

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

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 jakiegokolwiek 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.

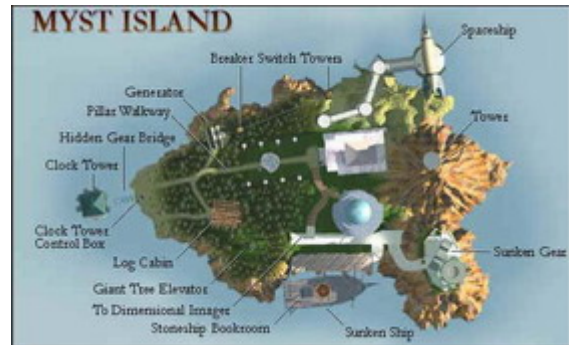
Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

M Y S T



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



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



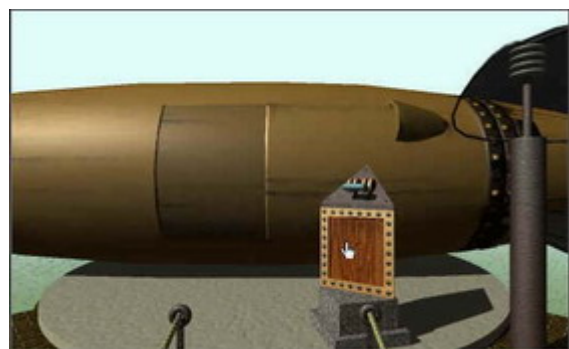
Przy ośmiu lokacjach zauważysz przełączniki: w porcie,



przy zatopionym mechanizmie,



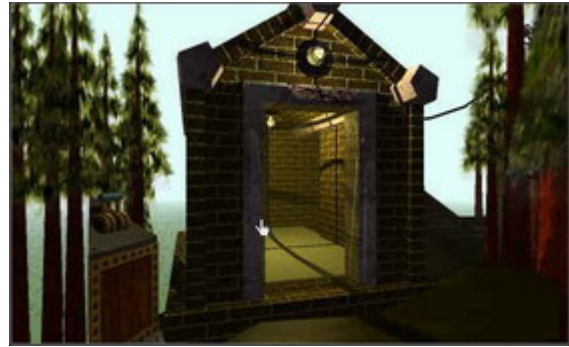
obok planetarium,



obok statku kosmicznego,



na palcu z ośmioma filarami,



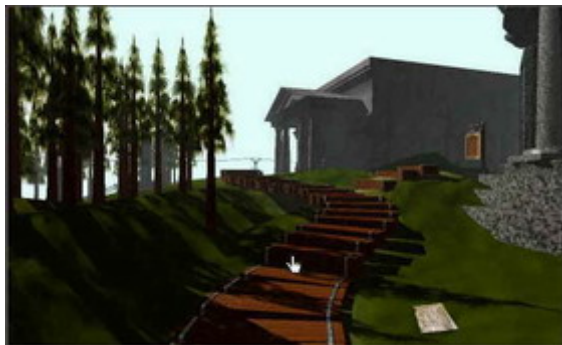
przy generatorze,



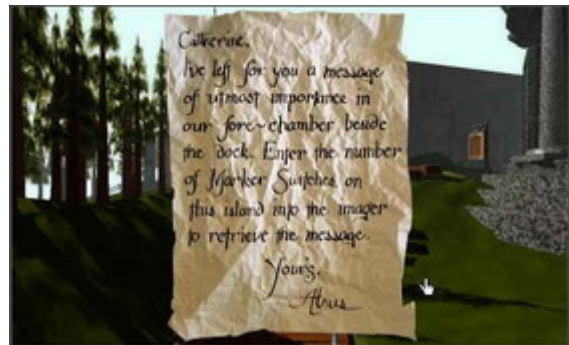
obok drewnianej chatki



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.



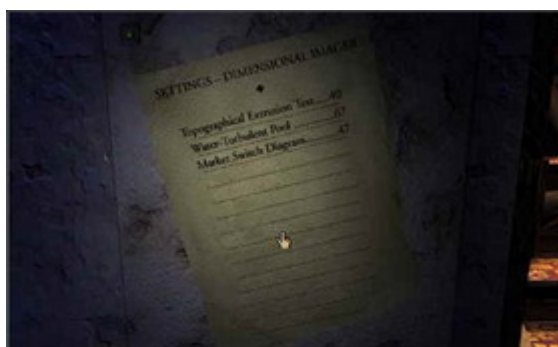
Teraz wróć do portu i przejdź przez te drzwi.



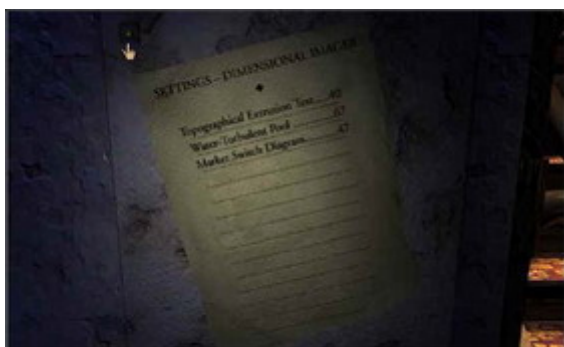
Znajdziesz się w pomieszczeniu z projektorem. Kliknij na przycisk, lecz nic wielkiego się nie wydarzy.



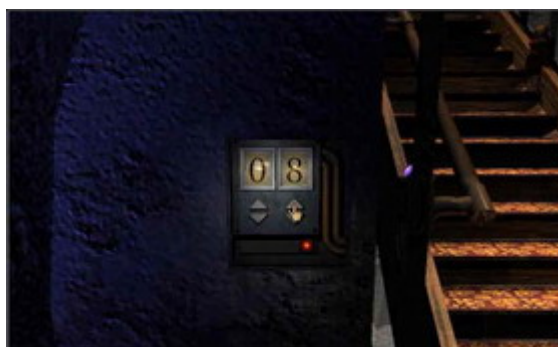
Obróć się w stronę schodów. Na ścianie po lewej stronie wisi jakaś kartka.



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.



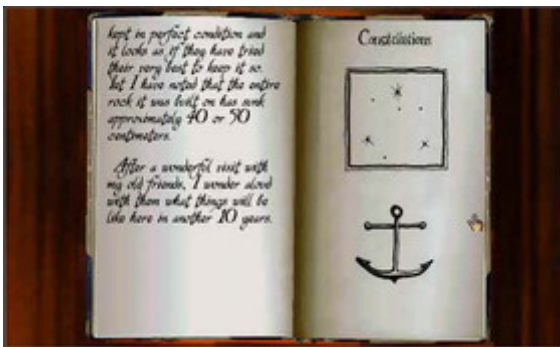
Wysłuchaj wiadomości od Atrusa.



Nadszedł czas, aby wybrać się do biblioteki.



Podejdź do półki z książkami i zacznij je przeglądać. Większość z nich jest spalona, tylko pięć książek 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.