



Aux trop nombreux voyageurs désespérés...

Présentation

Voyageur débutant

Voyageur de l'île de Myst

Voyageur d'un autre âge

(Ne lisez pas ceci si vous êtes encore sur l'île de Myst)

La fin de la Quête

(Ne lisez pas ceci si vous n'avez pas exploré la totalité des âges)

Votre serviteur...

*Aventuriers perdus, je vous ai précédé dans ce long périple.
Voici quelques notes qui, je l'espère, vous permettront de
poursuivre votre quête.*

*Ces indices ne sont à lire qu'en dernier recours...
et n'en abusez qu'en nombre limité.*

*Si toutefois ces indices ne vous permettaient pas de pour-
suivre votre chemin, vous trouverez également les réponses
à vos questions, mais là n'est pas le but de ma mission.*

Soyez, avant tout, tenace et imaginatif !

*Il est indispensable que vous découvriez la vérité sur les
terribles événements qui se déroulèrent sur l'île de Myst...*

Christophe DELATTRE

Conseils

Premiers pas

Traduction du message d'Alrus à Catherine

Prenez de nombreuses notes.

Soignez votre écriture afin d'éviter que vos notes ne deviennent aussi hermétiques que le jeu: un mot ou un chiffre mal-écrit, un plan ou un dessin mal-reproduit et les ennuis commencent (si, si, c'est du vécu...).

Sauvegardez votre partie le plus souvent possible. "Myst" demande beaucoup à votre PC. Des blocages de la machine peuvent intervenir. Si le jeu semble se ralentir excessivement, mieux vaut faire un reset de l'ordinateur.

Une très moyenne maîtrise de l'anglais est nécessaire. Néanmoins, les personnes allergiques à la langue de Shakespeare trouveront ici les traductions utiles.

L'utilisation du mode "zip" est très agréable. Néanmoins, faites attention à ne pas oublier de détails en chemin.

Vous lisiez un livre, un livre si étrange qu'il a fini par vous projeter dans le Monde qu'il décrivait.

Vous voilà donc sur l'Ile de Myst, une île qui semble inhabitée, déserte, mais qui, pourtant, paraît avoir une histoire.

C'est cette histoire qu'il vous faudra découvrir...

Quels sont les terribles événements qui se déroulèrent en ces lieux ?

Quels secrets se cachent derrière ces murs ?

... Derrière ces livres ?

Explorez l'île et vous découvrirez les nombreux indices qui apporteront les réponses à vos questions.

Catherine,

J'ai laissé pour toi un message de la plus haute importance dans notre salle d'avant, face au quai. Entre le nombre de "Marker Switches" présents sur l'île, dans l'"Imageur" afin de récupérer le message.

Bien à toi,

Alrus

Sélectionnez le lieu désiré:

Imageur

Bibliothèque

Planetarium

Tour-Observatoire

Vasque

Générateur

Fusée

Clocher

Chaudière

Arbre géant

"Imageur"

Où se situe t-il ?

Indices

Comment entrer les codes ?

Indice

Ces codes ont-ils un intérêt ?

Indice

Rien oublié ?

Indices

Indice 1:

Cette pièce est généralement la première à être visitée.

Indice 2

Solution:

La porte d'entrée est sur le quai.

Indice 2:

Avez-vous bien lu le message d'Alrus à Catherine ?

Solution

Indice:

Le code "Marker Switch Diagram" vous donne la signification de ce terme, et plus encore...

Solution

Solution:

Les "marker switches" doivent être en position "on" (levée).

Indice:

Sur quoi les codes sont-ils affichés ?

Solution

Solution:

Appuyez sur le bouton en haut et à gauche des codes.

Indice 1:

Avez-vous bien lu le message d'Alrus à Catherine ?

Indice 2

Indice 2:

Entrez le nombre de "marker switches" se trouvant sur l'île.

Solution

Solution:
Entrez le nombre "8".

Bibliothèque

Remarque

Description des livres

Petits secrets

*Il s'agit de la plus importante pièce du jeu.
Les premiers indices sont à découvrir ici.
Vous vous retrouverez souvent à cet endroit.
Ce lieu est l'âme de Myst !...*

Livre vert 1ère rangée à gauche

Livre bleu 1ère rangée à droite

Livre bleu 2ème rangée à gauche

Livre brun 2ème rangée à droite

Livre brun 3ème rangée

Grand Livre Rouge

Grand Livre Bleu

*Ce livre a été écrit par un certain Alrus.
Il conte sa découverte d'un monde verdoyant qu'il nomme "ChannelWood".
L'eau règne sur cet âge. Il y découvre un peuple vivant dans des huttes
bâties dans les branchages des arbres qui recouvrent l'île.
Ces êtres ressemblent à des singes et Alrus ne comprend pas leur langage.
Ils vénèrent Alrus ainsi qu'un vieil homme (du moins semble t-il être humain).
Ce dernier lui raconte l'histoire de ce monde...
Autrefois, des êtres humains vivaient également ici mais ne côtoyaient que
très peu le peuple des arbres.
D'étranges grondements, sûrement de nature volcanique ou tectonique, se
faisaient entendre parfois. Il y eut, un jour, un grand bouleversement: l'île
s'enfonça de quelques mètres dans les flots. Les humains (qui vivaient à même
le sol) moururent en grand nombre, d'abord de noyade, puis des sacrifices
qu'ils organisèrent en vain. Les rescapés qui tentèrent de s'établir dans les
arbres connurent le même sort: ils ne purent s'adapter à ce nouveau mode de
vie.
Avant de mourir, le vieillard murmura qu'il s'attendait à la venue d'Alrus.
Ce dernier assista alors à d'étranges funérailles.
Alrus passa encore trois mois sur cette île, bénéficiant de l'hospitalité de son
peuple. Il y retourna sans sa femme mais accompagné de ses deux jeunes fils
qui apprirent vite le langage de ce peuple. Il les abandonna quelques temps
afin de partir vers d'autres âges. Ils se débrouillèrent si bien qu'Alrus et Cathe-
rine décidèrent de leur permettre de voyager seuls.
Remarque: Le peuple des arbres fit une farce à Alrus en lui fournissant une
encre très particulière: sa couleur se modifiait avec le temps.*

*Ce livre a été écrit par un certain Alrus.
Il conte l'apparition, sur une île, de jeunes gens (dont le premier se nomme Emmitt). A l'arrivée d'Alrus, trois de ces jeunes hommes sont déjà présents. Une jeune fille les rejoindra quelques temps après.
Un jour, il se met à pleuvoir pour la première fois et Alrus doit expliquer à ses amis que cela ne représente aucun danger.
Suivant les conseils que lui avait prodigués son père, il tente de "créer" un bateau (avec l'aide de ce qu'il appelle l'"Art"), mais ce bateau se casse en deux et s'échoue sur les rochers.
Alrus décide, alors, de construire un phare afin que d'éventuels habitants de par delà l'horizon puissent les découvrir.
Les dernières pages content le retour d'Alrus, 10 ans plus tard, sur cette île et sa joie de retrouver ses trois jeunes amis devenus adultes.
Alrus, qui aime le ciel nocturne de ce monde, a dessiné et nommé des constellations à la fin de ce journal.
Il nomme ce monde: "Stonship Age".*

*Ce livre a été écrit par un certain Alrus.
Il conte sa découverte d'un monde inhabité et changeant d'aspect
au gré de pluies de météores ou d'éjectats volcaniques.
Il y découvrent de nombreuses matières premières (du fer bien sûr
mais également d'autres éléments dont du titane). Cet abondance
l'étonne.
Il lui plairait de faire visiter ce monde à ces fils, laissés seuls à
Channelwood.
Il découvre un réseau souterrain de cavités, si vaste qu'il faudrait
de nombreuses années pour l'explorer dans sa totalité.
L'écriture s'efface alors qu'il commence à décrire les travaux de
construction qu'il mène sur cette île.
Dans les dernières pages du livre, il se rend compte de cette efface-
ment. Il se rassure en se souvenant avoir recopié ces notes dans un
autre journal.
De nombreux faits, sur cette île, lui paraissent étranges mais il
espère bien en percer les secrets (peut-être dans un autre âge)...
Ce paysage couvert de cratères donnera à ce monde le nom de:
"Selenitic Age".*

*Il s'agit d'un livre de codes.
A quoi servent ces diagrammes !?
Patience, patience ...*

Ce livre a été écrit par un certain Alrus.

Il conte sa découverte d'un monde au ciel ténébreux, où il rencontre un vieil homme portant une très longue barbe et une tôte aussi longue chevelure.

Ce vieillard lui raconta l'histoire de cette île:

Il y a des années de cela, une ville avait été bâtie ici par un peuple qui ne connaissait rien de la navigation. Ils recevaient des visiteurs étrangers qui les informèrent de l'existence d'un ennemi, par delà l'horizon. Mais rien ne se passa, jusqu'à ce jour où le soleil sombra dans l'obscurité de la nuit.

Un navire noir apparut à l'horizon et peu de temps après, la ville fut détruite et ses habitants tués (il ne reste, à présent, que les trois petits îlots qui avaient servi de fondations à cette cité). Seuls huit personnes purent se cacher et échapper à l'attaque. Neuf années s'écoulèrent et deux des leurs moururent. Le vieil homme expliqua que, dix années après le massacre, le navire reviendrait achever sa triste besogne.

Alrus rencontra les autres survivants et décida de les aider à se défendre.

Il remarque que le vieil homme lui rappelle, sur bien des points, Emmet.

Il relate ensuite la construction d'une forteresse entre les trois îles. Il reçoit l'aide de ses fils qui se montrent très habiles. Il conçoit un mécanisme holographique destiné à apprendre aux survivants l'utilisation de la forteresse.

L'attaque surviendra et sera repoussée, mais le ciel restera gris car seule la mort de cet ennemi permettra, un jour, le retour de l'azur.

Alrus nomme cet âge: Mechanical Age.

... ssscratch ...

Qui êtes-vous ?

... ssscratch ...

Apportez-moi des pages rouges...

... ssscratch ...

Je ne parviens pas à vous voir...

... ssscratch ...

Je suis Sirrus...

... ssscratch ...

... ssscritch ...

C'est toi Sirrus !?

... ssscritch ...

Qui êtes-vous ?

... ssscritch ...

Je suis Achenar...

Apportez-moi des pages bleues...

... ssscritch ...

Ne m'abandonnez pas...

... ssscritch ...

Pour une fois que l'on vous dit de toucher à tout...

Plus

Passage secret.

Plus

Un plan qui tourne au rouge...

Solutions

Solutions:

Cliquez sur le tableau représentant les livres afin d'ouvrir un passage secret menant à la Tour-Observatoire.

Cliquez sur l'autre tableau pour refermer le passage et ouvrir la porte vers l'extérieur.

Le plan sert à faire tourner la Tour (maintenez la main enfoncée sur le dessin de la Tour).

Quatre angles de rotation ont une particularité: ils apparaissent en rouge...

Attention, si un angle rouge n'apparaît pas, c'est qu'il vous faut encore explorer l'île.

Planetarium

Fonctionnement ?

Indice

Comment trouver les dates ?

Indice

Quelle est la signification des résultats obtenus ?

Indices

Indice:

La solution se trouve à la Bibliothèque et dans la Tour-Observatoire.

Indice:

Voyez-vous les étoiles en plein-jour ?

Solution

Solution:

Eteignez la lumière à l'aide du bouton près de la porte.

Indice 1:
Des constellations !

Indice 2

Indice 2:
Un livre !

Solution

Solution:

Dessinez les constellations obtenus.

Cherchez dans un livre les symboles correspondants à ces constellations.

Tour-Observatoire

Comment y parvenir ?

Indice

Utilité ?

Indices

Indice:

Par la bibliothèque (passage secret - très simple à découvrir).

Indice 1:
Le tour de la tour.

Indice 2

Indice 2:
La tour qui tourne.

Solution

Solution:

Faites tourner la tour (bibliothèque) jusqu'aux bonnes positions.

Montez par la seconde échelle, située derrière l'ascenseur.

Récoutez les indices.

Vasque

Quel joli petit bateau !
Indice

Indice:

*Si les symboles qui entourent la vasque vous sont inconnus,
c'est que la lecture n'est pas votre fort.*

Solution

Solution:

Vous trouverez dans un livre de la bibliothèque des constellations correspondant aux symboles.

Le planétarium et la tour-observatoire vous indiqueront les constellations à retenir.

Vous activerez, en cliquant sur les panneaux, les symboles correspondants aux constellations du planétarium, et seulement ceux-ci.

Observez la vasque...

Générateur

Quel voltage ?
Indice

Fonctionnement ?
Indices

Indice:

Tour-Observatoire, comme d'habitude...

Indice 1:
1 bouton = x volts.

Indice 2

Indice 2:

Les compteurs étant à zéro, testez les boutons un par un en notant le voltage obtenu.

Une fois connu le voltage de chaque bouton, trouvez la combinaison adéquate...

C'est le compteur "Fusée" que vous devez surveiller !

Solution

Solution:

Boutons : 4 + 7 + 8 + 9.

Attention, si, depuis votre entrée dans le générateur, vous avez dépassé le bon voltage, le compteur "fusée" ne répond plus. Il faut alors sortir et revenir.

Fusée

Comment ouvrir la porte ?

Indices

Fonctionnement ?

Indice 1

Indice 2

Indice 1:
Observez les câbles

Indice 2

Indice 2:

C'est une porte électrique !

Solution

Solution:

*Il faut remettre en fonctionnement le générateur
et vérifier les deux relais électriques.*

Indice:

Avez-vous la "partition" ?

Solution

Solution:

Il vous faut le diagramme d'un clavier se trouvant dans un livre.

Indice:

*N'y a-t-il aucun rapport entre le tableau
de bord et l'orgue ?*

Solution

Solution:

Il faut placer les curseurs de telle manière qu'ils émettent le son correspondant aux notes numérotées du diagramme.

Curseur 1 = Note 1, etc..

Servez-vous de l'orgue... et de votre oreille.

Attention:

Ne vous trompez pas d'octave; la gauche du diagramme correspond à la gauche du clavier de l'orgue.

Clocher

Comment traverser ?

Indices

Quelques difficultés à l'intérieur...

Indice

Indice 1:

*La première partie de la solution se trouve
dans la Tour-Observatoire...*

Indice 2

Indice 2:
Et les heures qui tournent...

Solution

Solution:

A l'aide de la petite roue (heures) et de la grande (minutes), réglez l'horloge du clocher sur l'heure obtenue dans la Tour-Observatoire.

Indice:

Allons, allons... c'est bien plus simple que le rubik's cube !

Solution

Solution:

Il vous faut inscrire de haut en bas sur les roues 2, 2 et 1 (indice obtenu avec l'heure - 2h40).

Effet des manettes:

Manette de gauche = 1 tour en bas + n tours au milieu.

Manette de droite = 1 tour en haut + n tours au milieu.

Manette du fond = remonte le poids (permettant d'effectuer un nouvel essai).

Chaudière

Comment ouvrir le coffre ?

indice

Comment allumer la chaudière ?

indices

Que faire ensuite ?

indice

Indice:

Tour-Observatoire, comme d'habitude...

Indice 1:

Comme on allume une chaudière...

Indice 2

Indice 2:
Allumette allume-toi !

Solution

Solution:

Prendre une allumette dans le coffre.

La craquer sur le paquet.

Mettre de la pression en tournant la roue.

Glisser l'allumette dans le trou en bas à gauche.

Indice:
Pression...

Solution

Solution:

Réglez la pression à l'aide de la roue afin que l'aiguille monte puis redescende d'elle même.

Ecoutez...

Arbre géant

Comment y accéder ?

Indice

Quel est son intérêt ?

Indice

Indice:

Vous l'entendrez bien assez tôt...

Que l'île est belle vue d'en haut...

et d'en bas !

Indice:
Au milieu des arbres.

Solution

Solution:

Derrière la cabane (chaudière), légèrement à droite

Conseils

Selenitic Age (Fusée)

Stonship Age (Navire)

Channelwood Age (Arbre géant)

Mechanical Age (Roue dentée)

Conseils

Si vous désirez consulter les livres de la bibliothèque alors que vous n'êtes plus présent sur l'île de Myst, utilisez la méthode suivante.

- Sauvegardez votre partie.*
- Démarrez une nouvelle partie.*
- Sauvegardez-la sous le nom "biblio.mys".*
- Restaurez votre partie.*

Vous pourrez ainsi, à tout moment, passer d'une partie à l'autre.

Certains livres de la bibliothèque peuvent vous apporter une aide (que les allergiques à l'anglo-saxon se rassurent, il s'agit de dessins). N'en espérez pas trop, cette aide est très limitée. Sachez que toutes les solutions à vos problèmes se situent dans l'âge à l'intérieur duquel vous vous trouvez.

Si vous êtes réellement perdu, sélectionnez l'âge désiré:

Selenitic Age (Fusée)

Stonship Age (Navire)

Channelwood Age (Arbre géant)

Mechanical Age (Roue dentée)

Selenitic Age

Pages:

Rouge

Bleue

Vous n'êtes pas encore entré dans la cabane:

Indices

Vous êtes entré dans la cabane:

Indice

Indice:

Bleue est l'eau qui coule...

Solution

Solution:

*Vous trouverez la page bleue près de la rivière,
à proximité de la cabane et du puits de lave.*

Indice: Cristal.

Solution

Solution:

Vous trouverez la page rouge au milieu des cristaux géants.

Indice 1:

Un petit conseil ...

Faut-il appuyer sur les boutons des différents lieux ?

*Faites-le sur quelques uns, c'est là le meilleur moyen
de comprendre l'utilité de ces boutons.*

Indice 2

Indice 2:

La solution est sur la petite 'île.

Indice 3

Indice 3:

Regardez, écoutez, situez...

Indice 4

Indice 4:

Cinq symboles, cinq lieux, cinq ambiances...

Cinq caméras !

Solution

Solution:

Activez les cinq symboles se trouvant sur l'île.

Notez ces symboles et l'ambiance sonore du lieu.

Rendez-vous sur la petite île (par le puits...).

Ouvrez le "tableau de bord".

Activez la 1ère caméra (appuyez sur le premier symbole).

Dirigez la caméra sur l'antenne du lieu correspondant à ce symbole (vous entendrez l'ambiance sonore de ce lieu lorsque vous en serez proche).

Les flèches clignoteront pour vous aider à affiner le réglage.

Activez la seconde caméra, etc..

Une fois les cinq caméras parfaitement réglées, appuyez sur le bouton du bas.

Les cinq sons se font alors entendre, mais selon un ordre bien particulier. Notez-le !

Rendez-vous à la cabane, et placez les curseurs selon l'ordre des sons entendu sur la petite île.

Indice:

Un petit conseil ...

Une fois dans la navette, vous allez vous attaquer à un labyrinthe.

A chaque intersection, vous pouvez tourner dans huit directions différentes (Nord, Nord-Est, Est, etc..).

"Forward" vous fait avancer.

"Backtrack" vous fait revenir à l'étape précédente.

Dessinez votre parcours pour ne pas vous perdre (notez les différentes branches), et soyez patient...

Solution

Solution:

*N - W - N - E - E - S - S - W -
SW - W - NW - NE - N - SE*

Stoneship Age

Accès aux tunnels, au bateau, au phare.

Indice

Pages:

Rouge

Bleue

Accès au premier étage du phare.

Indices

Accès à la "rose des vents".

Indices

Retour sur l'île de Myst.

Indices

Indice:

Vous faudrait-il une pompe pour vider l'eau ?!

Solution

Solution:

Utilisez la pompe (les 3 gros boutons) pour assécher l'un des trois lieux dans lequel vous désirez vous rendre.

Remarque: La pompe ne fonctionne que dans un lieu à la fois.

Indice:
Second tunnel.

Solution

Solution:

*La page bleue se trouve dans la salle située
au bout du second tunnel.*

Indice:
Premier tunnel.

Solution

Solution:

*La page rouge se trouve dans la salle située
au bout du second tunnel.*

Indice 1:
Descendre !

Indice 2

Indice 2:
Flotte le coffre vide...

Solution

Solution:

- *Vider l'eau du phare à l'aide de la pompe.*
- *Rendez-vous au phare.*
- *Descendez par l'escalier.*
- *Ouvrez le robinet du coffre afin de le purger de son eau.*
- *Retournez à la pompe afin d'inonder le phare (en sélectionnant l'un des deux gros boutons ne correspondant pas au phare).*
- *Retournez au phare.*
- *A l'aide de la clef, ouvrez le coffre (étant allégé, il est remonté à la surface).*
- *Prenez la seconde clef, à l'intérieur du coffre.*
- *Montez à l'échelle afin d'ouvrir la porte.*

Indice 1:

*Avez-vous bien rechargé la batterie
située dans le phare ?*

Indice 2

Indice 2:
Troisième tunnel.

Solution

Solution:

Après avoir rechargé la batterie située au 1er étage du phare :

- Rendez-vous à la pompe afin d'assécher les tunnels.*
- Entrez dans l'un des tunnels (ils sont éclairés si la batterie est chargée).*
- Découvrez en chemin la petite porte qui mène à un troisième tunnel reliant les deux premiers.*

La "rose des vents" se trouve dans ce tunnel.

Indice 1:

Le bon bouton de la "rose des vents".

Indice 2

Indice 2:

*Il existe un rapport entre la longue vue
et le bon bouton de la "rose des vents".*

Indice 3

Indice 3:

Que voir dans la longue vue ?

*Un dessin dans un livre de la bibliothèque de
Myst aurait pu vous aider.*

Indice 4

Indice 4:
Le phare !

Indice 5

Indice 5:
L'angle !

Solution

Solution:

- *Rendez-vous à la longue vue.*
- *Tournez-la jusqu'à observer la pointe du phare.*
- *Notez l'angle (en degré).*
- *Retournez à la "rose des vents".*
- *Appuyez sur le bouton correspondant à l'angle.*
Le haut de la "rose des vents" correspond à 0°.
Les degrés "s'additionnent" dans le sens des
aiguilles d'une montre.
Le bas correspond à 180° (et donc le 1er quart
à 90° et le 1er huitième à 45°).
- *Si vous avez appuyé sur le bon bouton, une*
lampe sous-marine s'allume. Dans le cas contraire,
il vous faut retourner recharger la batterie...
- *Retournez à la pompe afin d'assécher la cale du*
navire.
- *Pénétrez dans cette cale, enfin éclairée.*
- *Descendez et cliquez sur la table...*

Entre nous, avez vous trouvé sur cette île une feuille
à moitié déchirée ?

Avez vous bien recopié le texte ?

Channelwood Age

Accès aux premières branches.

Indices

Vous êtes perdu dans le dédale de ce 1er étage.

Conseil

Accès au sommet des arbres.

Indices

Pages:

Rouge

Bleue

Retour sur l'île de Myst.

Indices

Conseil:

Sauvegardez votre partie.

Démarrez une nouvelle partie afin d'avoir accès aux livres de la Bibliothèque.

Quelque chose me dit que vous devriez y trouver la solution à votre problème.

Dessinez, puis restaurez votre partie.

Indice 1:

De l'eau, de l'eau, de l'eau !...

Indice 2

Indice 2:
Ascenseur hydraulique...

Indice 3

Indice 3:
La porte !!!

Solution

Solution:

- *Montez à l'éolienne.*
- *Ouvrez le robinet au bas de la grande cuve.*
- *Dirigez-vous vers le premier ascenseur, tout en veillant à diriger l'eau des canalisations vers cette ascenseur (manettes aux intersections).*
Attention à ne pas confondre le premier ascenseur avec la porte en bois (bloquée, pour l'instant).
- *Cliquez sur la porte de l'ascenseur.*
- *Entrez.*
- *Cliquez de nouveau sur la porte de l'ascenseur pour la fermer (ce n'est pas un ascenseur électrique !).*
- *Actionnez la manette.*

Indice 1:

Toutes les cabanes ne sont pas inintéressantes...

Indice 2

Indice 2:

Un nouvel ascenseur... et toujours hydraulique.

Solution

Solution:

Dans une des cabanes circulaires, vous trouverez une manette.

Actionnez-la et vous verrez aussitôt (car cela sera dans votre champ de vision) s'ouvrir une porte vous permettant d'accéder à l'escalier hélicoïdal.

Rendez-vous à cette porte.

Remarquez la présence d'un nouvel ascenseur.

Descendez par l'escalier.

Inversez la position de la 1ère manette de canalisation afin d'amener l'eau vers l'escalier.

Remontez par l'escalier.

Prenez l'ascenseur..

Indice:
Deuxième ciel !

Solution

Solution:

*La page bleue se trouve au second étage,
dans la deuxième cabane face à l'ascenseur.*

Indice:
Deuxième ciel !
Derrière vous...

Solution

Solution:

*La page rouge se trouve au second étage,
dans la cabane située derrière l'ascenseur.*

Indice 1:
Ascenseur du fond.

Indice 2

Indice 2:
Ne confondez votre chemin
et celui de l'eau.

Solution

Solution:

- *Amenez l'eau vers une manette isolée.*
- *Actionnez cette manette afin de créer un pont vous menant à un ascenseur.*
- *Avancez et prenez le chemin sur la droite, au bout duquel, vous trouverez une manivelle.*
- *Tournez la manivelle afin de relier les deux canalisations.*
- *Revenez en arrière afin d'amener l'eau par cette canalisation.*
- *Retournez à l'ascenseur.*
- *Cliquez sur la porte.*
- *Entrez.*
- *Cliquez de nouveau sur la porte de l'ascenseur pour la fermer (ce n'est pas un ascenseur électrique !).*
- *Actionnez la manette.*

*Au fait, avez-vous trouvé sur cette île une feuille à moitié déchirée ?
Avez-vous bien recopié ce texte ?*

Mechanical Age

Pages:

Bleue

Rouge

Ascenseur:

Indice

Avez-vous trouvé un message d'Achenar ?

Non

Oui (traduction)

Simulateur de rotation.

Indice

Retour sur l'île de Myst.

Indices

Indice:

*Ah... Si vous aviez noté le plan
de ces salles lorsque vous étiez
dans la bibliothèque.*

*Allons bon, il s'agit peut-être
d'un passage secret.*

Solution

Solution:

La page bleue se trouve dans une salle secrète.

La porte d'accès est située en bas à droite du simulateur.

Indice:

Rouge ou bleue... tout ceci est d'une grande symétrie.

Solution

Solution:

La page rouge se trouve dans une salle secrète.

*La porte d'accès est située derrière une tenture
en bas et à droite de l'un des trônes.*

Indice:

Appuyez, descendez, tournez...

Solution

Solution:

Appuyez sur le bouton faisant face à l'ascenseur afin d'accéder au sous-sol.

Descendez.

Manoeuvrez la manette afin de faire coïncider les trous des deux cercles.

Méfiez-vous de l'inertie du mécanisme.

Si les cercles deviennent rouges, vous pouvez remonter.

Appuyez de nouveau sur le bouton afin d'accéder à l'ascenseur (ce dernier étant maintenant ouvert).

Indice:

Comment ?...

Vous ne l'avez pas trouvé !

Vous êtes ivre, ou quoi !?...

Solution

Solution:

*Dans la salle où se trouvait la page
rouge.*

Au milieu des bouteilles de vin.

Traduction:

Sirrus,

*Ton avidité me rend malade ! Ton désir de possession
et de pillage n'est jamais satisfait.
J'ai demandé à mes sujets de ne pas payer ta nouvelle
taxe, et tu sais qu'ils m'écouteront.*

Achenar.

Indice:
Tendez l'oreille...

Solution

Solution:

Il ne s'agit que d'un simulateur mais il peut vous être utile par la suite.

Pour le faire fonctionner:

- Levez la manette droite.*
- Faites avancer l'aiguille à l'aide de la manette gauche jusqu'à l'endroit désiré, en prenant garde à l'inertie du système.*
- Relâchez la manette gauche.*
- Descendez la manette droite.*
- Ecoutez.*

Procédez ainsi pour les quatre directions en notant les sons correspondants.

Indice 1:

*Avez-vous remarqué ce qui se trouve
au dessus de la cage d'ascenseur, au
deuxième étage ?*

Indice 2

Indice 2:

La solution est "dans" l'ascenseur.

Indice 3

Indice 3:

*Cet ascenseur possède une particularité
dans son fonctionnement.*

L'aviez-vous remarquée ?

Solution

Solution:

Procédez ainsi:

- Montez au second étage.*
- Restez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton du 1er étage.*
- Des bips se font entendre, sortez avant que l'ascenseur ne se ferme.*
- L'ascenseur descend à vide et vous donne ainsi accès aux manettes situées sur son toit.*

Ces manettes sont identiques à celles du simulateur, mais il s'agit là du véritable mécanisme de rotation qui vous permettra de faire tourner la citadelle et d'accéder ainsi aux autres îlots.

Vous y découvrirez les codes à entrer dans le tableau de bord du premier îlot.

La sortie sera proche...

*Attention, répondez sincèrement à la question ci-dessous.
Ne pas le faire, serait sans le moindre intérêt pour vous.*

*Avez-vous amené à chacun des deux frères les cinq pages qu'ils réclament ?
(une dans la bibliothèque, au départ du jeu, une pour chaque âge visité)*

OUI

NON

*Au moins, vous savez ce qu'il vous reste à faire.
Ceci est absolument indispensable, mais rassurez-vous,
vos efforts seront grandement récompensés !*

Fin de la quête

Rappel:

Ce qui suit n'est que de peu d'utilité si vous n'avez pas amené, à chacun des deux frères, les cinq pages qu'ils réclament.

Il vous faut, en effet, faire deux voyages dans chaque âge pour en ramener les pages bleue et rouge qui s'y cachent, et les déposer sur le livre de la couleur correspondante, ainsi que vous l'avez fait pour les pages situées dans la bibliothèque au début du jeu.

Important:

*Une fois la dixième page déposée, et avant toute autre action (à l'exception de l'écoute - très instructive - des deux frères), **SAUVEGARDEZ** votre partie. En effet, vous allez bientôt devoir faire un choix. En procédant ainsi vous pourrez restaurer votre partie (notamment si vous avez fait le mauvais choix... ou même le bon) et explorer les différentes fins.*

Traduction des propos d'Achenar (livre bleu)

Traduction des propos de Sirrus (livre rouge)

Vous n'avez découvert aucune pièce secrète.

Indice

Vous avez découvert une pièce secrète.

Indices

Il accuse son frère de tous les maux (du mensonge à la dévastation de leur Monde, sans oublier l'assassinat de leur père, Alrus).

Il vous supplie de lui rendre sa liberté et de laisser son frère croupir dans le livre rouge. Libérer Sirrus vous serez fatal ! L'âge des Ténèbres reviendrait...

En le libérant, lui, Achenar, vous serez comblé en toutes choses...

Il vous explique qu'il manque encore une page bleue à son livre et qu'il faut la lui ramener au plus vite.

Il vous indique la procédure à suivre pour trouver cette dernière page:

- Ouvrez le livre des codes dans la bibliothèque (rangée du milieu, à droite) à la page 158.

- Notez le diagramme.

- La solution est dans la cheminée.

- Si tout se passe bien, vous découvrirez une pièce secrète dans laquelle se trouve la dernière page bleue.

Il vous conjure, une dernière fois, de ne pas ramener la page rouge, mais surtout vous prévient d'un grand danger:

"Ne pas toucher au grand livre vert que vous découvrirez dans cette salle !". Dans le cas contraire, vous seriez à votre tour prisonnier d'un livre, de ce livre !

Et tout serait perdu...

Il accuse son frère de tous les maux (du mensonge à la dévastation de leur Monde, sans oublier l'assassinat de leur père, Alrus).

Il vous supplie de lui rendre sa liberté et de laisser son frère croupir dans le livre bleu. Libérer Achenar vous serez fatal ! L'âge des Ténèbres reviendrait...

En le libérant, lui, Sirrus, vous serez comblé en toutes choses...

Il vous explique qu'il manque encore une page rouge à son livre et qu'il faut la lui ramener au plus vite.

Il vous indique la procédure à suivre pour trouver cette dernière page:

- Ouvrez le livre des codes dans la bibliothèque (rangée du milieu, à droite) à la page 158.

- Notez le diagramme.

- La solution est dans la cheminée.

- Si tout se passe bien, vous découvrirez une pièce secrète dans laquelle se trouve la dernière page rouge.

Il vous conjure, une dernière fois, de ne pas ramener la page bleue, mais surtout vous prévient d'un grand danger:

"Ne pas toucher au grand livre vert que vous découvrirez dans cette salle !". Dans le cas contraire, vous seriez à votre tour prisonnier d'un livre, de ce livre !

Et tout serait perdu...

Indice:

*Avez-vous bien compris ce que vous ont dit
les deux frères ?*

Traduction des propos d'Achenar (livre bleu)

Traduction des propos de Sirrus (livre rouge)

Solution

Solution:

- *Ouvrez le livre des codes dans la bibliothèque (rangée du milieu, à droite) à la page 158.*
- *Notez le diagramme.*
- *Entrez dans la cheminée.*
- *Actionnez la manette afin de refermez la porte.*
- *Reproduisez sur la porte le diagramme 158.*
- *Actionnez de nouveau la manette.*

Vous avez ramené la sixième (et dernière) Page Bleue...

Vous avez touché le Livre Vert...

Vous avez ramené la sixième (et dernière) Page Rouge...

*Le voilà enfin libre d'accomplir son oeuvre funeste !
Votre sort ?
Vous venez de prendre sa place dans le livre.
Il en a, bien sûr, arraché les pages afin de les disperser;
vous privant ainsi de votre liberté.
Que faire ?
Rien, sinon attendre le jour lointain où une bonne âme
acceptera de retrouver des pages bleues, perdues aux
quatre vents ...*

*Allons, ne pleurez pas. Vous êtes devant un ordinateur.
Il vous suffit de restaurer votre partie ...*

*"Merci, mon ami... mon très cher ami...
Pauvre Imbécile !"*

*Je ne fait que citer Sirrus.
Le voilà enfin libre d'accomplir son oeuvre funeste !
Votre sort ?
Vous venez de prendre sa place dans le livre.
Il en a, bien sûr, arraché les pages afin de les disperser,
vous privant ainsi de votre liberté.
Que faire ?
Rien, sinon attendre le jour lointain où une bonne âme
acceptera de retrouver des pages rouges, perdues aux
quatre vents ...*

*Allons, ne pleurez pas. Vous êtes devant un ordinateur.
Il vous suffit de restaurer votre partie ...*

Traduction des propos d'Alrus

*Savez-vous où se trouve la page blanche
réclamée par Alrus ?*

NON

OUI

Propos d'Alrus: (traduction succincte)

Il vous demande de ne pas venir, tout de suite, dans un lieu qu'il nomme "Dunny", mais d'écouter ce qu'il a à vous dire.

Il se nomme "Alrus" et a édifié cette bibliothèque.

Il parle de ses fils, Achenar et Sirrus, devenus ivres de richesse et de pouvoirs.

Ces derniers s'en sont même pris à leur mère, leur propre mère, Catherine.

Il désire retourner sur Myst afin de faire justice.

Malheureusement, il est resté, lui aussi, prisonnier et a besoin d'une page, une page blanche.

Il vous demande de le croire et de lui amener cette page.

*Avez-vous, au cours de vos voyages, trouvé et noté
les deux morceaux d'une feuille déchirée ?*

NON

OUI

Il vous faut les retrouver !

Une petite aide ?

Arbres et Navire.

Traduction de la feuille reconstituée

Solution (si vous ne comprenez ni l'anglais, ni le français)

Traduction de la Feuille reconstituée

*Accès au coffre du "Marker Switch"
Ile de MYST*

Le coffre est localisé dans un lieu en évidence sur l'Ile de Myst, et l'on peut y accéder très facilement si ces simples instructions sont suivies.

Premièrement, localisez chaque "Marker Switch" situé sur l'île. Placez-les tous en position "levée". Puis allez sur les quais et abaissez le "Marker Switch".

Solution:

Assurez-vous que tous les "Marker Switches" de l'île sont en position levée (ils sont au nombre de 8). Rendez-vous sur les quais (point de départ du jeu), et abaissez le levier du "Marker Switch" qui s'y trouve.

Si tout c'est bien déroulé, la porte du "Marker Switch" s'ouvre. La page blanche est à l'intérieur.

*Avez-vous, en tenant la page blanche, cliqué
à l'intérieur du Livre Vert ?*

NON

OUI

FAITES-LE

Bravo !

*Vous voilà dans une grande salle appelée "Dunny" (mon Collins me donne comme traduction "Chiottes", désolé).
L'homme qui travaille à son bureau est Alrus.*

Traduction des propos d'Alrus.

Etes-vous retourné dans la bibliothèque ?

NON

OUI

Propos d'Alrus: (traduction succincte)

"Ah, mon ami, vous voilà de retour avec la page.

Apportez-la moi... Donnez-moi la page..."

(il replace la page manquante dans le livre)

"Vous avez fait le bon choix..."

J'ai une tâche difficile à accomplir...

Je reviens tout de suite..."

(il touche le livre et disparaît)

"C'est fait..."

*J'aurai de nombreuses questions à vous poser,
mais mon travail d'écriture ne peut attendre..."*

*Il vous parle alors de Catherine, retenue en otage,
et vous demande de continuer à l'aider en poursuivant
votre quête. Il vous tend le livre donnant accès à la
bibliothèque.*

Touchez le livre qu'Arlus vous tend.

FIN

Votre première Quête est achevée.

Félicitations !

Vous avez sauvé le Monde de Myst en libérant Alrus, et en lui permettant de mettre définitivement fin aux agissements de ses fils (observez l'emplacement des livres et imaginez le sort qu'il leur a réservé... terrible, non ?).

Malheureusement, Catherine, l'épouse d'Alrus, est toujours retenue prisonnière par un ennemi autrement plus dangereux que Sirrus et Achenar. Il vous faudra bientôt poursuivre votre chemin afin d'aider Alrus à la libérer... (MYST 2)

(En attendant que nos p'tits gars de CYAN nous concoctent ce nouvel épisode, amusez-vous en restaurant votre partie afin de libérer les deux frères. Vous verrez, ils sont charmants...)

Christophe DELATTRE
8, rue François Lefebvre
62210 Avion
France
Tél. 21.78.65.20.

--> PLUS <--

Votre serviteur

Espérant que cette aide vous aura été précieuse, permettez-moi de vous informer que je suis à la recherche d'un emploi (pas uniquement dans l'informatique) et que toute offre sera la bienvenue. Merci.

Je profite de l'occasion pour vous inviter à tester **Chrisdel CLICKS**. Ce logiciel vous rendra enfin maître de Windows. Il est tout à la fois puissant (gestion des programmes, des tâches, protection, etc..), ergonomique (accès direct, présent sur l'écran sans l'encombrer), simple d'utilisation (et tout est en français), original (aucun rapport avec les sempiternelles barres d'icônes). Vous ne risquez absolument rien (même pas l'engorgement de votre répertoire system), ce n'est pas du visual basic (totalement écrit en Pascal, et en C++ pour les prochaines versions) et c'est gratuit !

Rien ne vous oblige à me croire, bien que tout ceci n'ait rien de commercial, mais je vous assure que les utilisateurs semblent très satisfaits. Si, si...

Vous trouverez, ci-dessous, divers renseignements concernant ce logiciel.



[Chrisdel CLICKS ?](#)



[Comment se le procurer ?](#)

Chrisdel CLICKS ?



Rêvons un peu: imaginez-vous, utilisateur de Windows 3.1, travaillant consciencieusement, en fenêtre plein écran, sur votre traitement de texte préféré. Vous avez soudain, un besoin urgent de votre tableur non-moins préféré et... miracle, d'**un simple clic** de la souris celui-ci démarre. Vous manipulez quelques minutes votre joli tableau, avant d'exprimer (intérieurement) votre désir d'assouvir pleinement vos dons artistiques. D'**un simple clic**, *PaintBrush* apparaît, toujours en fenêtre plein écran. Après avoir sauvagement agressé votre souris, vous vous plongez béatement dans la contemplation de l'œuvre de votre vie lorsque... un poisson rouge se met à traverser l'écran. Agacé, d'**un simple clic**, vous désactivez l'économiseur du-dit écran. Une heure plus tard, d'**un simple clic**, vous faites réapparaître votre traitement de texte, puis votre tableur, puis de nouveau votre traitement de texte, puis le tableur, le texte, le tableur, le dessin et vous vous réveillez... car CLICKS existe !

CLICKS est une barre de boutons, constamment présente à l'écran, assez petite pour ne pas vous gêner (vous pouvez la placer sur une barre de titre), et assez grande pour exploiter toute la puissance de Windows 3.1. Vous avez à votre disposition dix barres de cinq boutons, chacun de ces boutons déclenchant l'action que vous lui aurez assignée.

A l'aide de CLICKS, vous pourrez démarrer un programme, refaire apparaître sa fenêtre, bénéficier d'une horloge, protéger l'utilisation de votre ordinateur et de chaque application par un mot de passe (double niveau de contrôle), accéder aux fonctions de Windows (disposer vos fenêtre en mosaïque, déclencher l'économiseur d'écran, inverser les boutons de la souris, etc.), et ceci **d'un simple clic** du bouton gauche de votre animal chéri.

Vous pouvez bien sûr utiliser CLICKS en complément de votre gestionnaire de programmes, mais vous pouvez aussi bien remplacer ce dernier par CLICKS en tant que "shell" (programme s'exécutant au démarrage de Windows, et dont la fermeture provoque la sortie de Windows). Vous y gagnerez en mémoire (les 30 ko occupés par le gestionnaire de programmes), et vous pourrez toujours le rappeler **d'un simple clic**.

Comment se le procurer ?

Comment se procurer Chrisdel CLICKS ?

Dans toutes les bonnes boutiques de shareware, et notamment chez DP TOOL:

DP TOOL Club

BP 745
99, rue Parmentier
59657 Villeneuve d'Ascq
France

Tél.: 20.05.35.66

Référence disquette: 2577
Référence CD Rom: CD Asc n°17

