

Poradnik

Poradnik do gry.

Real Myst

Autor

Urszula

Data publikacji

Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Całej solucji, nie będę tutaj jeszcze raz przepisywać. Real Myst ma zmienioną tylko końcówkę, natomiast cała gra to nasz stary dobry Myst w nowej szacie. Podaję tylko adres do solucji Myst, a poniżej opiszę dodatek z Real Myst.

Myst – Solucja

- Po oddaniu białej kartki (zabranej z portu) Atrusowi przez chwilę oglądamy animację.
- Klikamy na księgę leżącą na jego biurku i przenosimy się ponownie do biblioteki.
- Na ziemi leży księga oglądamy ją dokładnie.
- Z książki wynika, że musimy się udać do portu i jeszcze raz ustawić projektor.



- Wchodzimy pod skarpą do projektora, ustawiamy liczbę czterdzieści i zatwierdzamy.



- Stajemy przodem do projektora i wciskamy guzik.
- Tym razem nie pojawia się hologram Atrusa jak w Myst, ale hologram jakiejś skalistej wyspy.



- Podchodzimy do projektora z drugiej strony i wciskamy drugi migający guzik.
- Na ścianie, tam gdzie wprowadzaliśmy liczbę czterdzieści otwiera się klapka, a w środku widzimy raketę i drogę do niej prowadzącą oraz złoty guzik.
- Podchodzimy do ściany i wciskamy złoty guzik.



- Widać jak się obraca jakieś przejście.
- Opuszczamy pomieszczenie i idziemy w kierunku rakiety.
- Nie idziemy jednak do rakiety, tylko skarpą schodzimy w dół, na wprost masztu z przełącznikami.

- Pod drogą do rakiety, mamy odblokowane przejście.



- Wchodzimy do środka i idziemy prosto do urządzenia.
- Wklepujemy kod zaznaczony w księdze, czyli liczbę **2735**.
- Urządzenie podjechało do góry.



- Wracamy do biblioteki, po środku stoi postument z księgą, klikamy na nią i przenosimy się na kolejną wyspę zasypaną śniegiem.



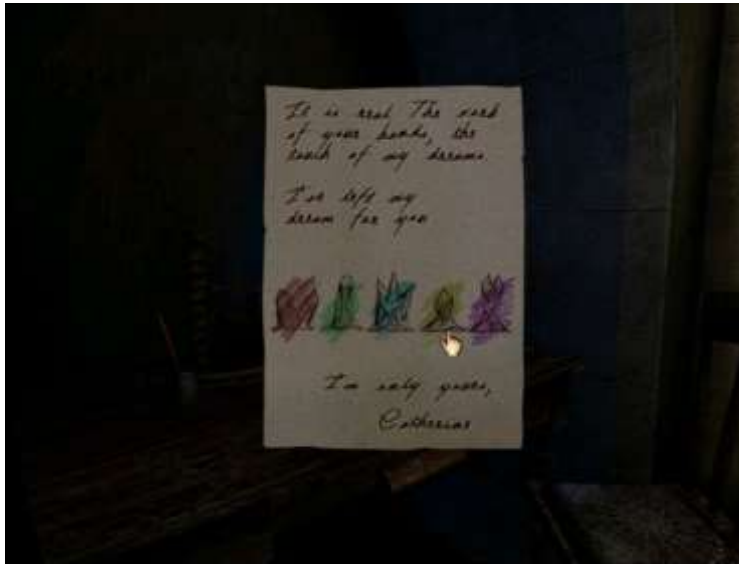
- W oddali jest budynek idziemy w jego kierunku.
- Zanim wejdziemy do środka rozglądamy się, u góry widać jeszcze jeden dom.
- Wchodzimy do budynku, przed nami na stoliku leży księga, a obok stolika stoi piecyk.



- Wciskamy przycisk w piecyku, ale ogień się nie zapala, choć widać przeskakującą iskrę.
- Na prawo mamy kolejne drzwi, ale nie możemy ich otworzyć, bo są zamarznięte.
- Wychodzimy na zewnątrz i idziemy w prawo, na ścianie budynku jest kurek.



- Przekręcamy kurek, słycać, jakby z tego urządzenia na zewnątrz rurami, szedł gaz do budynku.
- Wracamy do budynku.
- Wciskamy guzik przy piecyku tym razem gaz się zapalił.
- Mamy więc ogrzewanie, ale drzwi nadal pozostają zamrożone.
- Zamykamy drzwi wejściowe, chwilę odczekamy i drzwi po prawej stronie się rozmrozą.
- Idziemy tunelem do windy.
- Wciskamy guzik przy drzwiach w windzie i jazda do góry.
- Dojeżdżamy do dziwnego urządzenia, które gdy pociągniemy za rączkę po lewej, widzimy w oddali wyładowania elektryczne.
- Nic jednak to urządzenie nie daje, to tylko do zabawy.
- Wracamy do windy, ale nie wciskamy guzika, aby jechać w dół, tylko patrzymy z boku na ścianę.
- Jest tam kolejny czerwony guzik, wciskamy go.
- Winda obraca się i jesteśmy w jakimś gabinecie.
- Podchodzimy do biurka i czytamy księgę.
- Wracamy do windy i jedziemy na dół.
- Tunelem idziemy do kolejnego pomieszczenia.



- Podchodzimy do biurka, na którym znajdziemy list od Catheriny i narysowane kryształy.
- Podchodzimy do pulpitu i zgodnie z rysunkiem, ustawiamy kształty kryształów od lewej do prawej.
- Następnie przesuwamy kursorem nad kryształem, zmieniając jego kolor.
- Kolory kryształów ustawiamy zgodnie z kartką, po ustawieniu wciskamy guziczek pojawia się obraz.
- Jeśli ktoś nie grał w kolejne części to powiem, że mamy na obrazie pokazany Riven, czyli zaproszenie do dalszej gry.



- BOWIEM TA JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁA.
- Wracamy do budynku na dole, otwieramy księgę, która nas przeniesie do Myst.

Koniec

