

Riven:

The Sequel to Myst

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Riven

autor: Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski

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

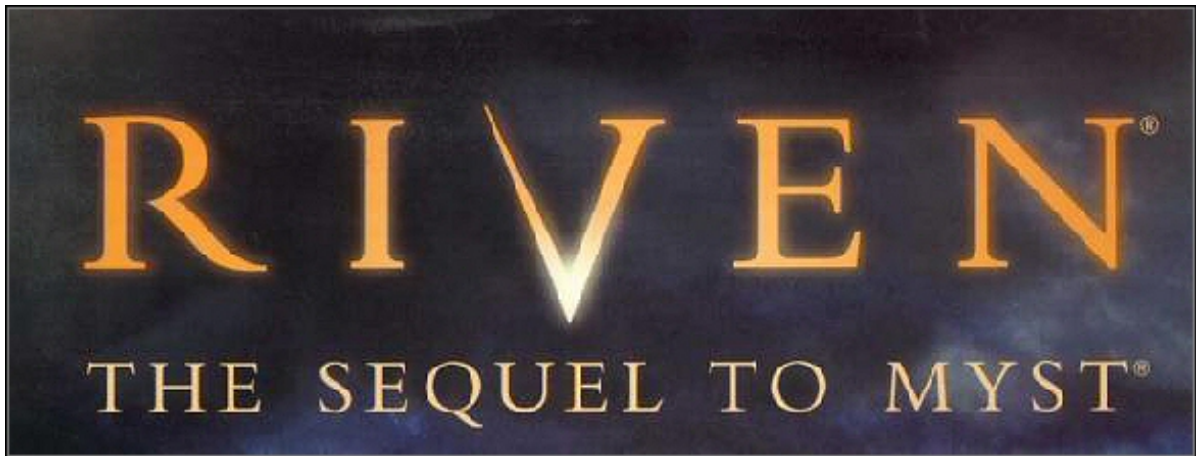
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Part I	4
Part II	9
Part III	13
Part IV	17
Part V	18
Part VI	21
Part VII	22
Part VIII	26
Part IX	27
Part X	28
Part XI	30
Part XII	31
Part XIII	32

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

Szczerze mówiąc, spodziewałem się, że wszystko pójdzie szybciej i znacznie sprawniej. W końcu miałem tylko znaleźć Catherin. Co prawda Atrus ostrzegał mnie, że mogę napotkać problemy, ale nie spodziewałem się, że będę musiał wręcz walczyć nie tyle o czyjeś, a własne życie! Jak się okazało, gdy przybyłem już do świata Riven, na każdej z pięciu wysp, jakie przyszło mi przemierzyć, czekało mnie wiele niespodzianek i... pułapek.

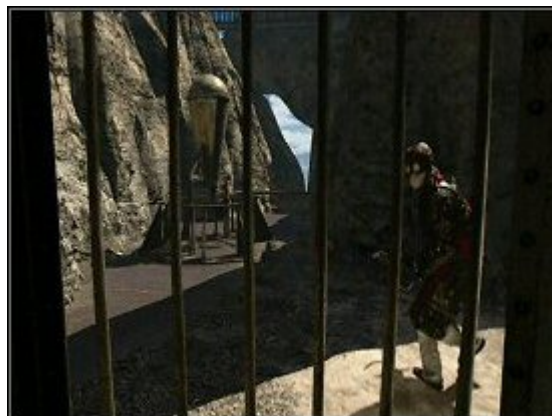
Poradnik do gry *Riven*, kontynuacji znanej na całym świecie serii *Myst*, zawiera pełen opis przejścia gry.

Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski

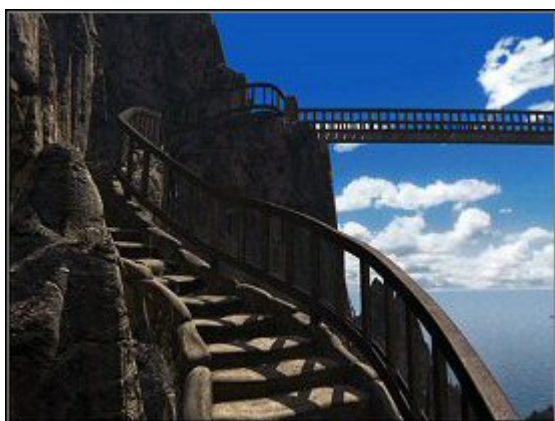
Opis przejścia

P a r t I

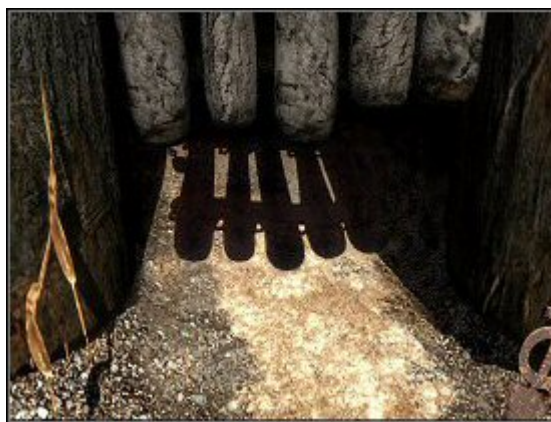
... ocknąłem się uwięziony za kratami niewielkiego pomieszczenia. W chwilę po tym, jak odzyskałem przytomność, podszedł do mnie ktoś – jakby strażnik – i zabrał dopiero co otrzymaną księgę. Potem, niewiadomo skąd, nadeszła pomoc i... zostałem uwolniony.



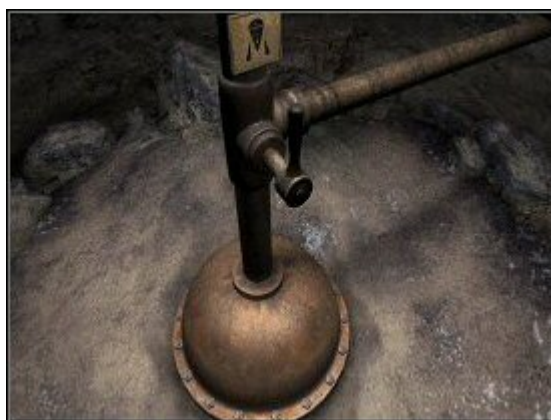
Rozejrzałem się po okolicy starając zorientować się, gdzie dokładnie jestem. Wybrałem drogę po schodach. Na lewo od nich znajdowała się pięknie zdobiona komnata. Przyjrzałem się dokładnie całemu wnętrzu, po czym wyszedłem do przedsionka. Czterokrotnie nacisnąłem guzik i „obróciłem” niejako komnatę.



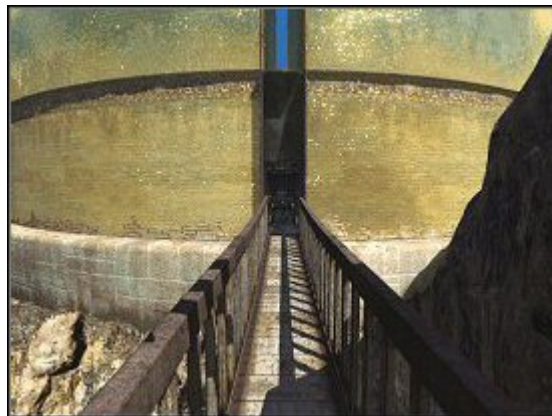
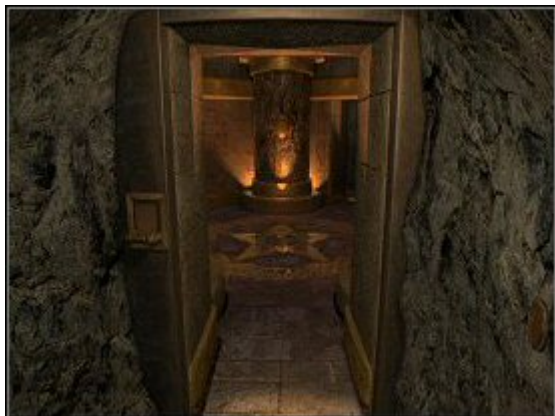
Wróciłem naprzeciwko długiego mostu. Zamiast jednak zobaczyć, co jest po drugiej stronie, zszedłem po schodach w dół, aż dotarłem do zamkniętych drzwi. Zamek udało mi się ominąć przeciskając się dołem.



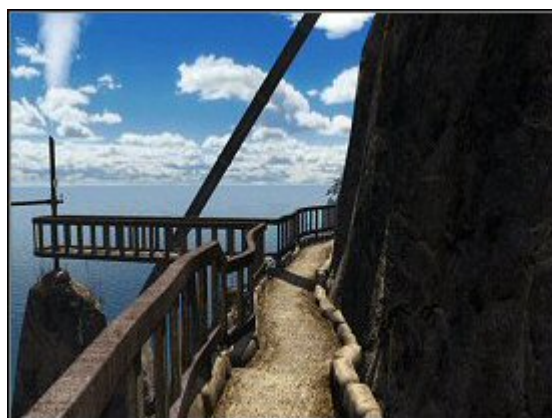
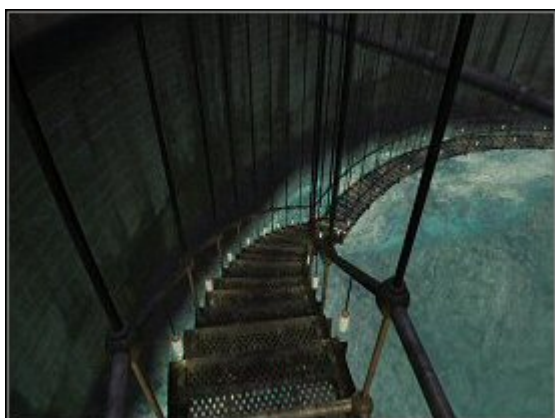
Przeszedłem cały tunel i komnatę, a wychodząc natknąłem się na jakiś zawór. Nacisnąłem rączkę, zaczęło się coś ulatniać.



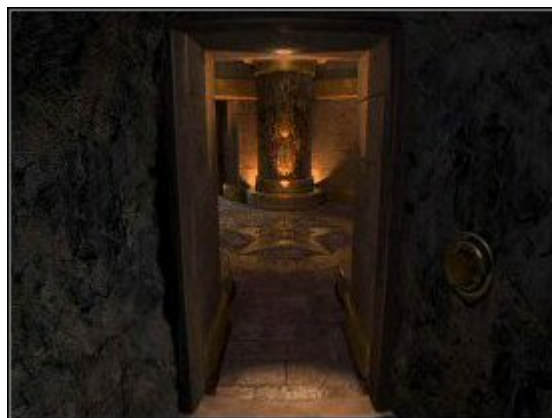
Przed tym, jak opuściłem grootę, pociągnąłem jeszcze za rączkę przełącznika, a potem wróciłem do przedsionka, skąd steruje się komnatą. Kolejny raz czterokrotnie wcisnąłem przycisk i uruchomiłem następną dźwignię. Na koniec dwa jeszcze dwa razy obróciłem tajemnicze pomieszczenie i idąc na wprost natknąłem się na ogromną kopułę.



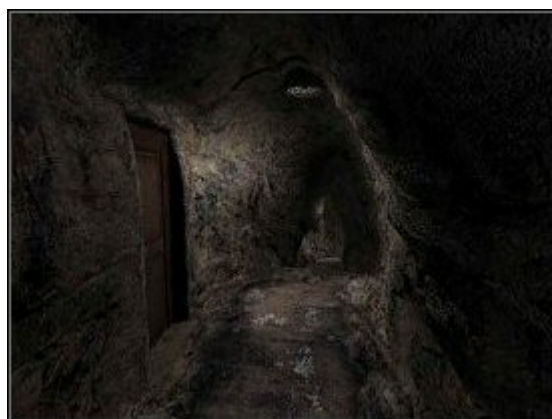
Stopień po stopniu zszedłem prędko na dół, a za drzwiami, na mostku, zauważyłem kolejny zawór.



Zaraz po jego naciśnięciu poszedłem dalej, gdzie... znalazłem jeszcze jeden. Wróciłem w okolice komnaty i stojąc znów w przedsionku postanowiłem trzykrotnie użyć przycisku.



Przyszedł w końcu czas zbadać, co znajduje się po drugiej stronie mostu. Przebiegłem szybko na drugi koniec i zaraz natknąłem się na jakieś drzwi.



Pociągnąłem za klamkę, rozejrzałem się po pokoju i podszedłem do pomarańczowego ekranu. Ruszyłem znajdującą się obok dźwignię i wyruszyłem w dalszą drogę.

