

Myst V: Koniec Wieków

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Myst V

Koniec Wieków

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](#)

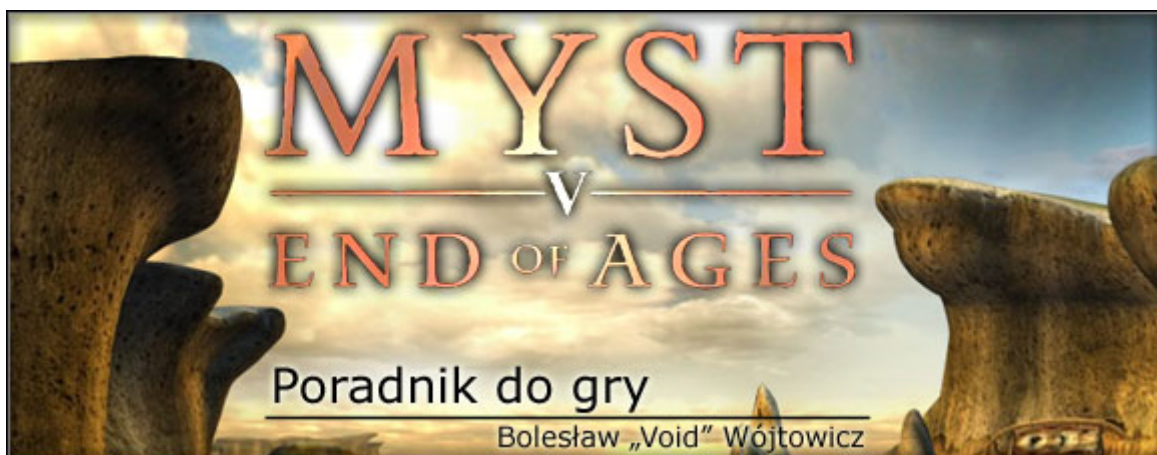
SPIS TREŚCI

Opis Przejścia	3
K'VEER	4
TUNELE D'NI	7
DIREBO	9
TUNELE D'NI	10
DIREBO	14
TUNELE D'NI	15
DIREBO	19
TUNELE D'NI	20
DIREBO	25
NOLOBEN	26
DIREBO	45
TAHGIRA	46
DIREBO	60
TODELMER	61
DIREBO	80
LAKI'AHN	81
K'VEER	102
RELEESHAHN	104

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.

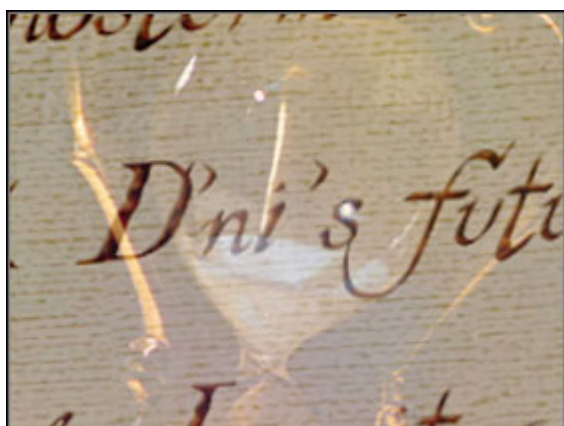
www.gry-online.pl



"Przyszłość D'ni jest jak klepsydra, w której pozostało ostatnie ziarnko piasku..."

Atrus

Opis Przejścia

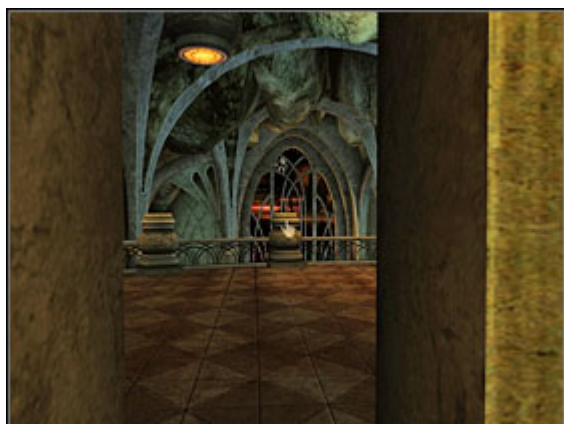


K ' V E E R

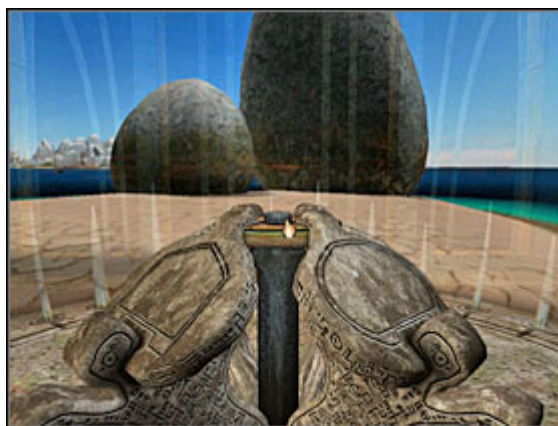
Ogromna, mroczna sala. To tu tyle lat spędził Atrus... Bahro... Na mój widok zniknęli gdzieś. Rozejrzałem się dookoła. Wszędzie widać zniszczenia i ziemia, gdzieś hen, nad moją głową, wciąż drży... Na stole dostrzegłem księgę Myst, lecz ponieważ była zapieczętowana, niewielki miałem z niej pożytek. Podeszedłem powoli do jedynych drzwi wyposażonych w klamkę i ostrożnie nacisnąłem ją. Kiedy się uchyliły, wszedłem w korytarz. Piękne, kolorowe arkady powiodły mnie w dół, po schodach.



Na ich końcu, po minięciu niewielkiej sali, z okien której mogłem podziwiać wiszących gdzieś u powały Bahro, dostrzegłem lampę i leżący tam przedmiot. Księgę, w której będę mógł robić podręczne notatki...



Niewielki korytarzy zaprowadził mnie do sali z Bahro i tajemniczą, mieniającą się kolorami kulą. Wszedłem do niej i dotknąłem stojącego na środku kamiennego postumentu. Gdy wyszedłem z kuli, pojawiła się Yeesha...





Wysłuchałem córki Atrusa. Aby zdobyć Rozetę, muszę zebrać to, co zostało dawno temu rozrzucone...

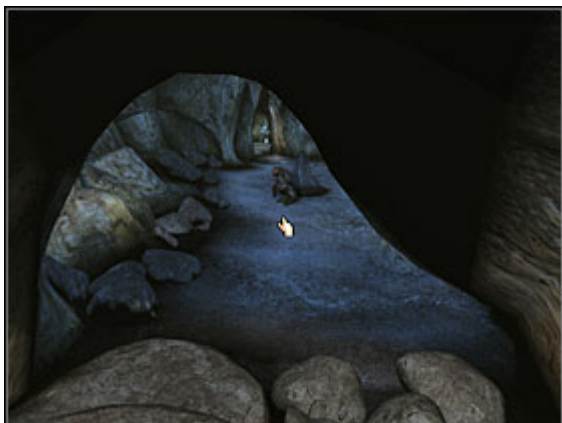


Kiedy powiedziała: „Zaczynaj”, zostałem przeniesiony na powierzchnię wyspy, a tam już czekał na mnie człowiek, który przedstawił się jako Esher, archiwista D’ni. Wyjaśnił mi niektóre słowa Yeeshy, a potem skierował w stronę rozpadliny. Odszukanie jej nie zajęło mi wiele czasu...



T U N E L E D ' N I

Zszedłem po drabince w dół. Tunele D'ni... Bahro widać za mną nie przepadają, bo uciekły na mój widok. Ruszyłem przez jaskinię i wyszedłem na korytarz. Lampa, a przy niej porzucona księga. Nieopodal następna... To pamiątniki Yeeshy, strony, na których zawarła całe swoje życie...



Skręciłem w prawo i na końcu korytarza dostrzegłem wejście do niewielkiego pokoju. Po lewej stało dziwne urządzenie, coś w rodzaju komunikatora. Kiedy nacisnąłem niebieski przycisk, pojawiła się Yeeshy. Wysłuchałem ją...

