

Myst FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Jan 24, 2009

This walkthrough was originally written for Myst on the PSP, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
| MYST
|
| FAQ/Walkthrough voor PSP                               Geschreven door Patt3rson
|
| Versie AF                                             24 januari 2009
|
| patt3rson[at]gmail[dot]com                            www.patt3rson.nl
|
+-----+
```

```
+-----+
| I N H O U D S O P G A V E
+-----+
```

```
| 1 | INTRODUCTIE
```

```
~~~~~
```

- 1.1 - Rechten
- 1.2 - Toevoegingen
- 1.3 - Voorbereiding

```
| 2 | GAME
```

```
~~~~~
```

- 2.1 - Review
- 2.2 - Verhaal
- 2.3 - Personages
- 2.4 - Besturing

```
| 3 | WALKTHROUGH
```

```
~~~~~
```

- 3.1 - Aankomst
- 3.2 - Naar de Stoneship Age
- 3.3 - In de Stoneship Age
- 3.4 - Naar de Channelwood Age
- 3.5 - In de Channelwood Age
- 3.6 - Naar de Selenitic
- 3.7 - In de Selenitic Age
- 3.8 - Naar de Mechanical Age
- 3.9 - In de Mechanical Age
- 3.10 - Afsluiting

```
| 4 | AFSLUITING
```

```
~~~~~
```

- 4.1 - Slotwoord
- 4.2 - Credits

```
+-----+
| 1 | I N T R O D U C T I E
+-----+
```

| 1 | 1 | RECHTEN

~~~~~

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor toepassing op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Ook online bestanden vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand contactadres, maar wordt niet gegarandeerd.

Tref je dit bestand aan op een andere plek dan onderstaande toegestane locaties, neem dan contact op via hetzelfde contactadres. De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com). Voor vragen en/of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan je ook terecht op onderstaand contactadres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

CONTACTADRES

-----  
[patt3rson\[at\]gmail\[dot\]com](mailto:patt3rson@gmail.com)

TOEGESTANE LOCATIES

-----  
[www.patt3rson.nl](http://www.patt3rson.nl)  
[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)  
[www.supercheats.com](http://www.supercheats.com)  
[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

---

| 1 | 2 | TOEVOEGINGEN

~~~~~

Er zijn geen inhoudelijke toevoegingen gedaan aan dit bestand. De lay-out is veranderd en het genereren ervan is geautomatiseerd. Er zullen geen toevoegingen meer gedaan worden aan dit document.

| 1 | 3 | VOORBEREIDING

~~~~~

LOGICA & INITI?E STATUS

-----  
Myst is een vrij ingewikkeld spel waarbij de kleinste details van belang zijn en je een brede kennis moet hebben van natuurlijke en wiskundige verschijnselen en logisch moet kunnen nadenken over oorzaak en gevolg. In de walkthrough wordt geprobeerd om uit te leggen waarom bepaalde dingen zo werken en hoe ze met elkaar in verband staan, zodat je de oplossing ook daadwerkelijk snapt. Het is aan te raden om tijdens je eerste verkenningsstocht in een Age niet meteen vanalles uit te proberen, tenzij dat je spelwijze is, want het kan zijn dat er in de walkthrough uitgegaan wordt van de oorspronkelijke positie van voorwerpen, hendels, enzovoort.

+---+-----+  
| 2 | G A M E

---

| 2 | 1 | REVIEW

~~~~~

De door mij geschreven review voor deze game is te vinden op http://docs.google.com/Doc?id=dgfp86r_42dpwzsr4.

| 2 | 2 | VERHAAL

~~~~~

Op onverklaarbare wijze kom je in het bezit van het Myst Linking Book, waardoor je afreist naar een prachtig maar vreemd eiland genaamd Myst. Het is er verlaten, maar tijdens een eerste verkenning ontdek je twee broers die opgesloten zitten in andere boeken en er maar wat graag uit willen komen. Ze vragen je de pagina 痴 van hun boek te vinden en ze vrij te laten.

Ook merk je dat er nog een andere persoon aanwezig is in het geheel. Schrijver Atrus laat berichtjes achter voor zijn vrouw Catherine en vertelt dat allebei zijn zoons een beetje doorgeslagen zijn. Het is aan jou te beslissen wat je met die broers aan moet, met als uiteindelijk doel natuurlijk om een weg terug te vinden naar je eigen wereld.

---

| 2 | 3 | PERSONAGES |

~~~~~

ATRUS

De hoofdpersoon van de Myst reeks en de laatste D地i schrijver die de mogelijkheid heeft werelden te schapen door ze te beschrijven in speciale boeken. Na het opsluiten van zijn zoons is hij ook naar D地i gegaan.

SIRRUS

Sirrus zit opgesloten in het rode boek en is de koelbloedige, berekenende van de twee broers. Hij gebruikt zijn macht om er zelf financieel beter van te worden.

ACHENAR

Achenar zit opgesloten in het blauwe boek en is de verstrooide, brute kracht van de twee broers. Hij gebruikt zijn macht om angst in te boezemen bij de inwoners van de Ages.

CATHERINE

Catherine komt niet voor in de game, maar wordt door Atrus aangesproken via briefjes en videoboodschappen. Catherine is de vrouw van Atrus die tussen het Book Of Atrus en de Myst game met Atrus op Myst woonde.

| 2 | 4 | BESTURING |

~~~~~

PIJLTJES

-----

Boven = Beweeg cursor naar boven  
Beneden = Beweeg cursor naar beneden  
Links = Beweeg cursor naar links  
Rechts = Beweeg cursor naar rechts

FACE

-----

Kruisje = Interactie  
Rondje =  
Vierkantje =  
Driehoekje = Vertraag cursor

SCHOUDER

-----

Links =  
Rechts =

STICKS

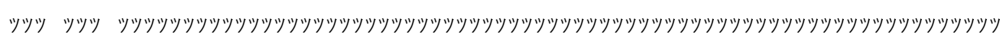




helemaal vol is. Mocht je later weer zonder stroom komen te zitten, keer dan terug naar deze generator en laad de accu opnieuw op. Nu kan je de vuurtoren verlaten en terug keren naar waar je begon, rechts van je is een tunnelingang die nu verlicht is. Daal helemaal af naar beneden en druk op de knop in het midden van de deur om deze te openen en in de kamer van Sirrus te komen. Je kunt hier bekijken wat je wilt, maar het belangrijkste ligt in een kastje links de in de kamer. Daar ligt in de onderste la de rode pagina, maar het is niet handig deze nu al mee te nemen. Onthoud dus waar deze ligt, zodat je de pagina op kunt rapen net voordat je deze Age uit gaat. Keer terug omhoog door de tunnel en ga meteen links als je er uit komt, meteen links is weer een andere tunnel naar beneden. Open de deur aan het einde om in de kamer van Achenar te komen.

De blauwe pagina ligt hier op het bed, maar ook deze kan je nog even laten liggen, als je maar onthoudt dat deze hier ligt. Check ook de ladenkast rechts in de kamer en vooral het tweede laatje van onder, je vindt dan een half briefje waarvan je de tekst beter kunt noteren voor als je de andere helft vindt. Verlaat de ruimte en baan je een weg terug naar buiten. Loop tegen de klok in om de grote rots heen om een houten trap te vinden die rondom omhoog loopt en uitkomt bij een telescoop. Gebruik de telescoop en draai deze rond tot je een lamp bovenop de vuurtoren ziet knipperen. Hiervoor moet wel de accu nog opgeladen zijn. Deze lamp is te zien bij 135 graden, dat is straks weer van belang. Nu moet je op zoek naar een geheime deur, die haast niet te zien is zonder lichten. Als deze uit zijn gegaan moet je weer even de accu opladen in de vuurtoren. Loop daarna de tunnel in die naar de kamer van Sirrus gaat, maar stop als je het derde platte stuk van de trap ziet. Links er van zit een deur, deze gaat open als je het rode vakje indrukt. Ga door de nieuwe opening en loop door naar een kamer met een kompas op de grond. Je moet op het knopje drukken dat correspondeert met 135 graden. Je ziet een klein teken in het noorden, vanaf daar moet je 135 graden berekenen.

Als het noorden inderdaad boven in beeld is, dan is het knopje dat je moet hebben degene in het verlengde van de rode pijl in het kwart rechtsonder van het kompas. Als je het juiste knopje ingedrukt hebt gaan de lichten hier aan. Het is nu tijd om deze Age te verlaten, dus je moet beslissen welke pagina je meeneemt en deze ophalen. Je kunt ze niet allebei tegelijk ophalen, dus je zult later terug moeten komen en een deel van de puzzels herhalen om de tweede pagina mee terug te kunnen nemen. Maar gezien de uitkomst van de game, die ik hier nog niet zal verklappen, is het waarschijnlijk beter uit alle Ages dezelfde kleur pagina mee te nemen en het eindresultaat daarvan te bekijken, in plaats van dat je na iedere Age meteen terug gaat om de resterende pagina te halen. Met een pagina in de hand keer je terug naar buiten. Begeef je naar de knoppen onder de paraplu en druk op de meest linker om het water in het schip weg te laten lopen. Ga terug over de planken en meteen rechts de trap in het schip af. Als het goed is branden de lichten achter de deur, zo niet dan moet je weer even de juiste knop indrukken bij het kompas. Daal af via de trappen en benader het tafeltje beneden. Het Myst boek komt er uit tevoorschijn, open het en klik op de afbeelding om terug te keren naar Myst.



Je komt terug in de bibliotheek met de pagina die je meenam uit de Stoneship Age. Gebruik deze op het boek met dezelfde kleur voor een boodschap van de broer die bij dat boek hoort. Als je terug gaat voor de andere pagina uit de Stoneship Age kan je dus nog een boodschap horen van de andere broer. Hier gaan we echter verder naar de volgende Age, Channelwood. Bekijk wederom de kaart van het eiland aan de muur hier in de bibliotheek en roteer de toren onder het raketje tot de lijn rood wordt als deze langs de grote boom (Hutje er boven op de kaart!) loopt. Raak het schilderij links van de boekenkast aan en ga door de doorgang die verschijnt. Neem het liftje naar boven en check







haal je de hendel rechts van de schuifjes over, blijk je het inderdaad goed gedaan te hebben dan verschijnt het Linking Book in het glas en daarmee reis je af naar de Selenitic Age.

~~~~~

De informatie die je nodig hebt om ook maar iets te kunnen doen ligt verspreid over de hele Age. Loop wat rond en je ziet meerdere locaties waar een microfoon hangt en een zendmast staat die het geluid van iets natuurlijk verstuurt. Hiervan zie je een icoon op een plaat staan met een rood knopje er onder. In de hele Age zijn vijf van die locaties te vinden. Je hebt een icoon met druppels water, een geul met lucht dat er uit komt, de wijzers van een klok, een kristallen toren en een ronde put waar wederom lucht uit komt. Zorg dat je bij al die locaties de rode knop ingedrukt hebt, waardoor de plaat met het icoon een beetje oplicht. Onderweg kom je de twee pagina's tegen. De blauwe ligt achter je als je naar het watericoon kijkt en de rode ligt direct boven het icoon met de kristaltoren er op. Bij de laatste zendmast, waarbij het icoon met een put met lucht er uit staat, kan je via een ladder een schacht in gaan. Doe het licht aan met de schakelaar en volg de tunnel naar de ladder aan de andere kant, klim daar omhoog en benader daar het paneel bij de mast die alle geluiden van de andere masten opvangt. Je ziet op dit paneel de icoontjes die je bij alle vijf de locaties hebt kunnen zien.

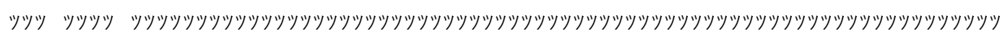
De bedoeling is dat je per icoontje een frequentie weet te vinden, zodat deze mast het geluid dat daar vandaan uitgezonden wordt kan opvangen. Je moet dus op de pijltjes drukken tot je het geluid dat hoort bij het icoontje daadwerkelijk hoort, maar de waardes zijn nogal nauwkeurig. Kijk hoe ver je zelf kunt komen als je wilt, hierna volgt de oplossing. Het eerste icoontje, de druppels water, hoort bij een frequentie van 153.4. Het tweede icoon, de geul in de grond waar lucht uit komt, heeft een frequentie van 130.4 en die van de klok komt uit op 55.8. De frequentie van 15.0 hoort bij het kristal en de put met lucht er uit komt uit op 211.0. Druk op de onderste knop van het paneel en de geluiden die je hebt verzameld worden in een bepaalde volgorde afgespeeld, namelijk kristal, water, put, geul en klok. Verlaat deze locatie en begeef je in de richting van de raket, zodat je bij het afgesloten huisje terecht komt. Er zitten wat schuifjes naast de deur en als je deze verplaatst hoor je de bekende geluiden. Zet de schuifjes van links naar rechts op het geluid voor kristal, water, put, geul en klok. Als je dit goed doet en op de knop drukt dan zal de deur open gaan zodat je het gebouwtje in kunt. Volg de route naar beneden en je komt uit bij een voertuig, doe de deur open met de blauwe knop en neem plaats achter de besturing.

Druk op Forward om het voertuig in gang te zetten, daarna kan je de andere knoppen gebruiken om het voertuig te draaien of vooruit en achteruit te bewegen. Rechts staat aangegeven in welke richting je gedraaid staat en links zit een knopje om nogmaals het geluid te spelen dat je hoort als je ergens terecht komt. Deze geluiden vertellen je welke kant je op moet, je moet alleen ontdekken welk geluid gekoppeld zit aan welke richting. Dit kan je doen door dingen te proberen en bepaalde geluiden uit te sluiten voor bepaalde richtingen, waardoor je uiteindelijk weet waar je heen moet door het geluid of een combinatie te horen. Je kunt er op die manier zelf uit komen, maar hier volgt de oplossing. Na de eerste keer Forward drukken van net ga je nogmaals naar voren, naar het noorden dus. Daarna zijn de richtingen west, noord, oost, oost, zuid, zuid, west, zuidwest, west, noordwest, noordoost, noord en zuidoost. Als je een rood lampje voor je ziet op een pilaartje dan kan je niet verder in die richting. Na het correct volgen van bovenstaande richtingen, of het vinden van je eigen route, kan je uit het voertuig stappen en via de gang naar de kamer lopen waar het Myst boek op je ligt te wachten.

links, door de doorgang waardoor je niet binnen kwam. Negeer de rode knop links aan de muur en loop gewoon verder door de gang om in de rode troonkamer te komen. Hier valt ook weer een hoop te zien, maar wederom is het meeste alleen decoratief. Kijk naar de troon en klik op de muur direct rechts van het wijnglas, hierdoor opent zich de geheime deur van deze ruimte. Ga de verborgen kamer binnen en check het briefje dat rechts in het wijnrek gestoken is, het vertelt iets over de relatie van Sirrus en Achenar. In de hoek tegenover het wijnrek staat een open kist waar de rode pagina in ligt, mocht je die mee willen nemen. Keer terug naar de gang waar je doorheen liep om van de blauwe troonruimte naar deze te komen en druk nu wel op de rode knop aan de muur. Daal af via de trap die ontstaat en neem plaats bij het paneel met de de indicator links en de hendel rechts er naast. Beweeg de hendel naar voren en je ziet dat het symbooltje met de opening gaat draaien. Laat de hendel los net voordat die opening naar beneden gericht is, als het goed is eindigt deze dan zodat het icoontje rood wordt en de opening inderdaad aan de onderkant zit.

Ga terug de trap op en druk wederom op de rode knop om die trap weer in te klappen, waardoor je bij een lift kunt die je net goed hebt gedraaid. Stap in die lift en druk op het pijltje omhoog zodat je ook die kant op gaat. Voordat je uitstapt druk je eerst op het balkje tussen de twee pijltjes in. Stap dan snel uit en je ziet dat de lift een beetje naar beneden gaat. Op de lift zit een mechanisme dat hetzelfde is als de Fortress Rotation Simulator, maar hiermee draai je daadwerkelijk het fort. Begin dus met het naar voren bewegen van de linker hendel zodat je het fort kunt draaien. De bedoeling is dat je het fort naar het noorden draait, momenteel staat deze naar het zuiden gericht. Aan de hand van de geluidjes die je bij de simulator hoorde kan je bepalen hoe het fort gedraaid is. Gebruik dus de rechter hendel om de boel te draaien en pas als je een ping hoort (Je hebt ook een chirp, een koeienbel en een mechanische tik!) heb je het fort goed staan en haal je de linker hendel weer omlaag. Druk dan op het rode knopje en de lift zal weer omhoog komen, stap en en druk op het pijltje omlaag om naar beneden te gaan. Begeef je via de rode of blauwe kamer naar de ingang van het fort, het bruggetje brengt je nu naar een ander eilandje.

Er staat hier een paaltje met twee tekens er op, noteer deze want je moet ze invullen bij het paneel waar je begon. Keer terug naar de lift in het voort en geef jezelf weer toegang tot het mechanisme op die lift om het fort weer te kunnen draaien. Nu moet je het fort naar het oosten draaien, te herkennen aan de mechanische tik. Verlaat wederom het fort om het nieuwe eilandje te checken, daar vind je nog twee symbolen die je nodig hebt om hier weg te komen. Keer voor de laatste keer terug naar het mechanisme om het fort mee te draaien en plaats deze weer in zuidelijke richting (Te herkennen aan het lage koebel geluid!). Nu kan je het fort uit lopen naar waar je begon en de gevonden symbolen invoeren bij het paneel naast de tandwielen. Het eerste symbool is een C met de opening naar beneden, het tweede symbool bestaat uit twee pijltjes in tegenovergestelde richting met een rechthoekje er tussen, het derde symbool lijkt op drie bergen met een zonnetje er boven en het laatste is de linker helft van een cirkel. Druk op de rode knop onder de symbolen en een trappetje verschijnt. Vergeet niet een pagina mee te nemen voordat je dit trappetje af gaat en via het boek terug linkt naar Myst.



Je hebt de laatste pagina voor het rode of blauwe boek meegenomen, dus plaats deze in het juiste boek voor een laatste boodschap van Sirrus of Achenar. Je hebt ondertussen wel gemerkt dat beide broers elkaar zwart proberen te maken en dat ze eigenlijk geen van beide te vertrouwen zijn. Het is nu aan jou om een aantal beslissingen te nemen. Welke broer je ook spreekt, er wordt altijd een boek genoemd dat ergens in de boekenkast van de bibliotheek staat en de broer probeert je altijd over te halen hem te bevrijden en niet zijn broer.

Het eerste deel van de instructie moet je daadwerkelijk opvolgen, dus begeef je naar de boekenkast en pak daar het meest rechter boek op de middelste plank. Er staan hier genummerde patronen in gebaseerd op wel of niet gevulde vakjes, blader naar pagina 158 en neem dat patroon gedetailleerd over. Beweeg dan weg van de boekenkast en neem plaats in de openhaard ook hier in de bibliotheek, druk daar op het knopje links van de opening om een schot naar beneden te brengen. Waar je drukt verschijnen blokjes, deze moeten allemaal overeenkomen met het patroon dat je net uit het boek hebt gehaald. Een gevuld vakje in het boek is een verzonken vakje op de plaat.

Als je klaar bent met het doorvoeren van het patroon druk je weer op het knopje, indien het patroon goed is draait de kamer dan om en zie je een rode pagina, een blauwe pagina en een groen boek. Sla je spel hier op als je de meerdere eindes van Myst mee wilt maken. Voor de twee slechtste eindes kan je de rode of blauwe pagina meenemen en deze plaatsen in het boek van dezelfde kleur. Je moet dan wel de pagina 痴 van die kleur uit iedere Age al verzameld hebben wil het einde echt plaats vinden. Dit zijn echter niet de bedoelde eindes, daarvoor moet je in de open haard het groene boek openen. Je gaat dan in gesprek met Atrus, die je eerder al in een boodschap zag voor Catherine. Het belangrijkste wat hij zegt is dat je niet meteen naar hem toe moet komen linken via dit boek. Je kunt dit eventueel wel doen voor wederom een ander einde, maar dat is wederom niet de beste afloop. Atrus heeft het ook over een pagina die je voor hem mee moet nemen naar D地i. Op het eiland staan zoals je weet een aantal schakelaars op houten pilaartjes, die je als het goed is allemaal omhoog hebt gezet tijdens je eerste zoektocht.

Deze schakelaars moeten inderdaad allemaal omhoog staan, dus als dat niet het geval is moet je dat nu alsnog gaan regelen. Begeef je dan naar de schakelaar op de pier en doe alleen die naar beneden. Deze informatie haal je uit de twee delen van het gescheurde briefje dat je eerder al bij elkaar gebracht hebt. Het luikje er onder gaat open en de pagina die je zoekt komt beschikbaar. Neem deze mee terug de openhaard in en maak wederom het benodigde patroon na op het plakkaat om de openhaard weer om te draaien. Open het groene boek en Atrus zal je opnieuw aanspreken. Klik op zijn afbeelding om af te reizen naar D地i en persoonlijk met hem te spreken nadat je hem benaderd hebt. Je moet hem de pagina geven om het gesprek verder te laten gaan, daarna zal Atrus zelf afreizen naar Myst en even later weer terug komen. Hij vertelt je dat je eigenlijk pech hebt en hij je niet kan helpen terug te komen naar je eigen wereld. Je kunt wel eventueel terug keren naar Myst via het boek op het bureau om te zien wat Atrus met de boeken van Sirrus en Achenar gedaan heeft. Voor de rest ben je helemaal klaar en kan je dus alleen nog de Ages en Myst verkennen. Links maar eens terug naar Myst en je komt voor de verrassing te staan dat er nog een Linking Book is.

Dit boek zat niet in de originele Myst, wel in realMyst, en het brengt je naar de Rime Age. Draai je om en volg het pad naar een gebouwtje, ga daar naar binnen. Er ligt hier een boek terug naar Myst, er staat een kachel die het niet doet en er is een andere afgesloten deur. Buiten aan het huis zit links van de deur een pijp die je open moet zetten zodat de kachel binnen werkt, dus doe die daarna aan. Sluit de deur naar buiten, waardoor de temperatuur oploopt en de gesloten deur los begint te smelten. Je moet even wachten voordat dit gebeurt, maar daarna kan je hem openen en door de opening gaan. Stap in de lift en druk op het bovenste knopje om omhoog te gaan. Boven is een paneel en als je de linker hendel overhaalt zie je een elektrisch schouwspel tussen de torens. Draai rond in de lift en je ziet een klein rood knopje, druk er op om de lift te draaien en lees als je wilt in de kamer het dagboek. Laat de lift zo gedraaid staan en druk op het knopje om naar beneden te gaan. In de kamer aan het einde van de tunnel ligt links op de tafel een briefje. Bij de machine moet je de kristallen die op het briefje staan zowel qua vorm als qua kleur op de ronde vakjes zetten. Door op de vlakjes te klikken verander je de vorm,

