

# MYST



## SCHRITT FÜR SCHRITT

### EINFÜHRUNG

Dieser Abschnitt beinhaltet eine komplette, schnelle Lösung, die Sie schrittweise durch die Welt von Myst führt. Selbst die schwierigsten Rätsel stellen auf diese Weise überhaupt kein Problem mehr dar. Bitte vergessen Sie nicht, dass das Spiel nicht komplett linear aufgebaut ist, so dass Sie die verschiedenen Welten (Selentic, Steinschiff, Kanal und Mechanische) beliebig hintereinander erforschen können.

### Welches Ziel haben Sie im Spiel?

Die Aufgabe des Spielers in Myst besteht darin, den Schleier zu lüften, der über der geheimnisvollen Geschichte um Atrus und seine Söhne SIRRUS und ACHENAR liegt. Die Aussagen sind widersprüchlich, wer sagt die Wahrheit? Wer lügt? Wen von den Söhnen muss man befreien?

## tipp

***Ihre Hauptaufgabe: Besorgen Sie von jeder Welt rote und/oder blaue Seiten und platzieren Sie diese in dem entsprechenden Buch. Es ist ganz allein Ihre Entscheidung, welcher der beiden Brüder die Freiheit wiedererlangen soll.***

Welchen Sinn haben aber die roten und blauen Seiten? In jeder Welt gibt es jeweils eine, doch Sie können ja nur ein Objekt auf einmal transportieren. Das heißt, dass Sie jede Welt zweimal durchqueren müssen, um beider Seiten habhaft zu werden. Doch keine Panik: Wenn Sie einmal die Geheimnisse der jeweiligen Welt gelüftet haben, behalten sämtliche Gegenstände ihren Status bei. Es ist übrigens auch nicht erforderlich, beide Seiten zu besorgen, um das Spiel zu lösen. Wenn Sie sich dafür entscheiden, nur einen der Brüder zu retten, müssen Sie jedoch aufpassen, dass Sie wirklich alle Seiten einer Farbe in Ihren Besitz bringen.

### **Welchen Sinn hat der Hologrammprojektor?**

In der kleinen Höhle beim Pier befindet sich ein Apparat, der Hologramme darstellen kann. Er ist für eine schrittweise Lösung im Prinzip nicht erforderlich, verleiht der Geschichte aber einen besonderen Touch. Das Gerät wird über ein Kontrollfeld an der Wand beim Raumausgang gesteuert und öffnet sich auf Mausklick. Vier verschiedene Zahlen ergeben einen Sinn: 40, 47 und 67 stehen bereits auf der Vorderseite der Abdeckung. Die Nachricht von Atrus an Katharina enthält jedoch einen Hinweis auf eine weitere Zahl: die Anzahl sämtlicher Schalter auf dem Eiland. Wenn Sie nun das Gerät mit 08 füttern, spielt das Gerät eine Nachricht von Atrus vor, die für die ersten Schritte im Spiel wesentlich ist.

## Welche Orte auf der Myst-Insel sind wichtig?

Die Insel ist eine Kommandozentrale, von der aus Sie in die anderen Welten vorstoßen, um gleichsam wieder dorthin zurückzukehren. Erkunden Sie daher gleich zu Anfang die Örtlichkeiten, um einen guten Überblick zu gewinnen und die Schritt-für-Schritt-Lösung optimal verfolgen zu können.

## DIE ANKUNFT

### Die Bibliothek

Als Erstes widmen wir uns dem Karten- und Turmdrehungsmechanismus in der Bibliothek. Das Verständnis seiner Funktionsweise ist unerlässlich, um in die anderen Welten zu reisen und so Myst lösen zu können. Jeder Schalter, den Sie auf der Myst-Insel umlegen, aktiviert ein bestimmtes Gebäude oder ein anderes landschaftliches Element auf der Karte in der Bibliothek. Mithilfe der Karte können Sie das Observatorium in jede beliebige Richtung drehen. Oft lassen sich dadurch weitere Informationen über ein bestimmtes Objekt gewinnen.

### Wie funktioniert die Karte?

1. Legen Sie die Schalter der folgenden vier Objekte auf der Insel um: Pier, große Zahnräder, Raumschiff und Holzhütte im Wald.
2. Gehen Sie zur Karte, bewegen Sie den Zeiger auf den Turm und halten Sie die Maustaste gedrückt. Während Sie die Maustaste niederhalten, bewegt sich die Ziellinie.
3. Wenn Sie über eines der markierten Objekte fahren, wechselt die Ziellinie ihre Farbe und wird rot. Sobald Sie die Maustaste über dem Zielort loslassen, beginnt der Turm unverzüglich, sich in die entsprechende Richtung zu drehen.
4. Klicken Sie nun auf das Bild, auf dem das Bücherregal abgebildet ist. Ein geheimer Durchgang zum Aussichtsturm wird frei.

5. Steigen Sie in den Lift und drücken Sie auf den Schalter. Die Tür lässt sich durch einen Mausklick öffnen.
6. Wenn Sie auf die Leiter klettern, die sich direkt vor Ihnen befindet, können Sie sich von der Ausrichtung des Turms überzeugen. Auch die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite ist wichtig: Dort erhalten Sie einen wertvollen Hinweis, um das damit verbundene Rätsel lösen zu können.

## **Der Pier**

Hier beginnt das Spiel. Mit dem Schiff auf der rechten Seite können Sie später in die Steinschiffwelt gelangen. Die Tür zu Ihrer Linken führt in eine Höhle, in der sich der Hologrammprojektor befindet. Um den Pier und das Schiff mit der Karte in der Bibliothek anzupeilen, müssen Sie den dazugehörigen Schalter umlegen.

## **Die großen Zahnräder**

Hier müssen Sie auch als Erstes den Schalter umlegen, um einen Tipp für die Mechanische Welt zu bekommen. Zu den Zahnrädern gelangen Sie, indem Sie die großen Treppen vom Pier aus emporsteigen.

## **Das Raumschiff**

Das Raumschiff befindet sich auf einem eigenen Podest neben der Bibliothek. Ein großes Stromkabel führt direkt dorthin. Die Türme, an denen das Kabel befestigt ist, sind mit Sicherungen ausgestattet, die bei Überlastung den Stromkreis automatisch unterbrechen und manuell umgelegt werden müssen. Auch für das Raumschiff erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis, wenn Sie den Schalter umlegen.

## **Die Holzhütte im Wald**

Einen Hinweis auf die Hütte finden Sie im Observatorium. Die Hütte selbst ist ein wenig im Wald versteckt. Um dorthin zu gelangen,

# MYST

müssen Sie von der Bibliothek aus kurz vor dem Ufer nach links abbiegen. Bevor Sie auf den großen Baum treffen, finden Sie die Hütte zu Ihrer Linken.

## **Der große Baum**

Hier ist eines der Bücher versteckt. Der Baum befindet sich hinter der Holzhütte im Wald und hebt sich deutlich vom restlichen Wald ab.

## **Der Generator**

Gehen Sie von der Bibliothek aus Richtung Turm mit Uhr, um zum Generator zu kommen.

## **Das Planetarium**

Wenn Sie vom Pier aus die Treppe hochgehen, sehen Sie als erstes Gebäude das Planetarium. Dort erhalten Sie entscheidende Hinweise, um in die Steinschiffwelt zu gelangen. Beim Benutzen des Planetariums sollten Sie übrigens darauf achten, dass der Raum stockdunkel ist.

## **Der Hauptweg**

Direkt vor der Bibliothek finden Sie das Miniaturschiff, mit dessen Hilfe Sie in die Steinschiffwelt gelangen. Mit den Schaltern, die rund um den Brunnen angeordnet sind, lässt sich eine Kombination einstellen, die Sie mithilfe eines Buchs aus der Bibliothek im Planetarium erfahren.

## **Der Turm mit der Uhr**

Dort hineinzukommen, macht schon die ersten Schwierigkeiten. Wichtig sind in diesem Zusammenhang der Kontrollmechanismus am Ufer und ein Hinweis im Observatorium.