach kurzer Zeit wieder nach unten bringt. Also begibt man sich schnell nach draußen. Wenn der Fahrstuhl heruntergefahren ist, kann man auf seinem Dach das Gerät zur Drehung der Festung finden. Hier muß man nun die Festung auf die östliche und die westliche Insel ausrichten. Dabei helfen einem die entsprechenden Töne, die man beim Simulator gehört hat. Die Bedienung ist genau dieselbe. Wenn man die Festung gedreht hat, drückt man auf den Knopf unten auf dem Gerät, dieser holt den Fahrstuhl wieder 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, begibt man sich wieder in die Festung, fährt mit dem Fahrstuhl nach oben und schickt in wieder nach

unten, um die Festung wieder in die ursprüngliche Stellung zu bringen.

Nun geht man zum Startpunkt zurück und stellt die vier Symbole mit den grünen Knöpfen ein. Anschließend drückt man den roten Knopf und schon öffnet sich weiter rechts eine Treppe zum Myst-Buch. Wieder auf Myst angekommen, benutzt man die blaue Seite mit Achenars Buch. Ihm fehlt nur noch eine Seite, um die er einen bittet. Um sie zu finden, soll man in dem Buch mit den vielen Mustern (das im mittleren Regal ganz rechts) dasjenige auf Seite 158 suchen und im Kamin einstellen. Außerdem warnt er einem vor dem grünen Buch, das man dort ebenfalls finden soll. Es soll sich um ein weiteres Gefängnis-Buch handeln. Man holt jetzt noch die rote Seite im mechanischen Zeitalter. Diese findet man, wenn man in der Festung nach links geht. In SIRRUS' Zimmer findet man rechts neben seinem Stuhl wieder einen Strich in der Wand, den man anklicken kann, worauf sich auch hier eine Geheimtür öffnet. Die rote Seite findet man im hinteren Teil dieses Raums auf einer der Kisten. Dann geht es wieder zurück nach Myst (einfach nochmal beim Startpunkt in diesem Zeitalter auf den roten Knopf beim Podest drücken, die Einstellungen stimmen noch). Wieder benutzt man die rote Seite mit dem entsprechenden Buch, auch SIRRUS will die letzte rote Seite haben, um befreit werden zu können; diese befindet sich an der gleichen Stelle, die schon Achenar zuvor beschrieben hatte.

Insel Myst: Es gilt nun, zu den letzten Seiten im Kamin zu kommen. Dies kann man aber ohne eine weitere, weiße Seite nicht schaffen. Dies hat man aus den beiden Hälften einer Notiz im Kanalwald-Zeitalter und im Zeitalter der Steinschiffe erfahren. Zusammengesetzt lautet diese Nachricht:

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".

Also geht man zum Pier und legt den Hebel dort wieder um. Dann öffnet sich eine Tür in dem Kasten und man kann sich eine weiße Seite herausnehmen. Mit dieser geht man wieder zur Bibliothek. Dort begibt man sich in den Kamin und drückt auf den roten Hebel auf der linken Seite. Dann fährt eine Metallwand herunter, auf die man klicken kann, um Quadrate zu Vorschein zu bringen oder wieder verschwinden zu lassen. Hier muß man nun das Muster der Seite 158 einstellen. 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. Man sollte die beiden Seiten in Ruhe lassen und nicht den Brüdern bringen, denn sobald diese befreit sind, wird man selbst eingesperrt und ist der Dumme. Viel befriedigender ist ein Druck auf das grüne Buch, mit dem man Kontakt zu Atrus bekommt. Ihm fehlt eine Seite (die weiße), und da man diese gerade parat hat, benutzt man sie mit dem Buch und kommt so zu SIRRUS' und Achenars Vater. Man geht zu ihm zum Schreibtisch und gibt ihm die fehlende Seite für sein Myst-Buch, worauf er die wahre Geschichte erzählt und erst einmal verschwindet. In der Zwischenzeit kann man sich etwas umsehen. Nach einiger Zeit kommt Atrus zurück und schenkt einem als Dank die Myst-Bibliothek. Das Spiel ist damit beendet, man kann aber weiterhin in allen Zeitaltern herumlaufen.