GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0488

Myst

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Myst

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie _____ **3**
Opis przejścia _____ **4**
MYST _____ **4**
SELENITIC AGE _____ **9**
MECHANICAL AGE _____ **18**
STONESHIP AGE _____ **25**
CHANNELWOOD AGE _____ **33**
ZAKOŃCZENIA _____ **40**

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Myst*, pierwszej odsłony jednej z najpopularniejszych serii gier przygodowych wszechczasów, charakteryzujących się wspaniałą grafiką oraz dużą ilością skomplikowanych zagadek logicznych. Poniższy tekst powstał w oparciu o odświeżoną graficznie wersję programu, zatytułowaną *Myst Masterpiece Edition*, a znajdziesz w nim dokładny opis przejścia czekającej Cię przygody.

Zapraszam do lektury.

Karolina „Krooliq" Talaga

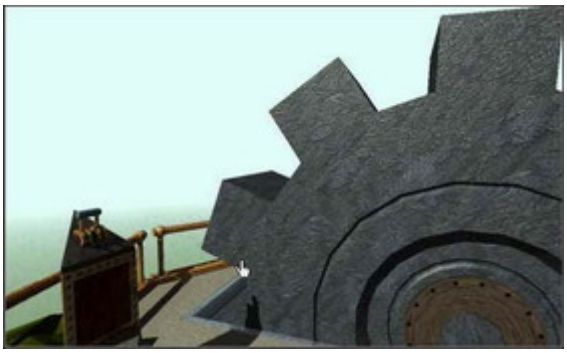
Opis przejścia

M Y S T

Swoją przygodę rozpoczynasz na wyspie Myst - poświęć chwilę na jej zwiedzenie.

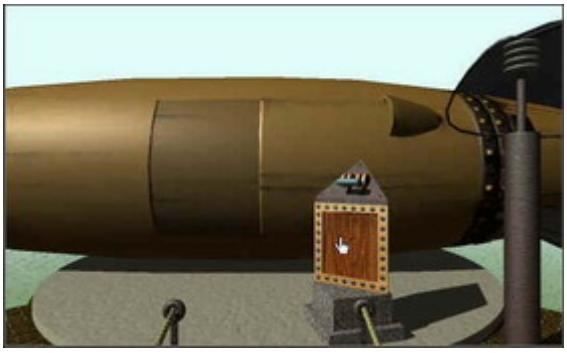
Pamiętaj, że dysponujesz mapą (klawisze Alt+F8).

Przy ośmiu lokacjach zauważysz przełączniki: w porcie,



przy zatopionym mechanizmie,

obok planetarium,



obok statku kosmicznego,

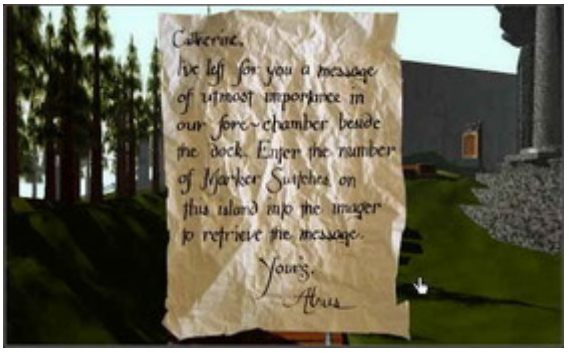
na palcu z ośmioma filarami,

przy generatorze,

obok drewnianej chatki

oraz wieży z zegarem. Na razie nie możesz się dostać jedynie do przełącznika przy wieży z zegarem, natomiast pozostałe są dostępne, a skoro tak, to nie zaszkodzi ich użyć :-).

Gdy już zapoznasz się z wszelkimi lokacjami, skieruj się do planetarium i rozejrzyj po trawie.

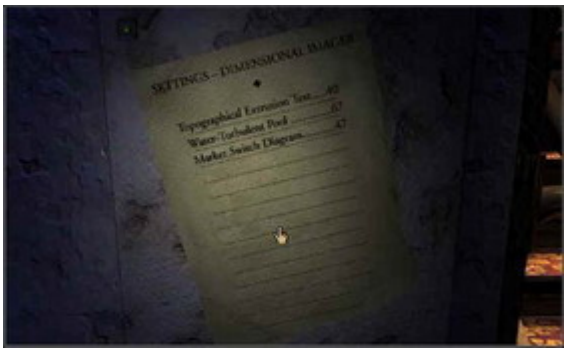


Zauważysz kartkę, podnieś ją i przeczytaj. To list od Atrusa do Catherine.

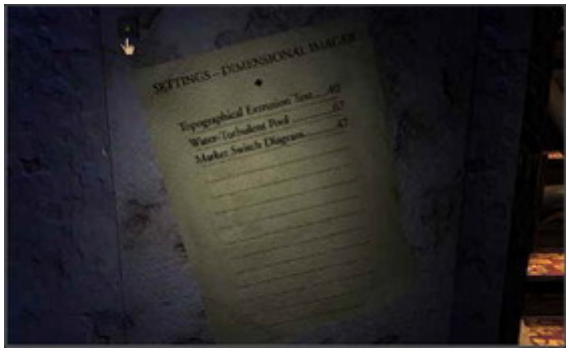
Teraz wróć do portu i przejdź przez te drzwi.

Znajdziesz się w pomieszczeniu z projektorem. Kliknij na przycisk, lecz nic wielkiego się nie wydarzy.

Obróć się w stronę schodów. Na ścianie po lewej stronie wisi jakaś kartka.



To lista komend dla projektora. Z ciekawości możesz je wypróbować…



U góry po lewej stronie przy liście komend zauważysz mały zielony przycisk. Naciśnij go, a Twoim oczom ukaże się panel. Wprowadź interesującą Cię komendę (np. liczbę 67), zatwierdź ją czerwonym przyciskiem, obróć się do projektora i włącz go.

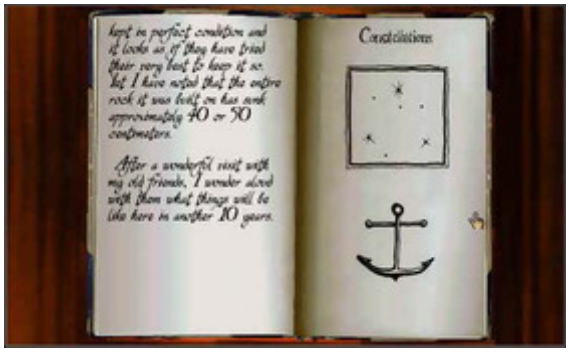
Gdy już zaspokoisz swoją ciekawość, przypomnij sobie, co było napisane w liście Atrusa do Catherine. Acha… osiem przełączników. Czas wypróbować tę liczbę. Otwórz panel, wprowadź liczbę 08, zatwierdź ją czerwonym przyciskiem

i włącz projektor.

Wysłuchaj wiadomości od Atrusa.

Nadszedł czas, aby wybrać się do biblioteki.

Podejdź do półki z książkami i zacznij je przeglądać. Większość z nich jest spalona, tylko pięć ksiąg nadaje się do czytania.



Cztery z nich to dzienniki Atrusa: jeden z podróży do Channelwood Age, drugi z Selenitic Age, trzeci z Stoneship Age, a czwarty z wizyty w Mechanical Age.

Natomiast piąta księga zawiera jakieś dziwne kody i na razie nie musisz sobie nią zawracać głowy.