

# Myst - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Als erstes erkundet man die Insel und notiert sich die Anzahl der gefundenen Hebel (8Stck.). Dann bekommt man durch den Zettel, der auf dem Weg liegt einen Hinweis auf eine Tür am Pier. Hinter dieser Tür befindet sich ein Springbrunnen mit einem roten Knopf. Dreht man sich nun wieder in Richtung der Treppe, findet man links einen Zettel an der Wand. Dieser Zettel hat an der linken oberen Ecke einen grünen Punkt, den man anklicken kann. Es erscheint eine Schalttafel. Dort wird die Zahl 8 eingestellt und anschließend der Knopf am Springbrunnen gedrückt. Nun gibt es eine Nachricht in Form eines Hologramms. Der nächste Weg führt in die Bibliothek. Dort sollte man sich alle Bücher im Regal ansehen und lesen. Dann gibt es zwei Ständer (einer rechts und einer links im Raum) auf denen jeweils ein Buch liegt. Das eine Buch ist rot und das andere Buch ist blau. In beiden Büchern ist jemand gefangen. Klickt man die Bücher an, bekommt man jemanden zu sehen, der um Hilfe bittet. Im blauen Buch ist Achenar gefangen und im roten Buch ist Sirrus gefangen. Die beiden sind Brüder. Der eine will das man ihm alle blaue Seiten bringt, damit er gerettet wird und der andere will alle roten Seiten haben. An den Wänden der Bibliothek hängen mehrere Bilder. Das eine Bild ist rötlich und das andere mehr grünlich. Klickt man das rötliche Bild an, verschwindet das Buchregal und ein Gang wird frei. Durch diesen Gang kommt man zu einem Fahrstuhl, mit dem man in den Turm kommt. Bevor man jedoch dorthin geht, sollte man sich erst einmal noch die Landkarte an der Wand ansehen. Mit Hilfe dieser Karte lässt sich der Turm drehen. Der rote Strahl zeigt jeweils die Richtung an. Der Turm wird immer auf ein Gebäude gedreht und dann geht man zum Turm. Dort befinden sich zwei Leitern. An der einen Leiter ist als Symbol ein Buch und an der anderen Leiter (gegenüber) ist ein Schlüssel als Symbol. Diese Leiter muss man immer benutzen, denn dann findet man auf einer Tafel immer wieder neue Informationen, wenn man den Turm wieder gedreht hat. Folgende Auskünfte erhält man auf diese Weise:

1) 11. Oktober 1984 10:04  
17. Januar 1207 5:46  
23. November 9791 18:57

2) 7; 2; 4

3) 59 Volt

4) 2:40 2; 2; 1

Mit jeder Auskunft gelangt man zu einer neuen Insel. Die Reihenfolge, in der man die Inseln besucht, ist vollkommen egal. Ich habe die folgende Reihenfolge gewählt.

1) Durch Anklicken des grünlich aussehenden Bildes schließt man das Regal wieder und kann nun die Bibliothek verlassen. Im Planetarium betätigt man den Lichtschalter und macht damit das Licht aus. Nun benutzt man den Stuhl und stellt am Gerät darüber die Daten von 1) ein. zu jedem eingestellten Datum erhält man ein Sternzeichen. Dieses malt man sich ab und vergleicht es später mit einem Buch in der Bibliothek.

Daraus ergibt sich folgendes:

11. Oktober = Schlange

17. Januar = Blatt

23. November = Spinne

Auf dem Weg von der Bibliothek zur Turmuhr befinden sich rechts und links mehrere Zeichen. Nun sucht man sich die Zeichen Schlange, Blatt und Spinne und stellt sie durch Anklicken auf Grün. Nun taucht das Schiff am Hafen auf. Dort findet man ein Buch, das man anklickt und damit zur 1. Insel gelangt.

### Insel 1:

- auf der Insel gibt es einen Leuchtturm, ein Fernrohr, ein Gerät mit einem Schirm darüber und zwei Schiffsteile mit jeweils einem Gang, der erst einmal dunkel ist
- alle drei Knöpfe (von links nach rechts) am Gerät drücken und zum Leuchtturm gehen
- dort ist das Wasser verschwunden und über eine Wendeltreppe gelangt man zu einer Truhe; an der Seite der Truhe einen Hebel betätigen da läuft das Wasser raus und dann den Hebel wieder zurück drücken
- wieder alle drei Knöpfe drücken (diesmal von rechts nach links) und das Wasser ist wieder im Leuchtturm und die Truhe schwimmt oben; den Schlüssel mit der Truhe benutzen und aus der Truhe einen anderen Schlüssel nehmen
- mit dem Schlüssel gelangt man zum Leuchtturm ganz oben; die Kurbel betätigen
- den mittleren Knopf betätigen und das Wasser ist aus den Gängen verschwunden; Licht ist nun auch da
- am Ende von beiden Gängen ist ein Raum; in dem einen Raum befindet sich die blaue Seite und in dem anderen Raum befindet sich die rote Seite
- kurz vor den Räumen ist jeweils ein Geheimgang; einmal auf der rechten und einmal auf der linken Seite; zu Erkennen sind die Geheimtüren durch einen roten Knopf zum Öffnen
- hinter den Geheimtüren, die miteinander verbunden sind gibt es eine Art Seerose mit vielen Knöpfen
- wenn man mal durch das Fernrohr sieht, findet man bei 135° den Leuchtturm
- genau diese Angabe braucht man bei der Seerose
- auf den Knopf drücken, der bei 135° liegt (rote Pfeilspitze rechts unten zeigt genau auf den Knopf)
- den Geheimgang verlassen und am Gerät den linken Knopf drücken
- eine Tür zum Schiffsinernen wird frei
- dort ist ein Tisch; diesen anklicken und es erscheint das Buch, mit dem man zur Insel Myst zurückkehrt

### Insel Myst:

- die blaue bzw. die rote Seite mit dem blauen bzw. roten Buch benutzen
- es gibt wieder Informationen von Achenar bzw. Sirrus
- in der Nähe der Turmuhr (nach links gehen) ist eine Blockhütte
- in der Blockhütte ist ein Safe, der sich mit dem Code 7 2 4 öffnen lässt
- man nimmt die Streichhölzer und zündet sie an, dann dreht man sich nach hinten um und benutzt das Streichholz mit dem roten Punkt und dreht dann das Rad bis zum Ende
- neben der Blockhütte befindet sich ein riesiger Baum, der ein Fahrstuhl ist und diesen

hat man damit ausgelöst und nach ganz oben fahren lassen

- nun schließt man das Rad wieder (aber erst wenn die stampfenden Geräusche vorbei sind, denn erst dann ist der Fahrstuhl ganz oben) und geht schnell zu diesem Baum und steigt in den Fahrstuhl, sobald er unten ist, denn er fährt noch tiefer und dort ist ein weiteres Buch

### Insel 2:

- auf der Insel gibt es jede Menge Rohre durch die Wasser fließt
- auf der kleinen Insel in dem Gebäude das kleine Rad drehen
- die Richtung des Wasserflusses kann man ändern durch Umstellen der Hebel, die an Kreuzungen sind
- erst einmal die Hebel so stellen, dass der Fahrstuhl funktionsfähig wird, mit dem man in die Baumhäuser kommt
- in einem Baumhaus befindet sich ein Hebel, der dann eine Tür öffnet, die sich so ziemlich gegenüber befindet
- dorthin gehen und über die Wendeltreppe nach unten
- den Wasserfluss so einstellen das der Fahrstuhl oberhalb der Wendeltreppe funktioniert
- mit dem Fahrstuhl noch höher fahren
- in einem Baumhaus ist die blaue Seite und in dem Baumhaus hinter dem Fahrstuhl ist die rote Seite
- wieder mit dem Fahrstuhl zurückfahren und über die Wendeltreppe nach unten gehen
- zu dem Fahrstuhl gehen, an den man noch nicht herankommt
- den Hebel dort betätigen und der Weg zum Fahrstuhl ist frei
- das Wasser so lenken das es zum Fahrstuhl kommt
- das eine Rohr noch anschließen mit Hilfe des Rades, das dort ist
- ist der Kreislauf geschlossen, funktioniert der Fahrstuhl
- dort findet man das Buch um zu Myst zurückzukehren

### Insel Myst:

- die rote und die blaue Seite mit dem roten bzw. blauen Buch benutzen
- auf dem Weg zur Turmuhr befindet sich rechts ein Häuschen
- dort findet man einen Generator auf dem man 59 Volt einstellt mit Hilfe des Zettels, der an der Wand ist
- alle Hebel auf der Insel auf "Ein" stellen und dann den Hebel am Pier auf "Aus" stellen (der Hebel an der Turmuhr ist auf "Ein" eingestellt)
- damit ist das Raumschiff offen (vorher noch auf den Mast klettern und den Hebel betätigen)
- im Raumschiff befinden sich ein Klavier und ein Gerät an dem man Töne einstellen kann
- zuerst spielt man auf dem Klavier die Töne, die in dem einen Buch abgebildet sind und überträgt sie dann auf das Gerät
- die Töne waren in der folgenden Reihenfolge:

1. 5-te weiße Taste von vorn
2. 12-te weiße Taste von vorn
3. 10-te schwarze Taste von vorn

4. 8-te weiße Taste von vorn
5. 3-te schwarze Taste von vorn

- sind alle Töne richtig auf das Gerät übertragen worden, erscheint ein Buch, mit dem man auf die nächste Insel kommt

### Insel 3:

- am Anfang der Insel stößt man auf eine Tür, an deren Seite eine Einstellung von Geräuschen vorzunehmen ist, damit sich die Tür öffnet
- erst einmal alles auf der Insel erkunden
- es gibt 5 Stellen mit jeweils einem bestimmten Zeichen; den roten Knopf überall drücken (damit werden die Geräusche eingestellt)
- an einer Stelle ist die rote Seite zu finden und an der Stelle, wo der Springbrunnen ist, liegt die blaue Seite
- sind alle Knöpfe gedrückt geht man durch den Tunnel zur Insel auf der ein Gerät steht
- nun wird folgendes gemacht: erst das Zeichen anklicken, dann das Geräusch dazu suchen durch die Pfeiltasten rechts und links, ist das Geräusch gefunden dann am Gerät die Enter-Taste drücken
- das wird mit allen fünf Zeichen gemacht
- wird jetzt die Enter-Taste gedrückt kommen die Geräusche in einer bestimmten Reihenfolge und in dieser Reihenfolge müssen die Geräusche auch an der Tür eingestellt werden damit diese sich öffnet
- Reihenfolge der Geräusche ist:

1. Sirengeheul
2. Wassergeräusch
3. Windgeheul
4. Feuergeräusch
5. Glockenschlag

- ist die Tür offen, findet man ein Fahrzeug, dessen Tür mit Hilfe des blauen Knopfes geöffnet wird
- im Fahrzeug den Knopf "Vorwärts" drücken und dann in folgender Reihenfolge fahren: N-W-N-O-O-S-S-SO-NW-W-SW-W-NW-NO-N-SO
- dort angekommen findet man das Buch um zu Myst zurückzukehren

### Insel Myst:

- die blaue und die rote Seite mit dem blauen bzw. roten Buch benutzen
- zur Turmuhr gehen und mit Hilfe der beiden Räder die Uhrzeit von 2:40 einstellen; damit ist der Weg zur Turmuhr frei
- im Raum der Turmuhr die Ziffernfolge 2,2,1 einstellen (durch längeres Anklicken drehen sich die Zahlen schneller)
- in der Nähe des Piers hat sich das große Zahnrad geöffnet und dort liegt ein Buch drin, mit dem man zu einer Insel kommt

#### Insel 4:

- man geht erst einmal in das große Gebäude
- dort gibt es zwei Wege (einen nach rechts und einen nach links)
- Weg rechts: man erreicht einen Raum mit einem Thron; links neben dem Thron ist eine Geheimtür und dahinter findet man die blaue Seite
- Weg links: man erreicht einen Raum mit großen Bildern; rechts neben dem Schachspiel und unterhalb des großen Bildes ist eine Geheimtür und dahinter findet man die rote Seite
- in einem der Gänge ist ein roter Knopf; betätigt man ihn öffnet sich eine Falltür und man findet einen Festungs-Drehungs-Simulator; den Hebel so lange betätigen bis der Kreis rot aussieht und nach unten offen ist (das hat den Fahrstuhl in die richtige Position gebracht)
- den Raum verlassen und durch nochmaliges Betätigen des Knopfes die Tür wieder schließen
- nun über die Falltür laufen und dahinter den Fahrstuhl benutzen
- im Fahrstuhl das Dreieck nach oben drücken; wenn der Fahrstuhl hält die Taste in der Mitte drücken und den Fahrstuhl verlassen
- der Fahrstuhl fährt ein Stück nach unten und man gelangt an zwei Hebel mit denen man die Festung drehen kann (auf unterschiedliche Geräusche achten; dann ist eine neue Position erreicht)
- so gelangt man zu zwei kleinen Felsen auf denen man Zeichen findet, die man sich abmalt
- nun dreht man die Festung in die Ausgangsposition und gibt die Zeichen an dem Gerät ein, welches rechts vor der Festung zu finden ist
- nun findet man das Buch mit dem man zur Insel Myst zurückkommt

#### Insel Myst:

- die blaue und die rote Seite mit dem blauen bzw. rotem Buch benutzen
- erst einmal wieder alle Hebel auf "Aus" stellen und dann den Hebel am Pier auf "Ein" stellen, man erhält eine weiße Seite
- man erhält von Sirrus und Achenar die Information, dass man im Buch im mittleren Regal ganz rechts das Muster 158 suchen soll und dieses Muster soll man dann im Kamin der Bibliothek auf die Wand malen, die nach dem Drücken auf den roten Knopf erscheint
- ist das Muster richtig angegeben, drückt man noch einmal den Knopf und es erscheinen eine blaue und eine rote Seite und ein grünes Buch
- die beiden Brüder haben vor dem grünen Buch gewarnt, trotzdem sollte man die Seiten ignorieren und das grüne Buch anklicken
- dort ist der Vater, der beiden, und der braucht eine weiße Seite
- mit der weißen Seite auf das Buch klicken
- man landet in einem Raum; dort sitzt der Vater an einem Schreibtisch
- ihm die weiße Seite geben; er erzählt noch einiges und verbannt seine beiden Söhne; als Dank für die Hilfe bekommt man die Bibliothek geschenkt

Das war dann das Ende des Spiels. Über Spiel beenden verlässt man dann das Spiel Myst.

**ENDE !!!**

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch /Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)