

Myst III: Exile

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Myst III: Exile

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

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](#)

SPIS TREŚCI

Tomahna	3
J'Nanin	4
Odnalezienie Księgi Wieku Voltaic	8
Voltaic	13
Odnalezienie Księgi Wieku Edanna	25
Edanna	27
Odnalezienie Księgi Wieku Amateria	38
Amateria	40
Narayan	49

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

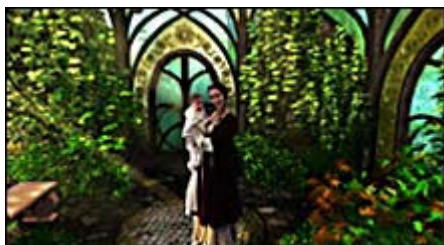
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana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

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

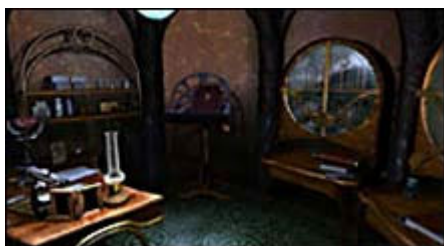
www.gry-online.pl

MYST III EXILE

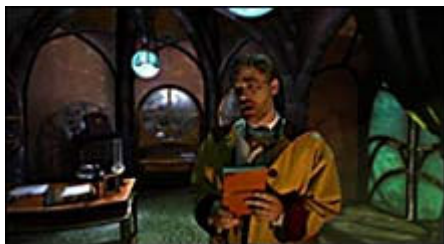
Tomahna



Witaj, przyjacielu, zaraz się spotkamy, ale zanim do ciebie wyjdę, zamień kilka słów z Catherine. Od niej dowiesz się, że będę czekał w swoim studio, to te drzwi po lewej.



Spójrz w prawo, na stojaku zobaczysz przygotowywaną właśnie książkę. To będzie nowa Księga Wieku, ale prace tak naprawdę dopiero zacząłem. Zainteresowało cię moje biurko? Niewiele jest na nim: zdjęcia Catherine z Yeesha oraz portrety moich synów Achenara i Sirrusa, niedokończony list do Tamone. Na półce obok też nic ciekawego. Zaciekał cię ten stojak z książką w szklanej kopule? To moja niespodzianka – Księga Releeshahn. Teraz mam czas i sam ci opowiem, co było przyczyną mojego zaproszenia. Miło cię widzieć...



Kto to? Co się dzieje?! Kim jest ten człowiek? On kradnie Releeshahn! Nie można mu na to pozwolić!



Pospiesz się, otwórz tę książkę, którą pozostawił na podłodze... To przejście do J'nanin – musisz mi pomóc i złapać tego złodzieja. Inaczej... Lepiej nie myśleć. Zgadzasz się, prawda? Oczywiście, ja będę z tobą, pomogę ci na tyle, na ile tylko będę mógł...

J'Nanin

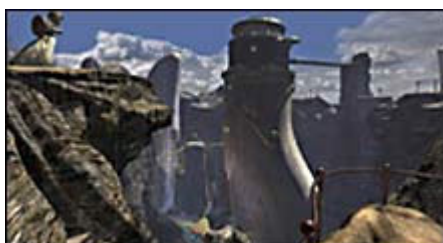
Wiem, że czujesz się obco w tym świecie, ale naprawdę nie mamy teraz czasu, by wyjaśniać, co to za wyspa. Ale przyznasz, że piękna, prawda?



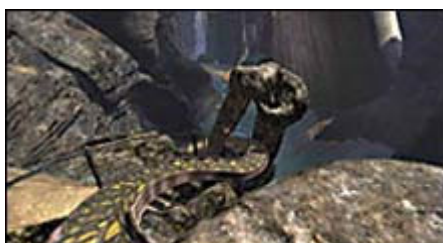
Ruszaj za tym przeklętym złodziejem. Wespnij się drabiną po skale do góry i ciągle za nim w kierunku Obserwatorium.



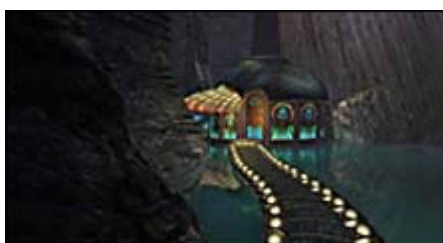
Nie udało się go złapać? Drzwi zablokowane? Trudno, będziemy musieli się tam dostać inną drogą. Ruszaj z powrotem, drabiną w dół, potem następną, aż znajdziesz się na piasku.



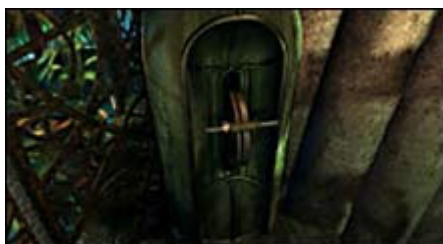
Teraz skręć w prawo i idź cały czas przed siebie starając się zapamiętywać charakterystyczne elementy otoczenia. Po chwili dotrzesz do wykutych w skale, stromych schodów prowadzących w dół.



Zejdź nimi, pod skałą o wdzięcznej nazwie „Whistling Rock”.



Widzisz żółtozieloną kładkę, która doprowadza do małego domku nad wodą? Idź tam.



Otwórz drzwi i wejdź. Po lewej stronie zobaczysz lewar, pociągnij go i ruszaj śmiało naprzód.



Rozejrzyj się, a pomiędzy wspaniałymi roślinami zauważysz złoty przycisk. Kiedy go naciśniesz, otworzy się bramka.



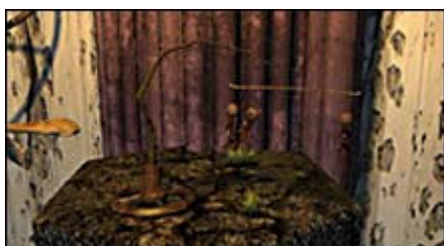
Jesteśmy w domku. A może już w Obserwatorium? Poświęć chwilę, by dokładnie rozejrzeć się po pomieszczeniu. Po prawej stronie, w hamaku, znajdziesz bardzo ważną książkę.



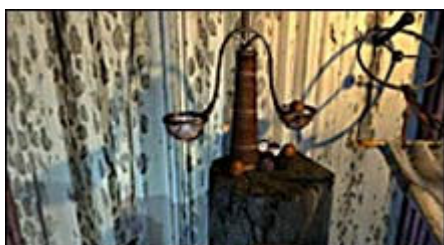
To Dziennik Saavedro (tak nazywa się ten, poszukiwany przez nas, złodziejaszek).



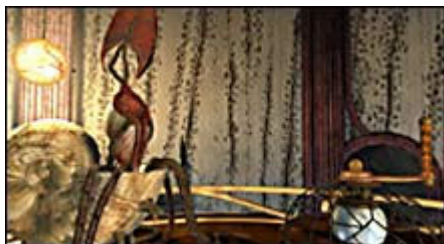
Pomoże ci on uniknąć wielu niespodzianek przygotowanych zapewne przez tego nieszczęśnika. Często będziemy do tej książki zaglądać.



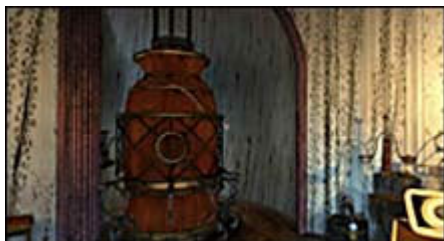
Przyjrzyj się ciekawemu urządzeniu z wiszącymi figurkami.



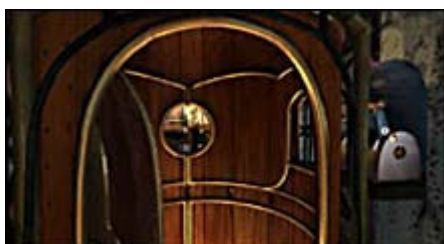
Obejrzyj kule pod ścianą.



Potem podejdź do biurka. Generator, jakieś rozerwane kable, roślina i coś brzęczącego. A jakby tak te kabelki przełączyć? Interesujące doświadczenie, z którego wnioski warto zapamiętać.



Dobra, koniec zabawy. Widzisz to duże urządzenie w kącie? To winda.



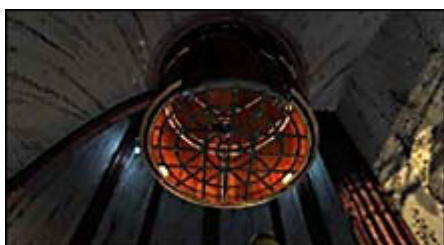
Z tyłu zobaczysz dźwignię, ale jeszcze jej nie ruszaj.



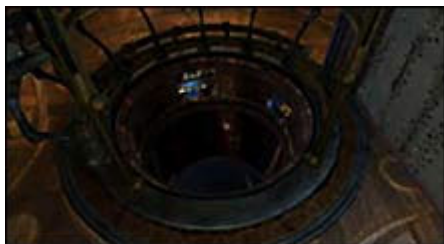
Wsiądź do środka i dopiero teraz, przez okienko, pociągnij za wajchę. Jedziemy do góry.



Nie możesz wysiąść? Tak, coś musi być uszkodzonego w mechanizmie windy, skoro drzwi nie ustawiają się w stronę wyjścia.

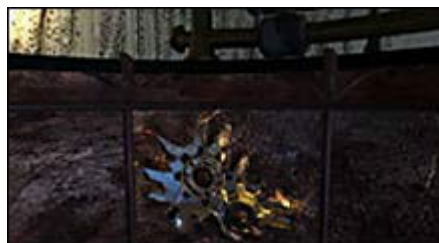
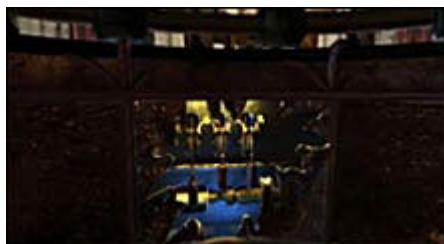


A przez szybę widać, że Saavedro coś knuje. Naciśnij przycisk i zjedź na dół. Musimy bliżej przyjrzeć się maszynierii dźwigu. Wsiądź, podejdź do dźwigni z tyłu windy i pociągnij za nią. Dźwig pojechał do góry.

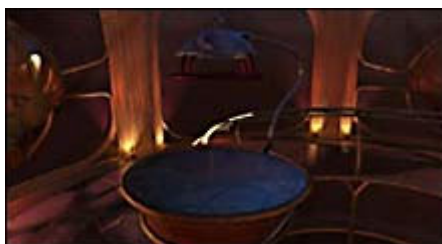


Teraz zejdź na dół, do szybu.

No pięknie, ktoś tu się nieźle bawił. Na szczęście w Dzienniku Saavedro są jakieś rysunki, one ci pomogą ustawić odpowiednio poszczególne mechanizmy.



Wsiądź do windy i jazda w górę.



Udało się wysiąść, ale niestety Saavedro zwiął? Cóż i tak bywa. Podejdź do tego dziwnego urządzenia na środku.



Obok zobaczysz duży, niebieski przycisk, który naciśniesz.