SEGA

SATURN

MYST™





MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver totalmente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar vídeo games
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a natureza
(d) Todas as acima
(e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

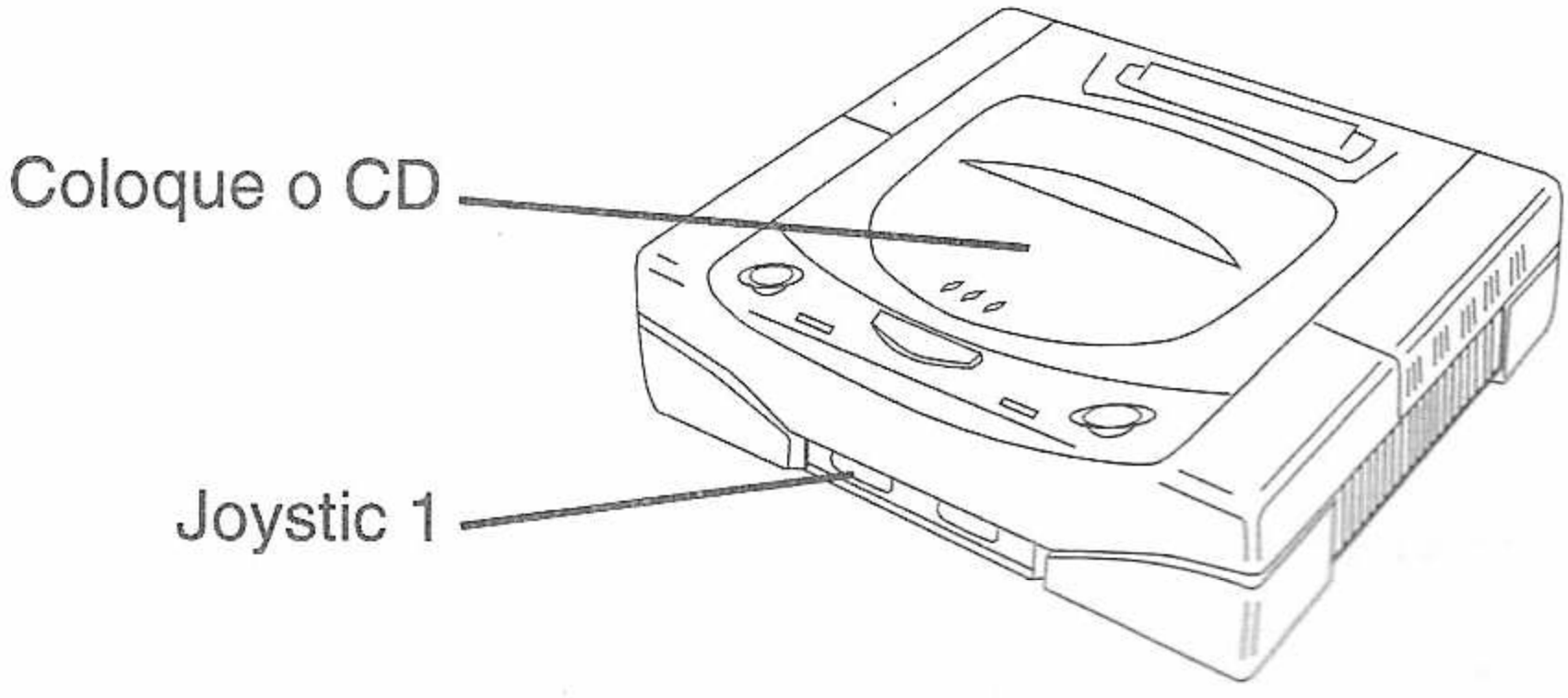
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha.
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o CD Myst™ (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. Se você quiser voltar ao início de um jogo que já estiver rodando, aperte o Botão Reset no console do Sega Saturn. Assim, surgirá a tela do Painel de Controle.
7. Myst™ é para 1 jogador somente.

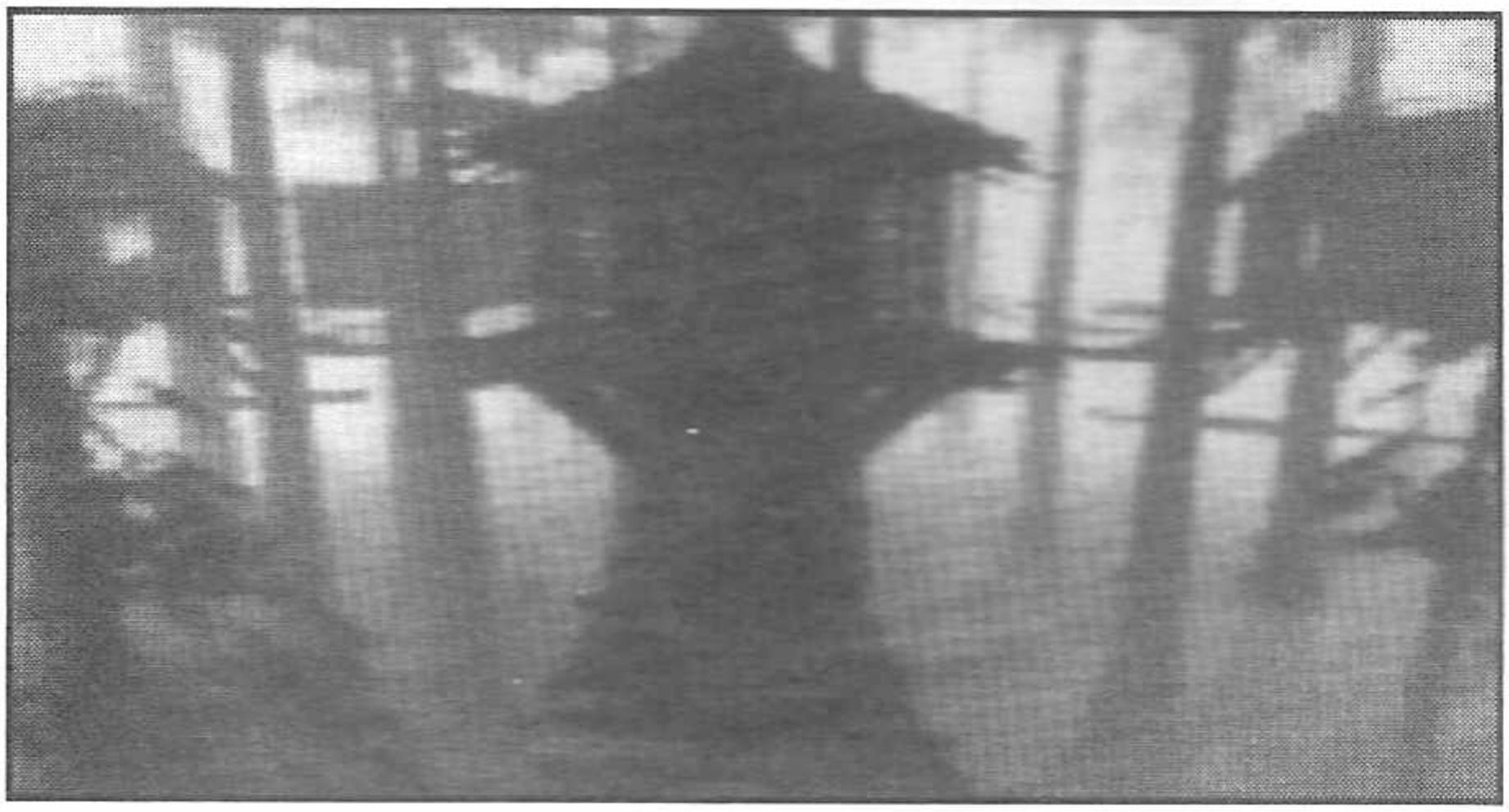


O DIÁRIO DE MYST

Imagine a sua mente totalmente em branco, como as páginas deste diário.

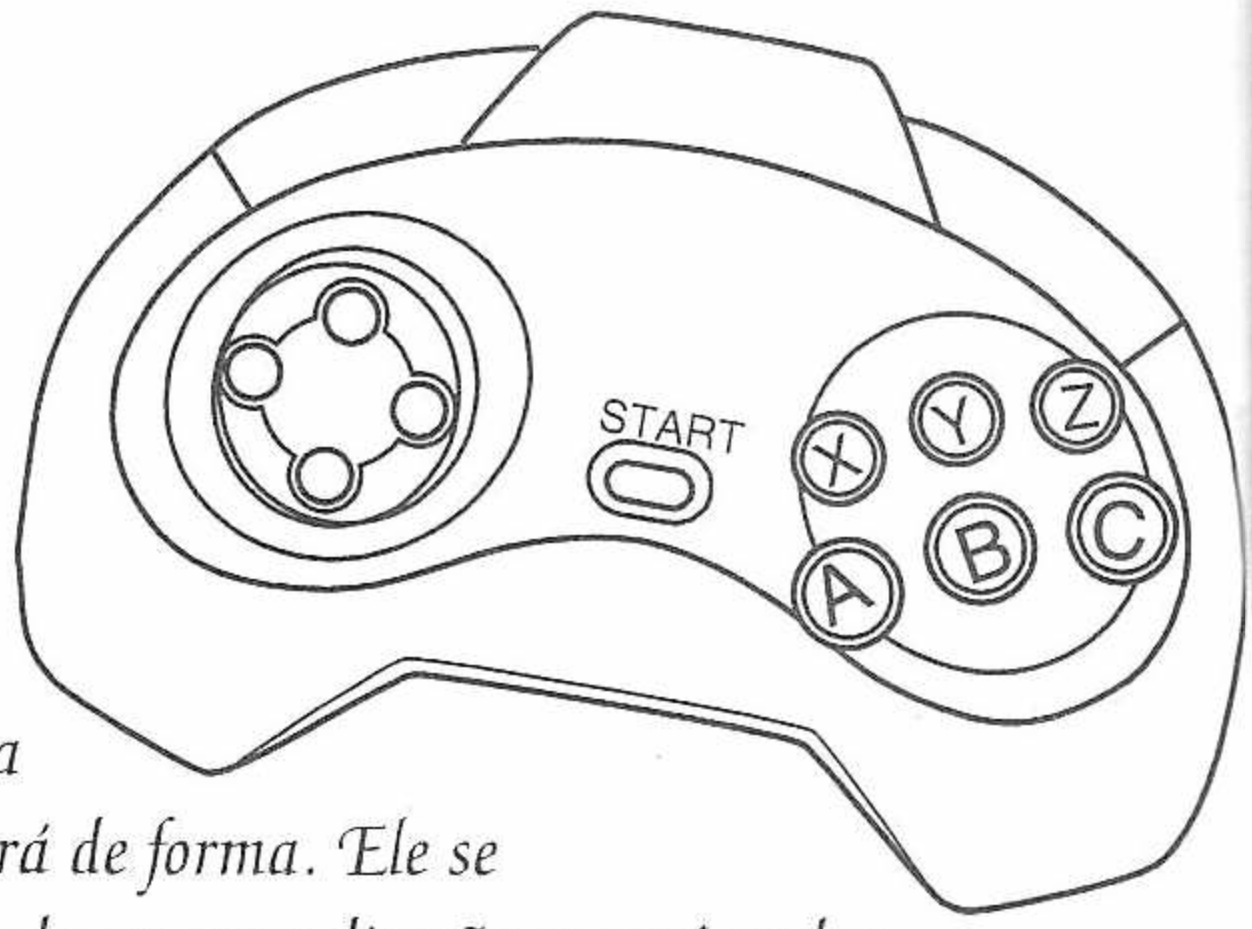
Você precisará deixar que Myst se transforme no seu mundo. A terra irá oferecer as respostas que você estiver procurando, se você tiver olhos para ver, ouvidos para escutar... e mente para recordar. A sua incansável dedicação para escrever observações e pensamentos nessas páginas será indispensável para esta tarefa. Lembre-se de cada pedaço de evidência que encontrar, não importa o quão insignificante ele possa parecer. Palavras, números, figuras, desenhos... a forma não importa. No final, estes fragmentos de mundos quebrados poderão ser a sua melhor esperança de descobrir a identidade deste traidor de muitas épocas passadas, o destruidor de culturas, o profanador de tradições sagradas.

Como começar



Depois de colocar Myst, pressione o Botão Start (Início) para começar.
Para pular o modo de demonstração, pressione o Botão Início no Joystick.
Para pular a introdução, pressione o Botão Start (Início) novamente.

Como usar o Joystick

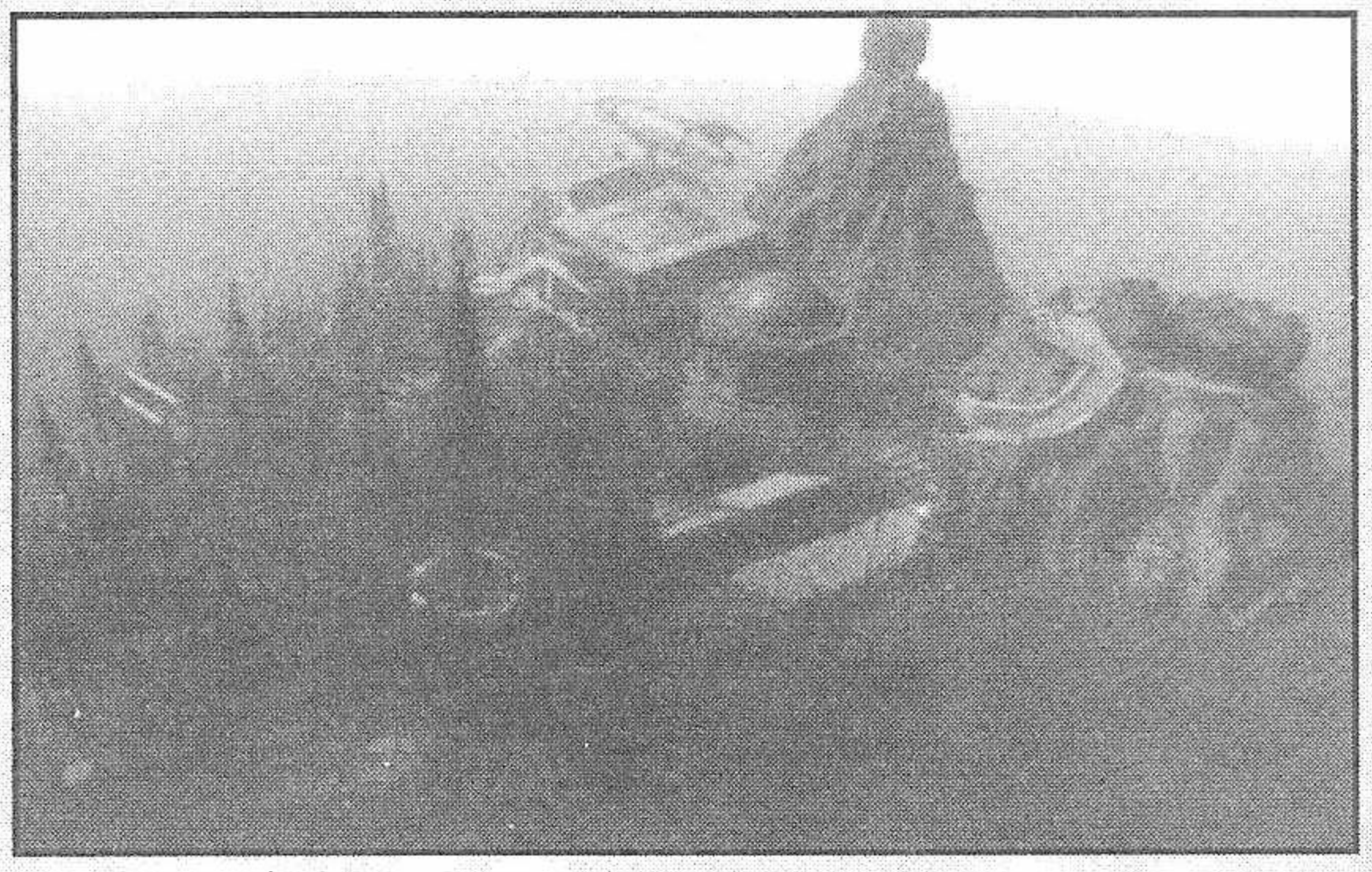


Botão Direcional - Move o cursor pela tela.
Botão A - Avança na direção apontada.
Conforme você se movimenta na tela usando o Botão D, o cursor mudará de forma. Ele se transformará em uma mão apontando em uma direção se você puder seguir naquela direção. Para seguir em frente ou abrir portas, a mão deverá estar apontando para cima, então você poderá pressionar o Botão A. Se o cursor estiver sobre um objeto com o qual você pode interagir, ele se transformará em uma mão fechada. É importante que você explore toda a área para encontrar as pistas que precisa para resolver o mistério.

GUIA DE ESTRATÉGIA

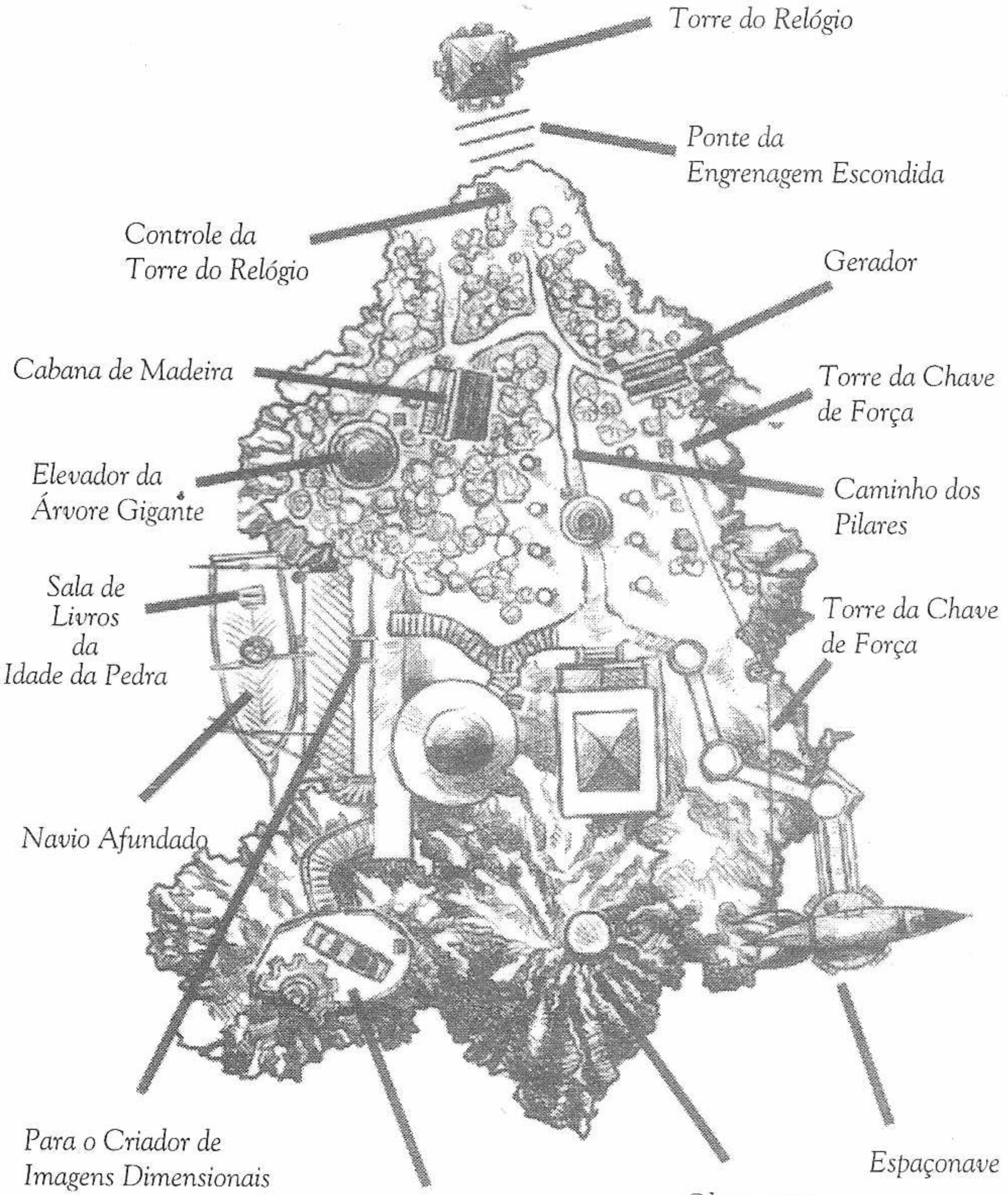
DIÁRIO DE MYST

Aqui estou, neste porto. Cegonhas voando. A água batendo nas amarras, como em uma música de Otis Redding. Quase melancólico. Não sei muito bem como começar este diário. Talvez eu devesse contar uma piada. Ou melhor, mostrar um retrato. Vale mais do que um milhão de palavras.



Bonito, não? É de um livro. Eu mesmo bati a foto. Se ela estiver um pouco borrada, bem, isto acontece porque ela estava se movendo quanto bati a foto. Não o livro. Nem a câmera. A figura. A figura estava se movendo. Este livro - o que posso dizer? De onde começo?

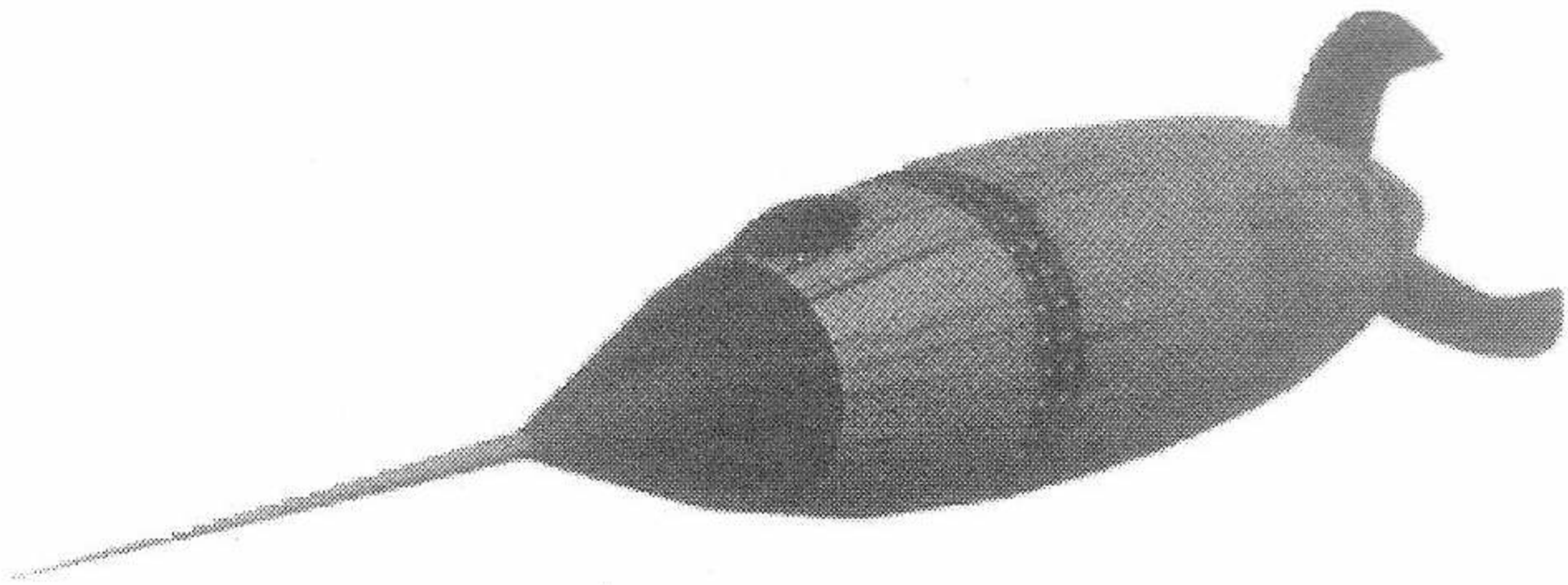
A ILHA DE MYST



1. A Ilha de Myst

Do começo, eu acho.

Apesar disso ainda não ser possível. Pois exatamente neste momento, começo, meio e fim estão muito confusos em Myst. Então irei começar falando do meu começo.



Não irei chateá-lo com uma biografia. O que quero explicar é como cheguei a este porto. Algum tempo atrás eu estava na biblioteca pública de São Francisco. Mergulhado nas prateleiras, estava procurando livros sobre fotografia. A próxima coisa de que me recordo é estar andando em uma ilha fantástica.

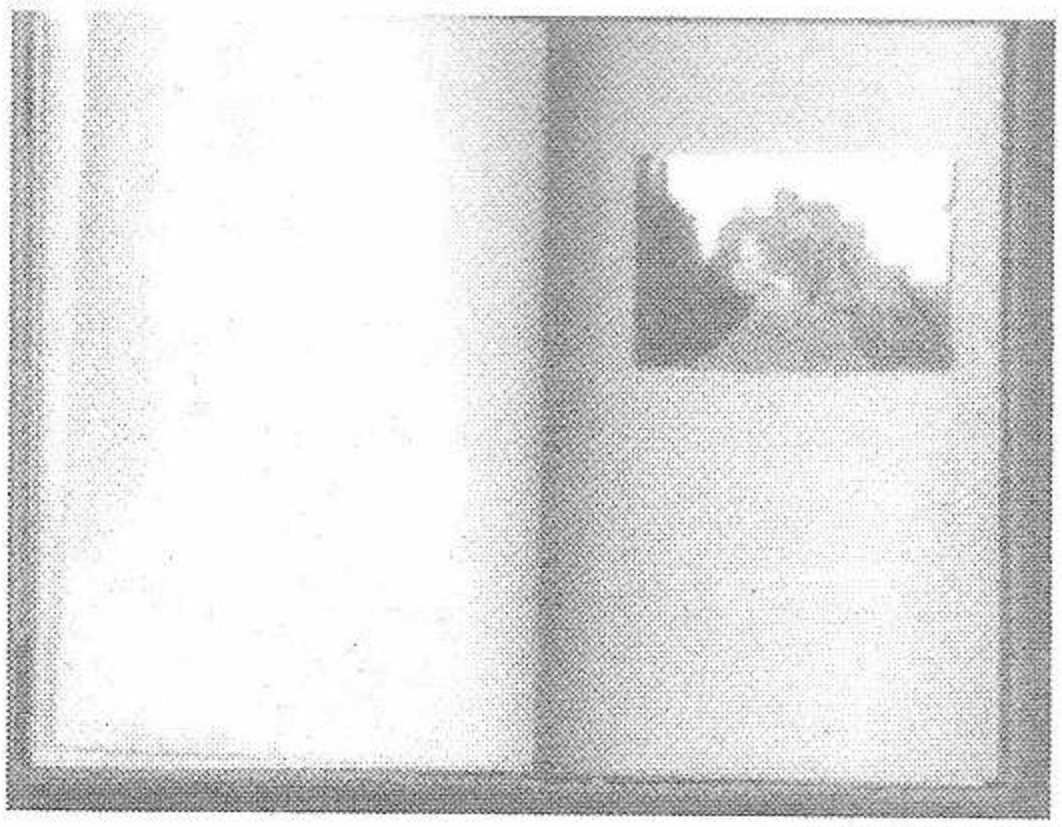
Felizmente, eu tenho a Câmera e uma bolsa cheia de filmes. Se eu não pudesse documentar este lugar, ninguém acreditaria.

Mas voltando à história. Como eu disse, eu tinha essa nova câmera fotográfica. Eu queria usá-la de uma forma artística. Então fui à biblioteca. Lá estava, fazendo uma pequena pesquisa quando encontrei este velho livro empoeirado e embolorado. Eu gosto de livros - OK, sou um amante dos livros, admito - então eu o peguei.

Abri, e comecei a ler.

Era um diário. Escrito à mão! Com muito cuidado, o escritor descrevia uma

ilha - fantástica, na qual viajantes poderiam embarcar em viagens a mundos fantásticos. Esses mundos eram chamados "Idades".
Li obsessivamente até chegar à última página onde havia uma ilustração bastante escura.
Olhei mais de perto.
A princípio ela parecia ser uma simples linha desenhada - fundo escuro desenhado com linhas ainda mais escuras. Procurei pela minha Câmera. A ilustração estava ficando viva! Ela se transformou em um horizonte azul. Felizmente, eu tinha posto o filme na câmera. Bati fotos enquanto o livro começava a voar para perto de uma ilha que parecia ser a mesma descrita anteriormente no diário.



O vôo terminou com uma fascinante aterrissagem neste porto.
Então algo estranho aconteceu.
Eu queria uma última foto. Mas a página, notei, estava amassada. Coloquei a câmera na bolsa e fui alisar a página. Minha mão tocou a imagem viva. Tudo ficou preto.
Quando voltei à consciência, estava de pé neste mesmo porto. Eu tinha, na essência - talvez de verdade - entrado no livro. E nas últimas horas, tenho explorado todo o lugar sobre o qual passei horas lendo na biblioteca. Agora, sentado aqui, vendo as cegonhas, parece-me muito importante que eu escreva este diário sobre a experiência pela qual estou passando.
Começarei pela minha chegada

O Porto

Fiquei ali com ar de idiota.

À minha direita o mastro de um navio afundado ultrapassava as águas. À minha esquerda, uma colina levava a construções que pareciam ser gregas, com muitos pilares. Atrás de mim subia um objeto que saía da água. Uma estrutura de tijolos vagamente visível através das árvores.

Fiquei espantado ao verificar como estes lugares estavam bem conservados, como o porto e os prédios pareciam bem-cuidados. Mas algo era estranho. Tudo parecia solitário. Os sons da água e do vento apenas aumentavam esta sensação.

Enquanto eu admirava a arquitetura clássica e sólida dos prédios à minha esquerda, percebi o desenho de uma entrada abaixo da parede de suporte.

10

The Dimensional Imager (Criador de Imagens Dimensionais)

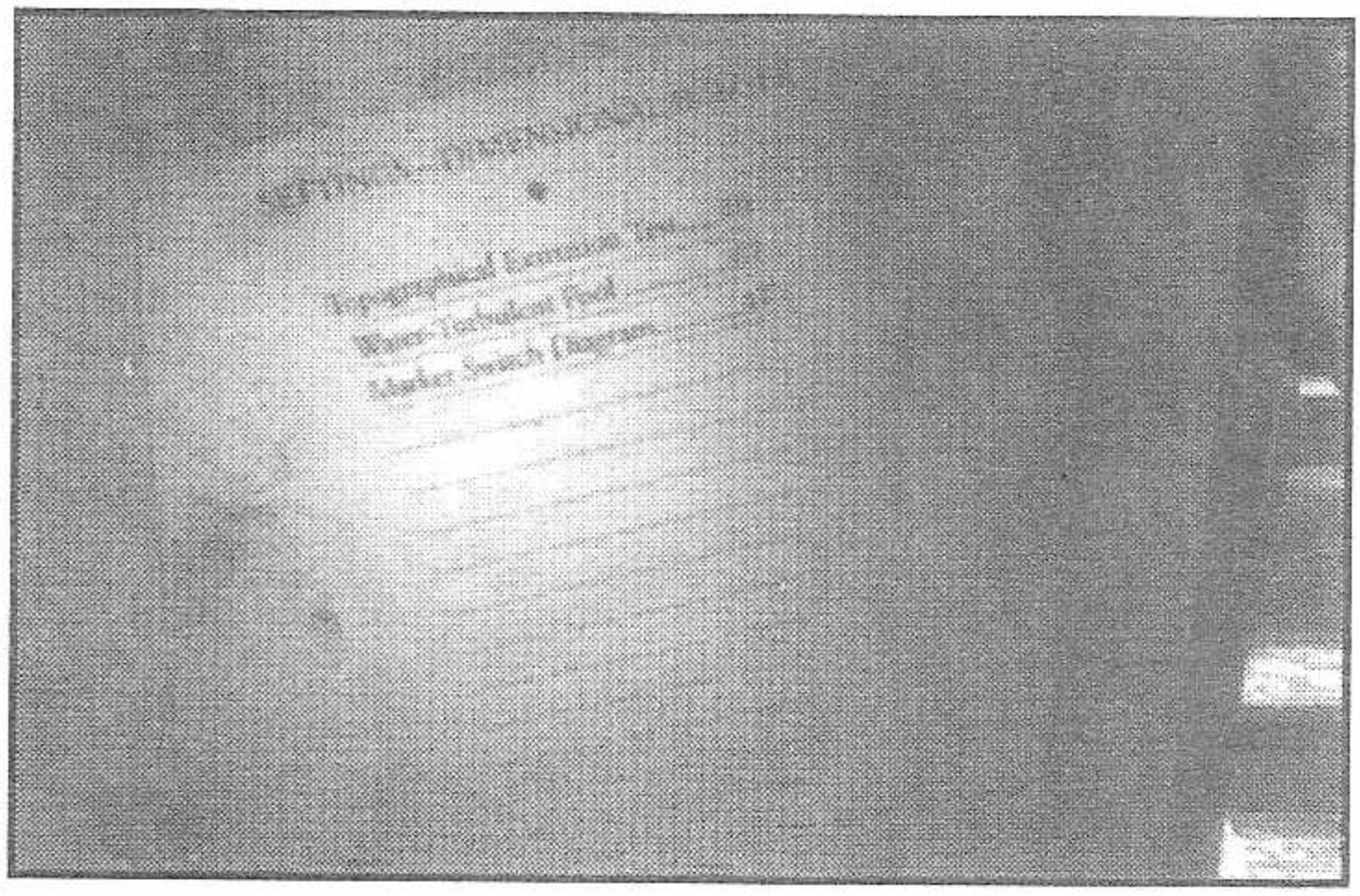
Era realmente uma entrada. E quando eu consegui tocá-la, ela se abriu com um forte zumbido.



Uma longa passagem descia para uma câmara aberta. No centro estava um caldeirão com água fervendo. Bruxas e magos? Contudo, quando apertei o botão, a água desapareceu - ilusão! Embaixo, algum mecanismo. Pressionar o botão novamente apenas trazia de volta a ilusão do líquido.

Dei meia volta para sair. Lá, na parede, havia uma placa de metal com a imagem de uma página de pergaminho. Olhei mais de perto. Três combinações diferentes estavam gravadas nela:

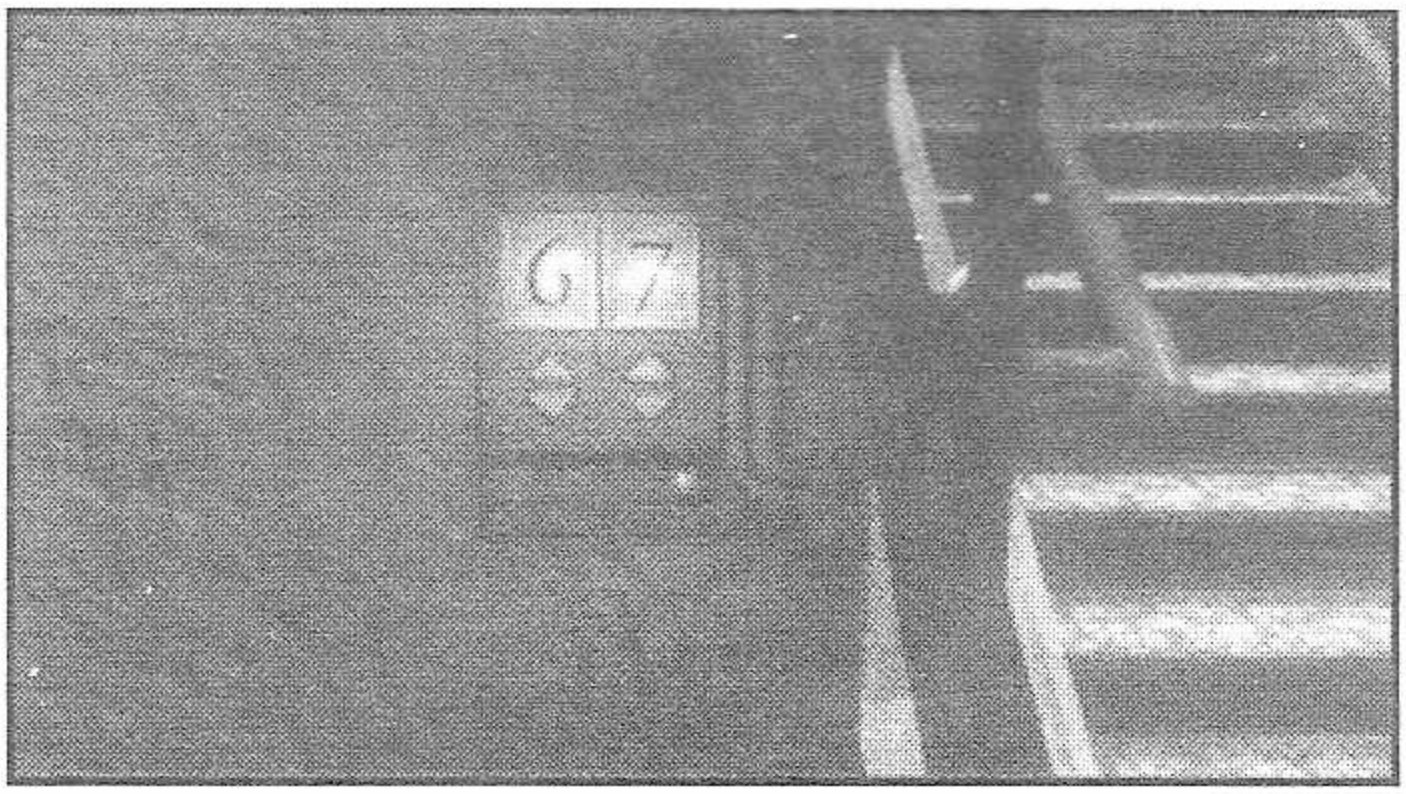
Criador de Imagens Dimensionais! Isto explicava o caldeirão ilusório.

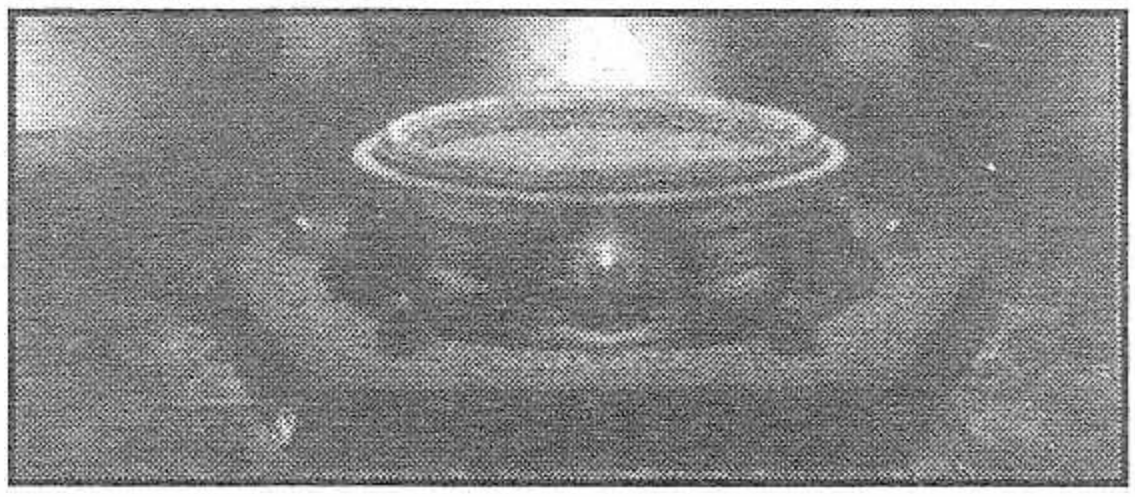


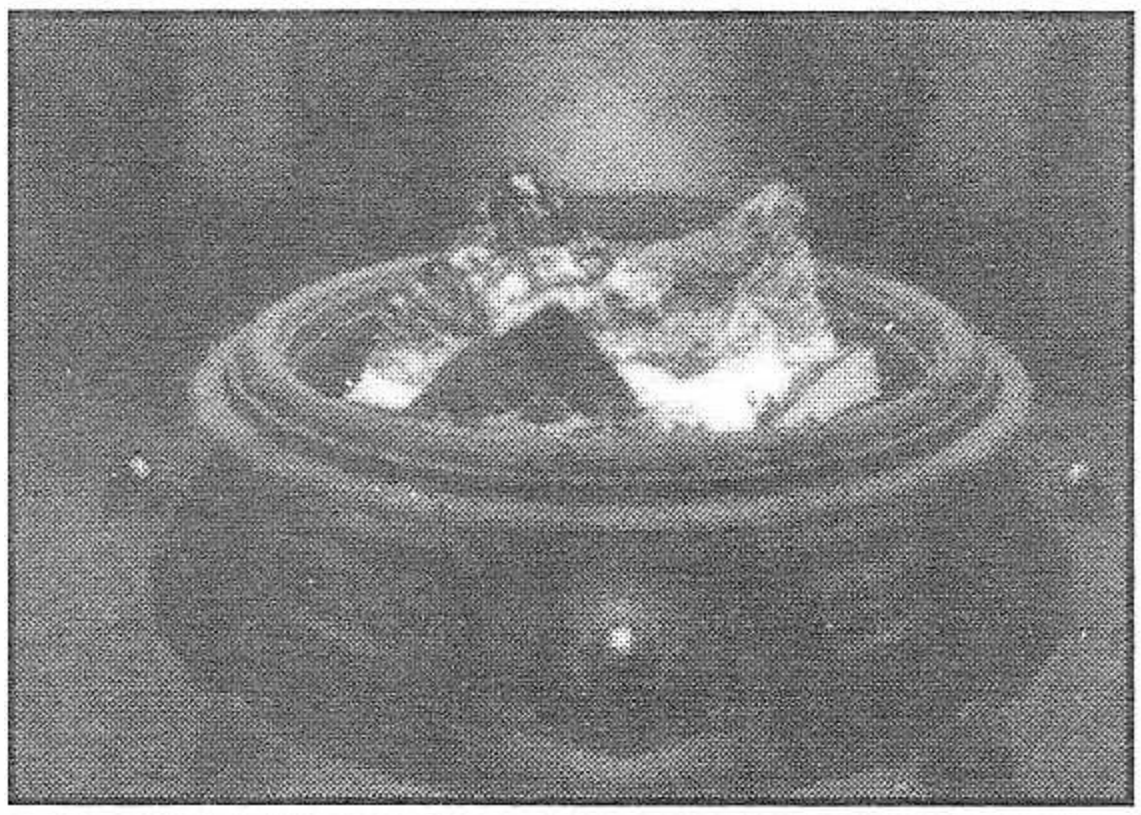
Um pequeno botão verde aparecia sobre a placa à esquerda. Quando eu o pressionei, a placa subiu, revelando um painel escondido com controles de setas para escrever um número de dois dígitos. No momento estavam escritos 67. Claro: a "piscina de águas turbulentas" listada na placa.

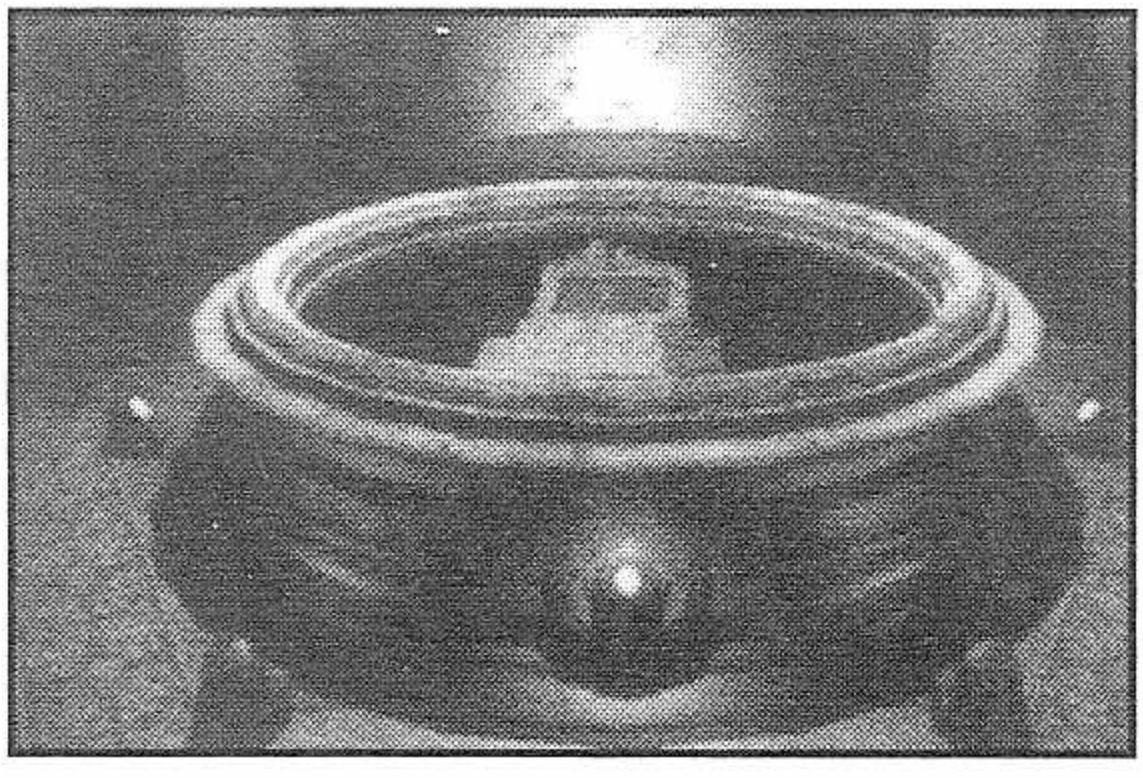
Escrevi 40, depois pressionei o Botão vermelho, voltei para o criador de imagens e pressionei também o seu botão. Uma incrível imagem 3D da ilha apareceu na superfície do criador de imagens. Fascinante. Finalmente, escrevi 47 no painel de controle. Desta vez o criador de imagens produziu um Marcador- um pódio de madeira sobre uma base de mármore, com uma grande alavanca no topo.

Vi alguns desses "Marcadores" na base das escadas que levavam para o porto. Eles devem ser importantes - certamente parece importante.
Resolvi verificar.



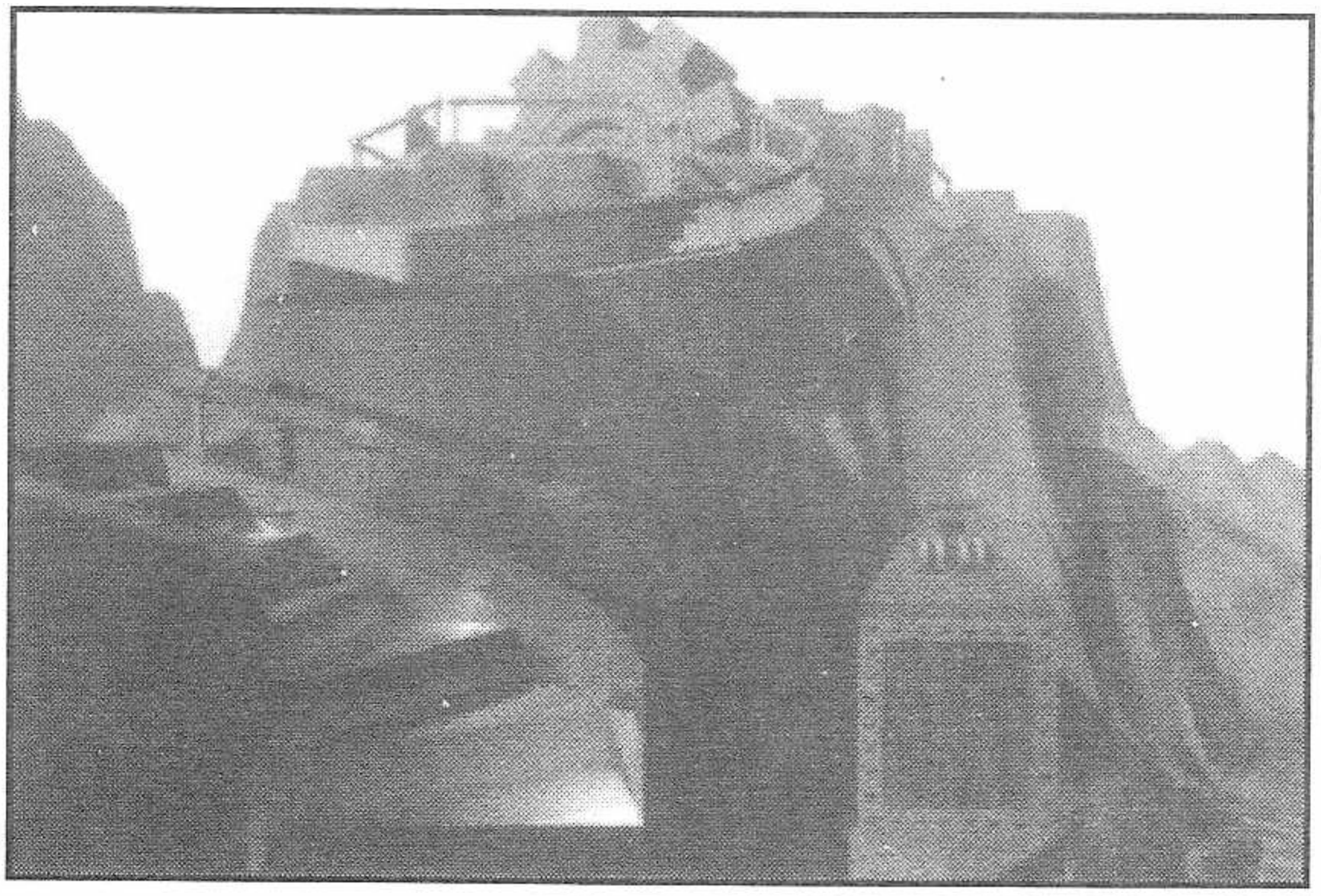






O Marcador

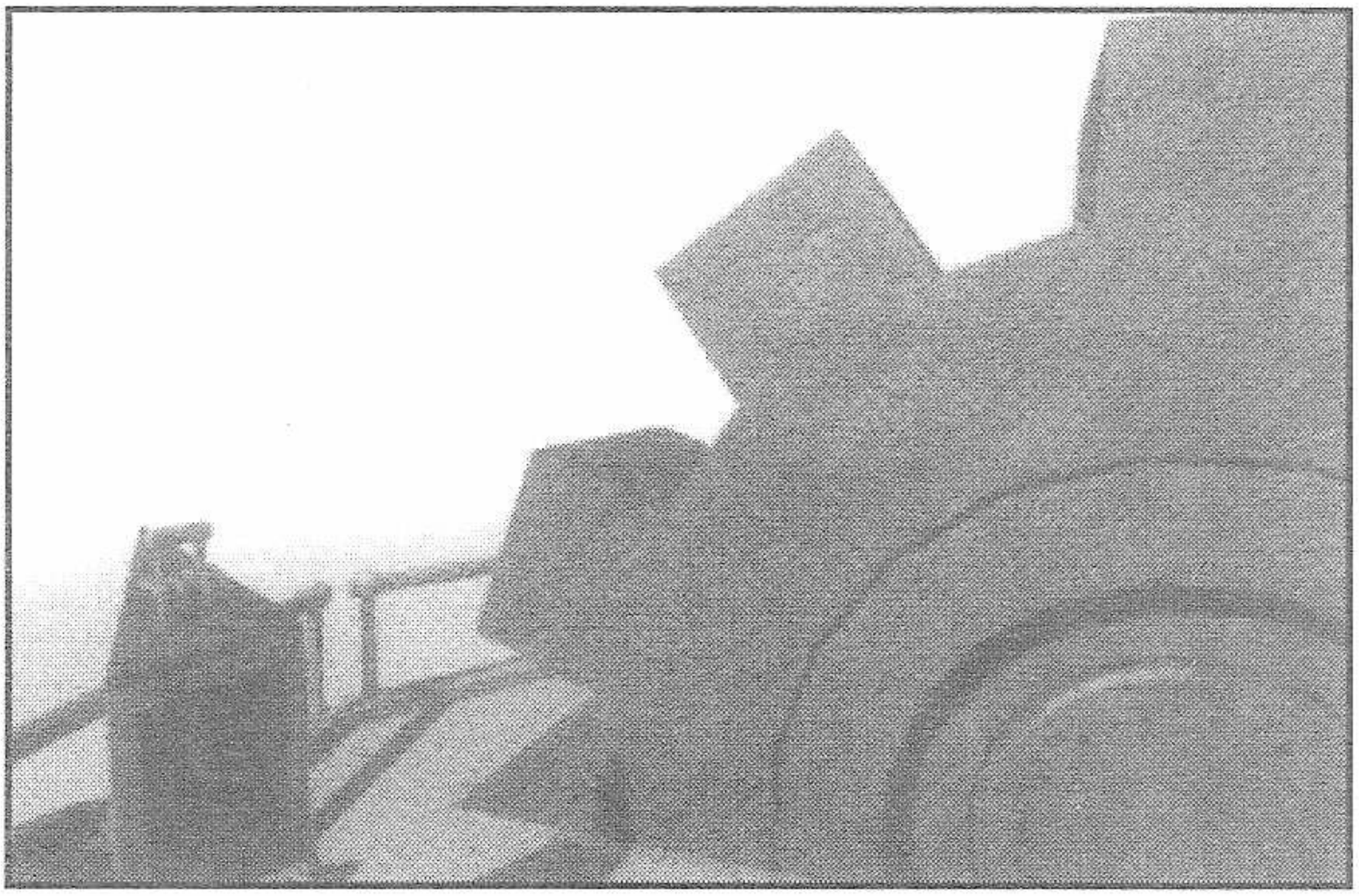
Saí da câmara do Criador de Imagens Dimensionais, então andei na direção de um caminho que levava a uma engrenagem gigante no topo de uma rocha escarpada. Na base das escadas estava o Marcador.
Examinei-o atentamente - depois, repentinamente, levantei a alavanca.
Ele fez um barulho, mas nada aconteceu.
Em seguida subi as escadas até a base de uma construção redonda e sólida. Mármore. Não sou arquiteto, mas tive de admirar a beleza clássica dessa construção. À minha esquerda, mais escadas. As que levavam para a entrada dos prédios. Mas decidi, primeiro, seguir para a direita, subindo a escada curva. No topo estava o que parecia ser uma grande engrenagem afundada.



A Engrenagem afundada

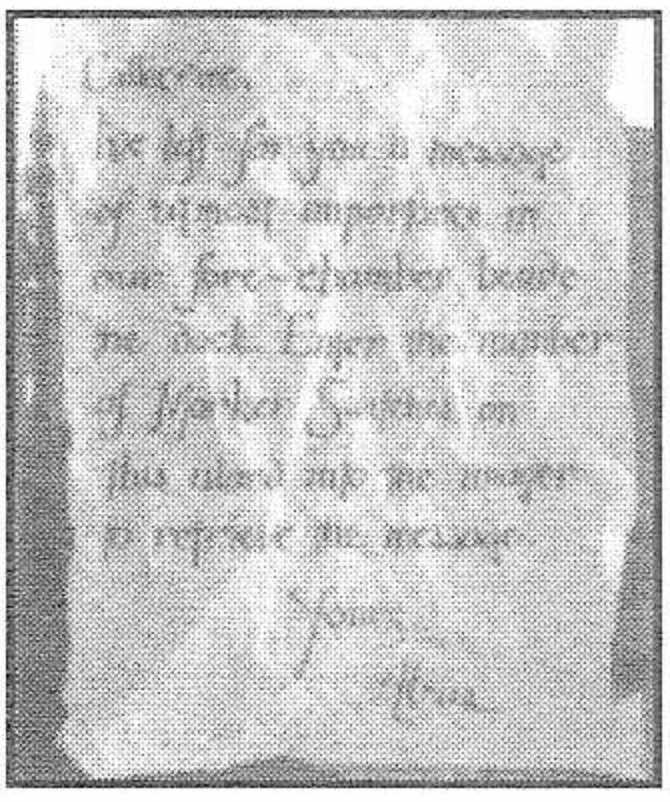
Enquanto eu me aproximava da engrenagem gigante, vi outro "Marcador" na sua base. Novamente, mexi na alavanca. De novo, nada. A engrenagem não se movia, nenhum som.

Fiz uma rápida busca. À minha esquerda, através do barranco , havia um salão largo circular. À sua direita, um pico central subia reto, ficando como uma torre sobre a ilha. No seu topo havia uma estranha estrutura cilíndrica - um relógio? Poderia ser um observatório?



Não vi saída para nenhum telescópio. Nem algum caminho para subir.

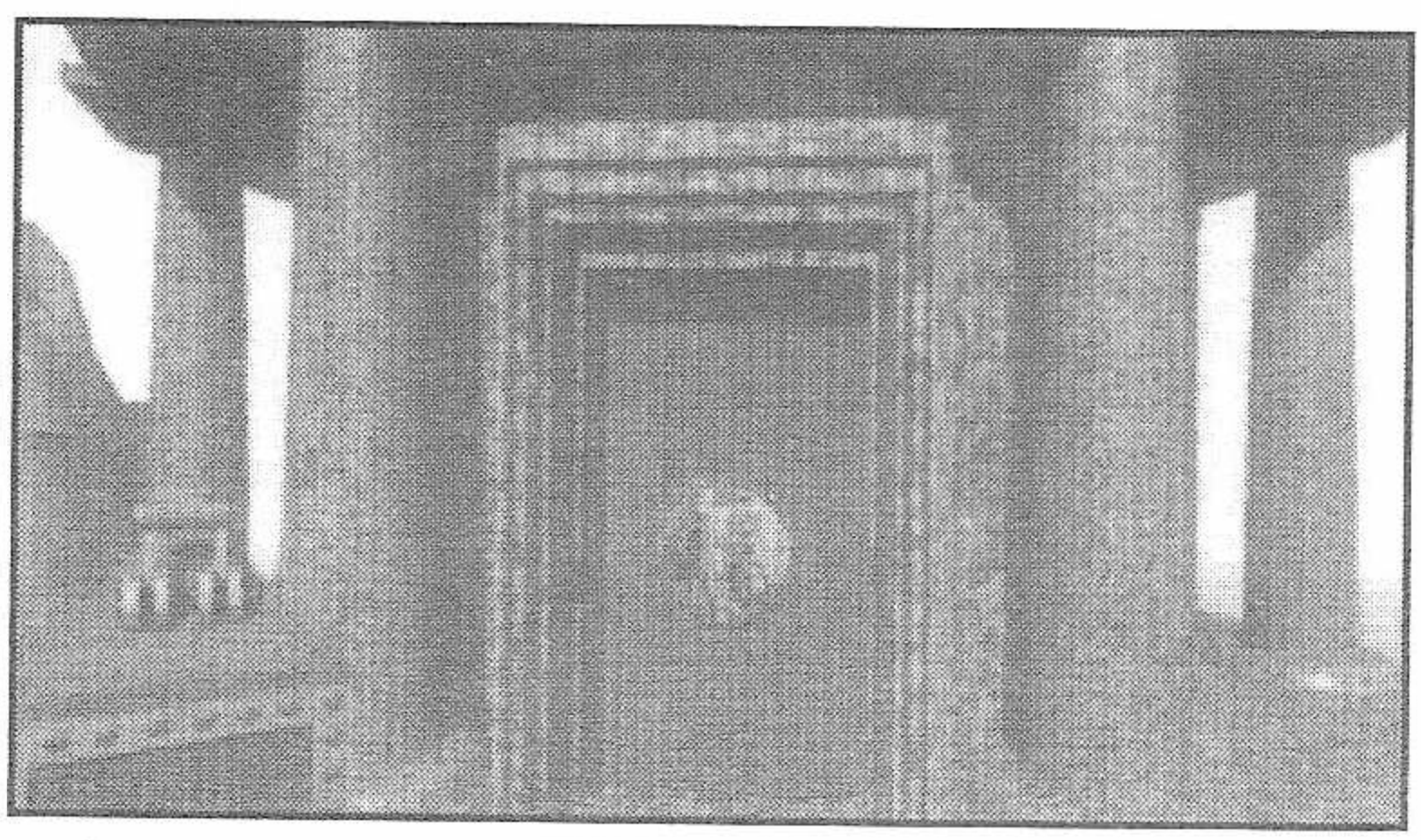
O Bilhete de Catherine



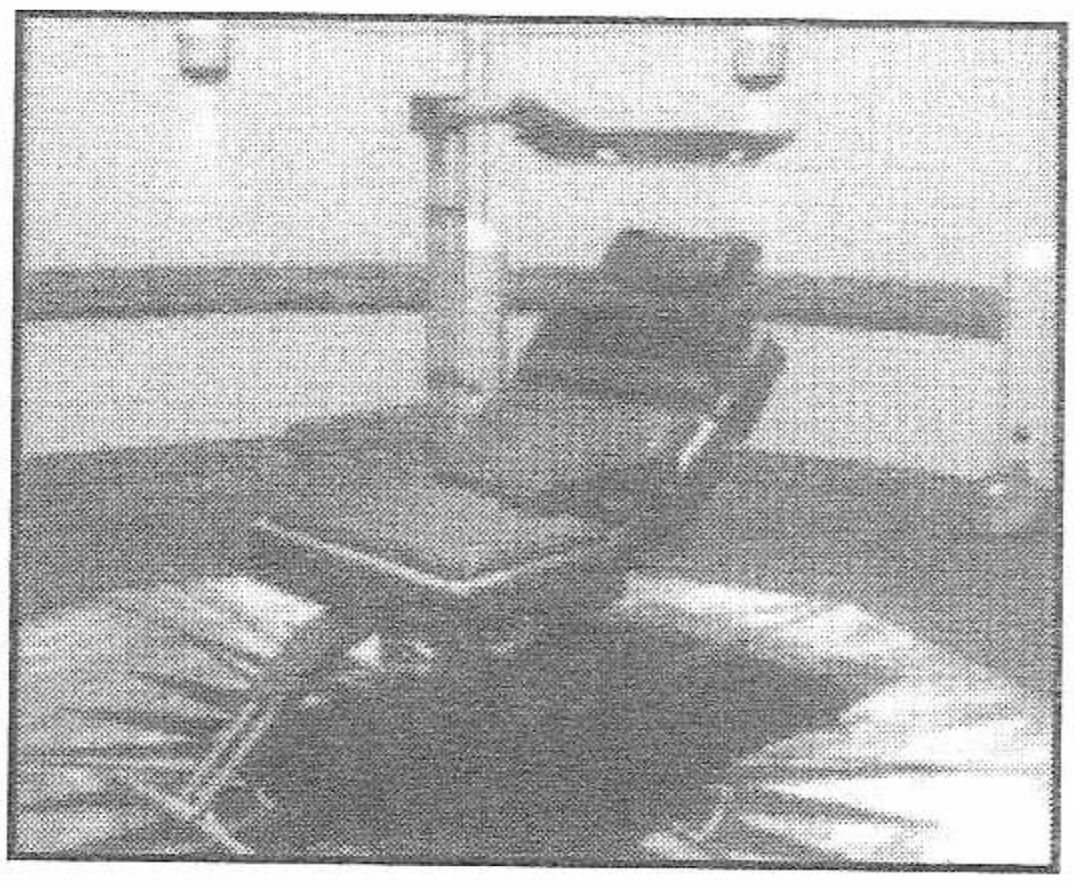
Desci novamente, depois dei a volta no salão. Enquanto passava pelo caminho, encontrei um pedaço de papel amarrotado. Incrivelmente intacto. Como se ele tivesse caído alguns minutos antes. Olhei em volta. Nada se movendo. Nenhum som. Pode ser que fantasmas vivam ali. Talvez eu esteja na dimensão errada. Atrus? Catherine? Interessante. Eu sabia sobre a câmara, o criador de imagens. E eu já tinha visto dois desses Marcadores. De agora em diante, com certeza me lembrarei de notar e lembrar de cada novo Marcador que encontrar, e onde ele estiver. Gostaria de ver essa mensagem.

Em seguida, fui até a entrada do salão. Fino mármore cinza escuro. À sua esquerda, outro "Marcador", o terceiro agora. Acionei a alavanca. Gostaria de saber o que eu estava fazendo.

A porta era pesada, de carvalho puro, mas se abriu facilmente. Dentro: acendi a luz, um objeto parecido com uma cadeira estava no centro da sala. Esta peça era realmente única. Couro natural de cor escura. Uma verdadeira peça de artesões. Como tudo o mais na ilha.



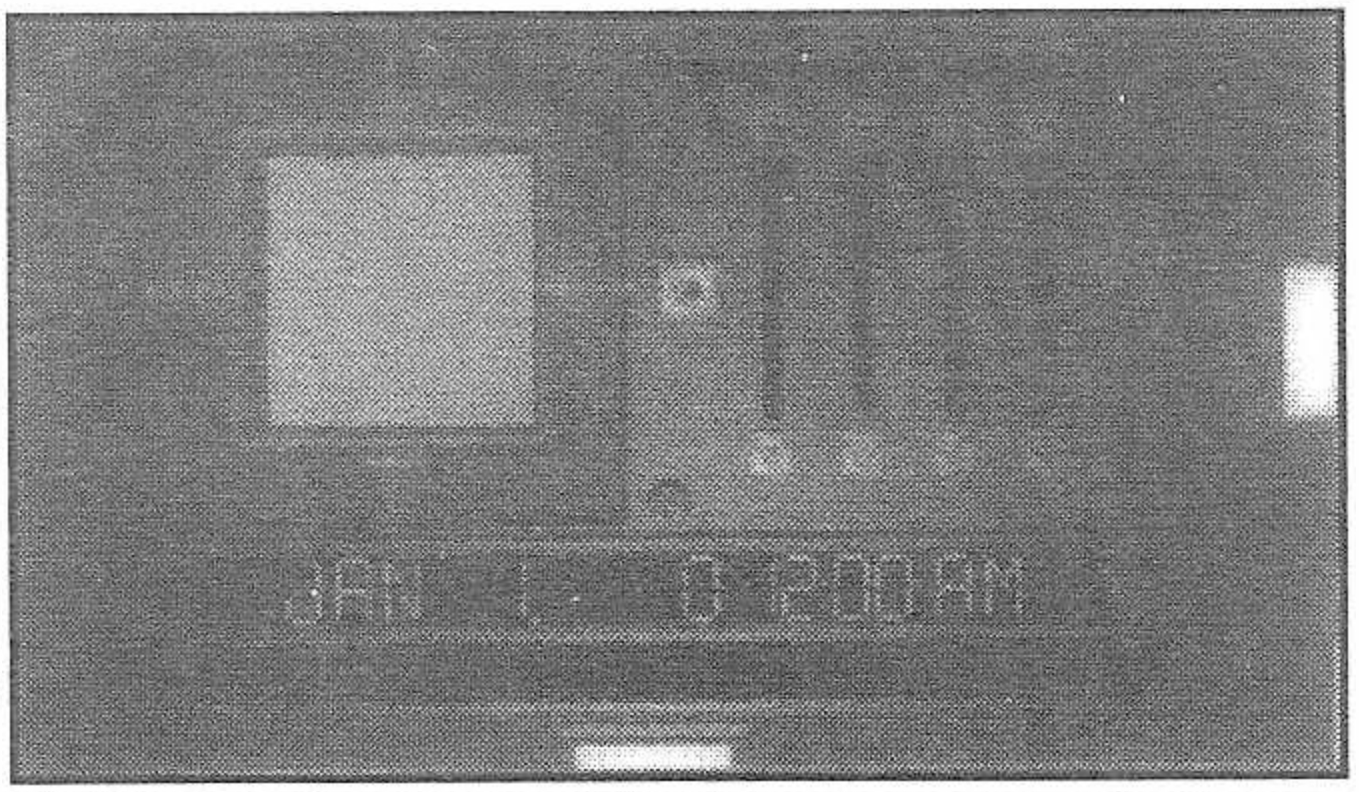
Então percebi alguma coisa azul brilhando bem à direita da entrada. Muito grande para ser um interruptor. Experimentei-o, olhei para cima: Estrelas. Um planetário! Era uma vista incrível. Emocionante.



Voltei para a cadeira e sentei. Acima, percebi um estranho painel de controle. Puxei-o para baixo, examinei-o, mostradores para data, tempo, e o que parecia ser um botão para ligar. Uma constelação apareceu na tela.

Fui tentado a fazer algumas

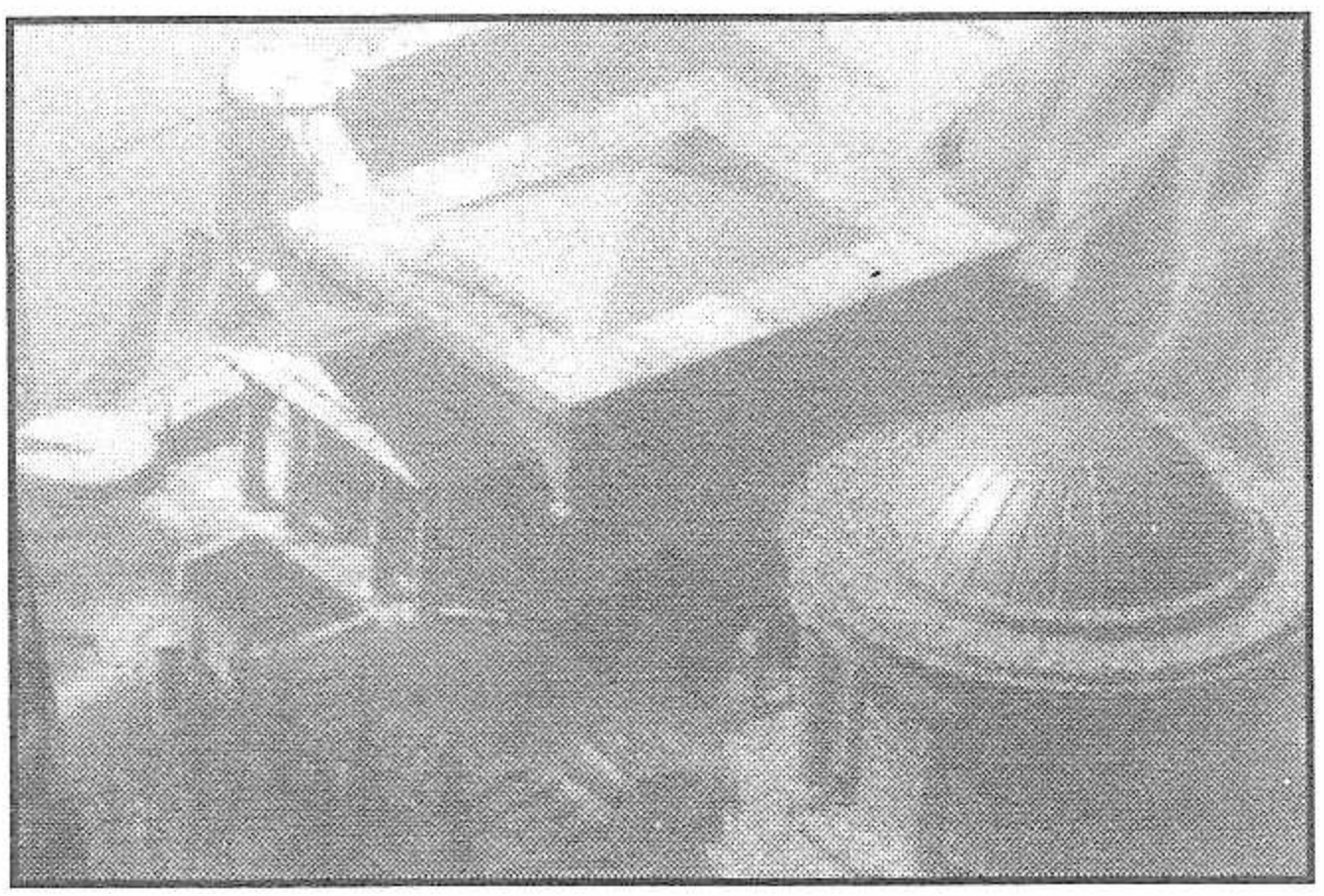
entradas por acaso para ver o que acontecia. Então coloquei a data do meu aniversário. O botão começou a piscar com a primeira entrada. Pressionei-o. A tela passou pelo campo de estrelas, centralizando em uma outra constelação.

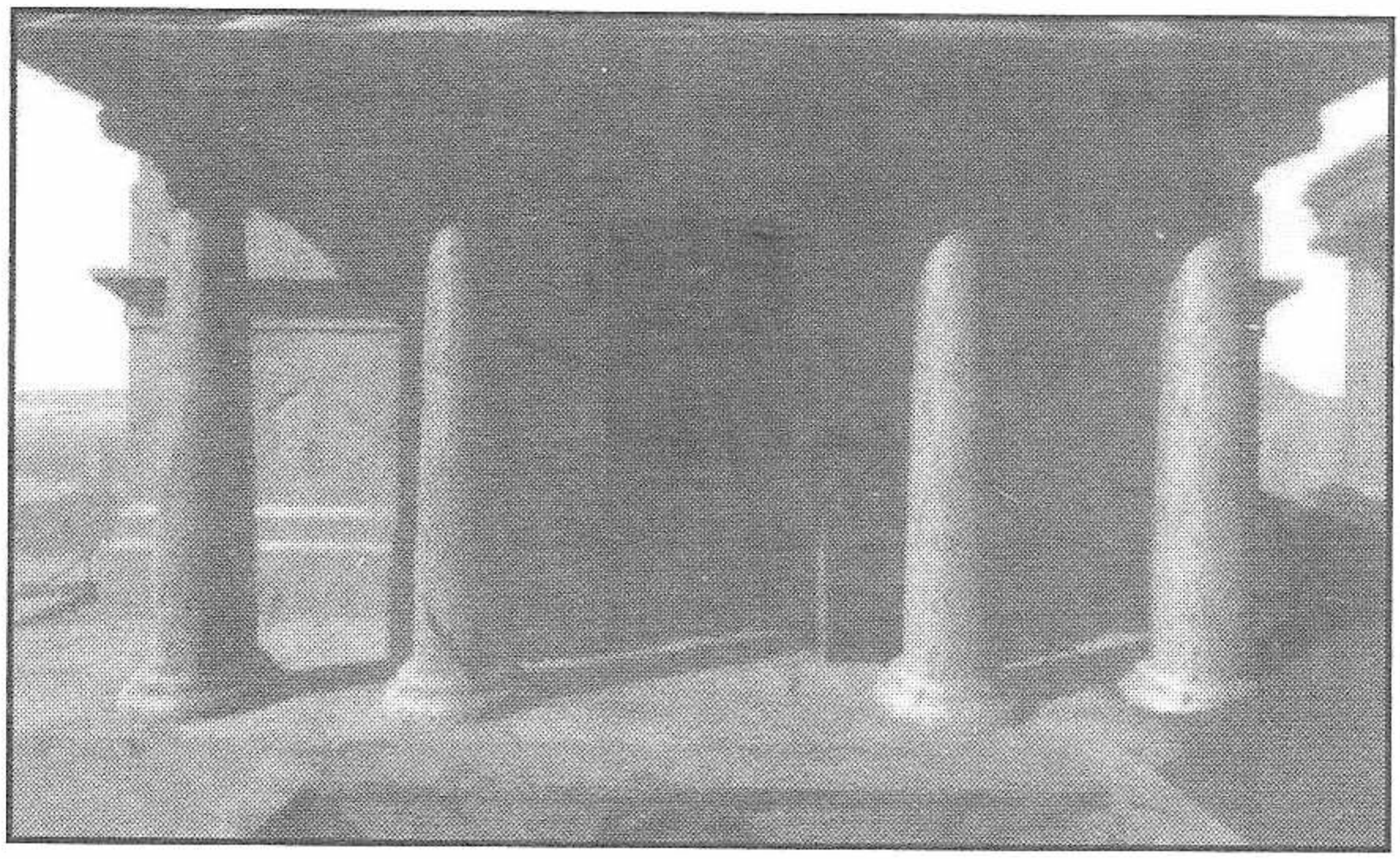


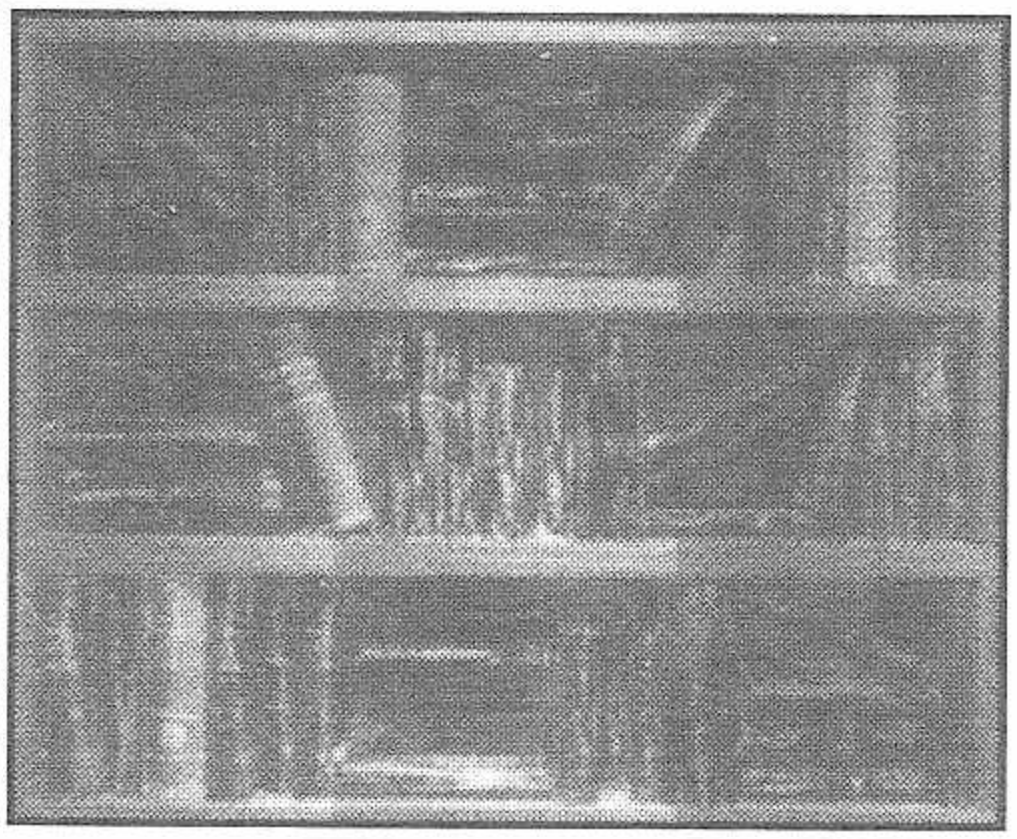
Um tipo de aparelho astronômico! Poderia brincar com isso por horas se não houvesse tanto ainda para ser explorado. Coloquei o painel de volta ao lugar. Saí da sala e fechei a porta relutantemente.

A Biblioteca

No caminho, segui à direita. No alto havia uma construção verdadeiramente impressionante, com colunas no mesmo estilo do Pathernon, com as portas abertas. Lembrei-me dele no vôo do livro de Myst. Na verdade, eu bati uma foto:







Entrei em uma sala octogonal. Tudo era feito de madeira, com uma perfeição sem igual. Os detalhes eram estonteantes. Na minha frente, a peça central da sala - uma estante de livros com três prateleiras.

Uma biblioteca. Pensei no livro de Myst que me trouxe aqui. E me lembrei de suas referências sobre uma biblioteca com portais para outros mundos, outras Idades. Deve ser esta.

Olhei para os livros que estavam na minha frente.

Tudo em mim queria pegá-los, abrí-los. Pôr as minhas mãos em suas páginas, ler, devorar. Mas, por alguma razão, não fiz isso. Algo me dizia que este lugar era o coração de Myst. Seria melhor terminar a minha exploração da ilha aqui.

Eu me contentei com uma rápida olhada. Quadros. Uma lareira. Um mapa. Dois grandes livros, um azul e um vermelho, sendo mostrados. Depois saí.

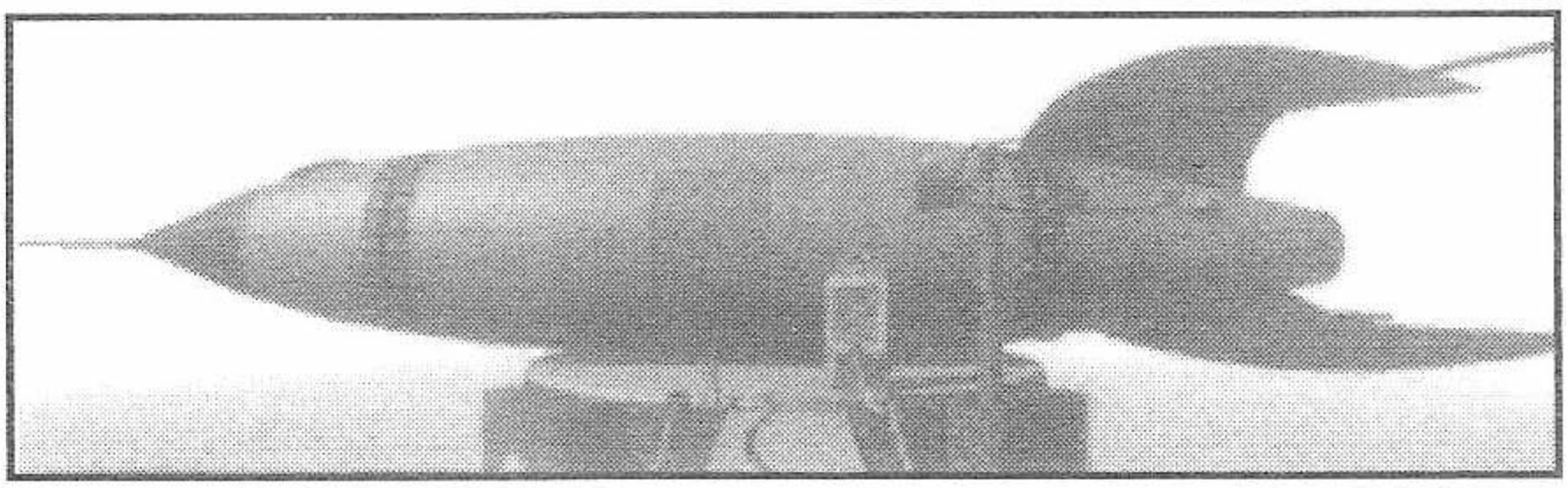
A NAVE MISTERIOSA

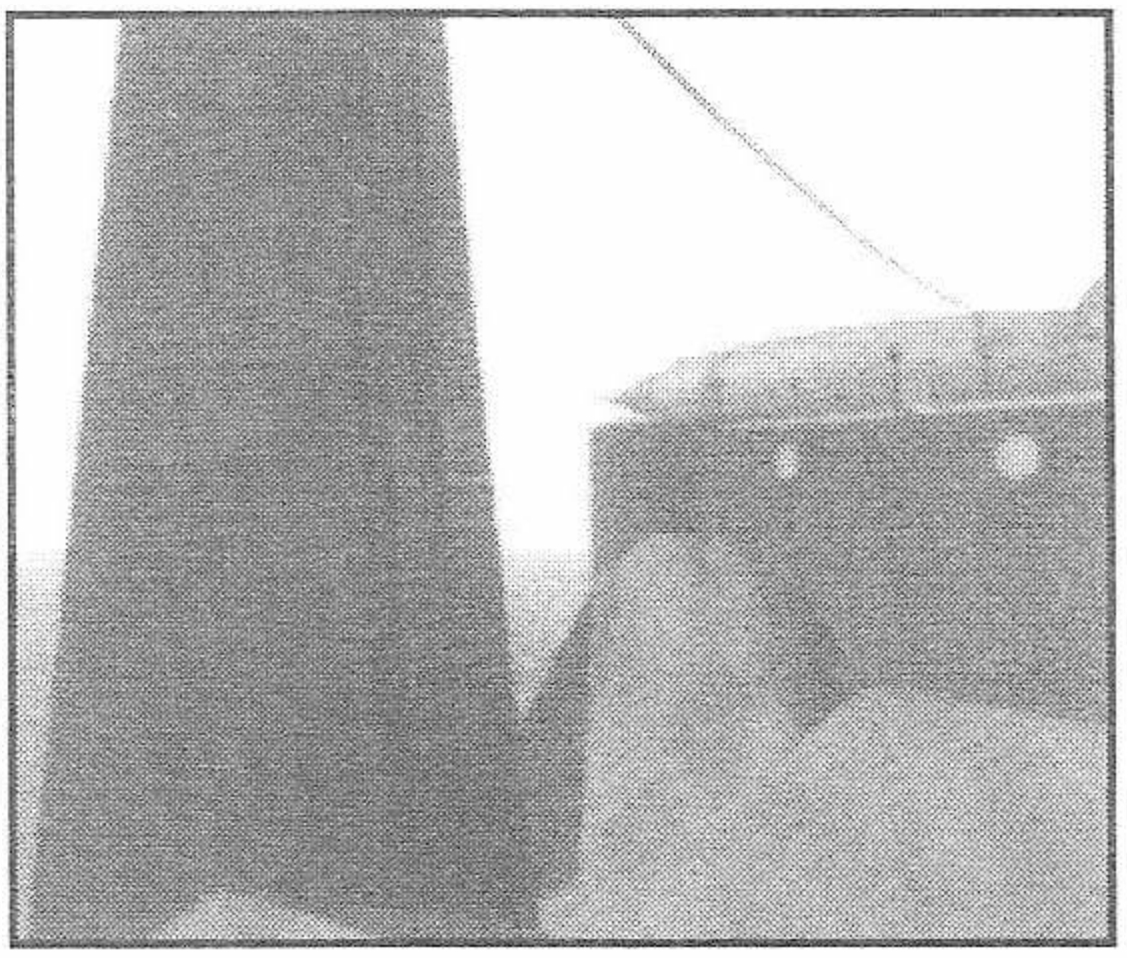
Do lado de fora, ao lado da biblioteca, havia uma estranha nave parecida com um balão. Parada no final de uma plataforma meticulosamente construída. Aproximei-me. O vento soprando. Para ser honesto, ela se parecia mais com um grande dardo. Quase hilário. Será que ele voa? Ou será que é algum tipo de submergível?

Notei que uma linha de força corria diretamente para ele.

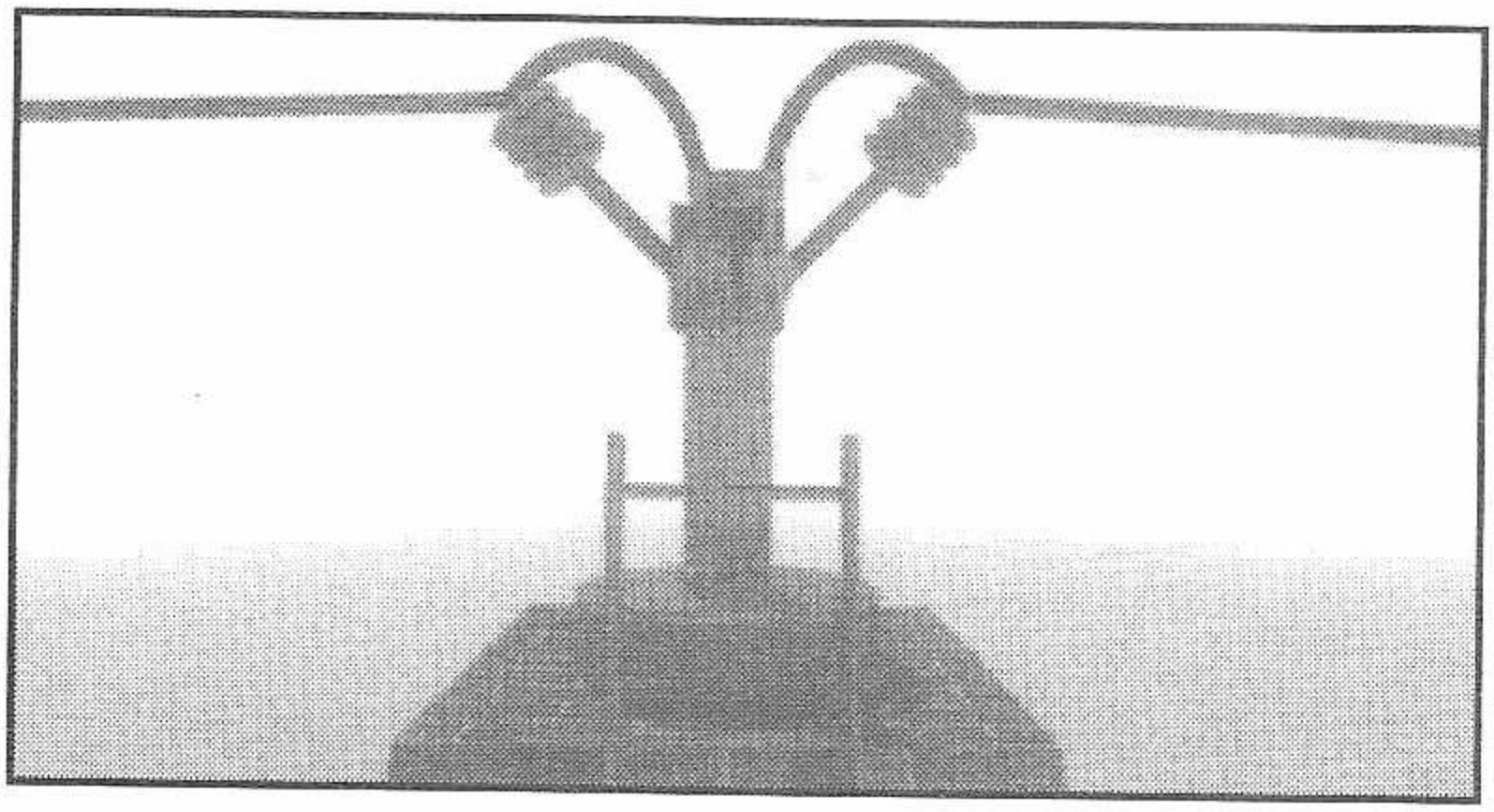
A porta não se abriria. Então acionei mais um "Marcador", o número quatro. Depois voltei para o caminho... no caminho, notei uma escada que subia para a torre de tijolos que mantinha a linha de força.

Sem pensar, subi. No topo, uma alavanca. Parecia ser um quebrador de circuito. De nada adiantou mexer nele. Nenhuma força nas linhas. Não é de se admirar que a porta da nave não se abra.



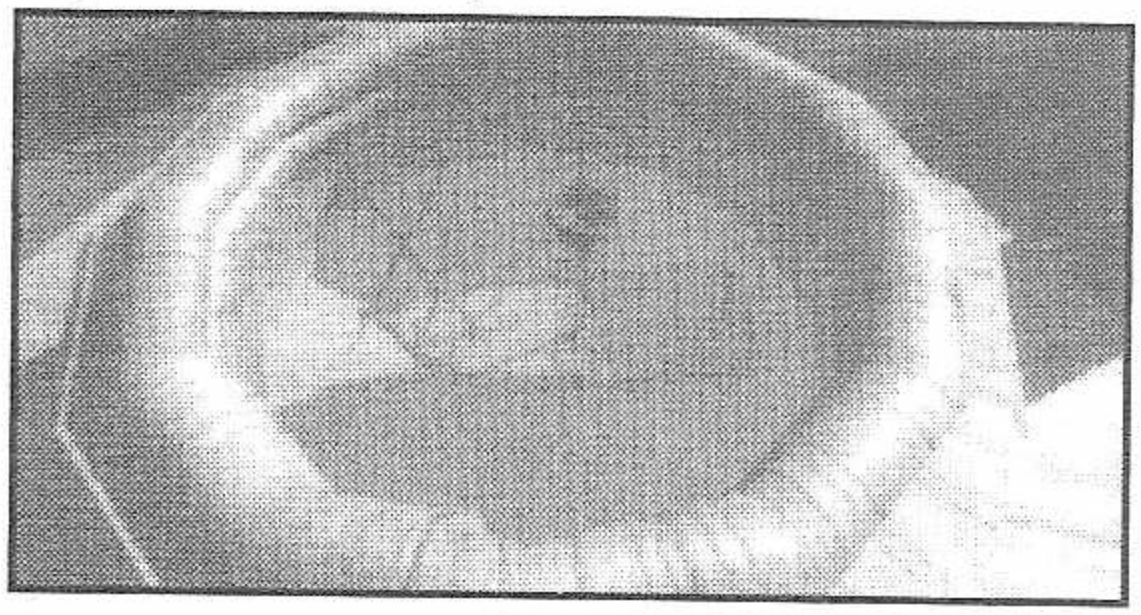


O CAMINHO DO PILAR

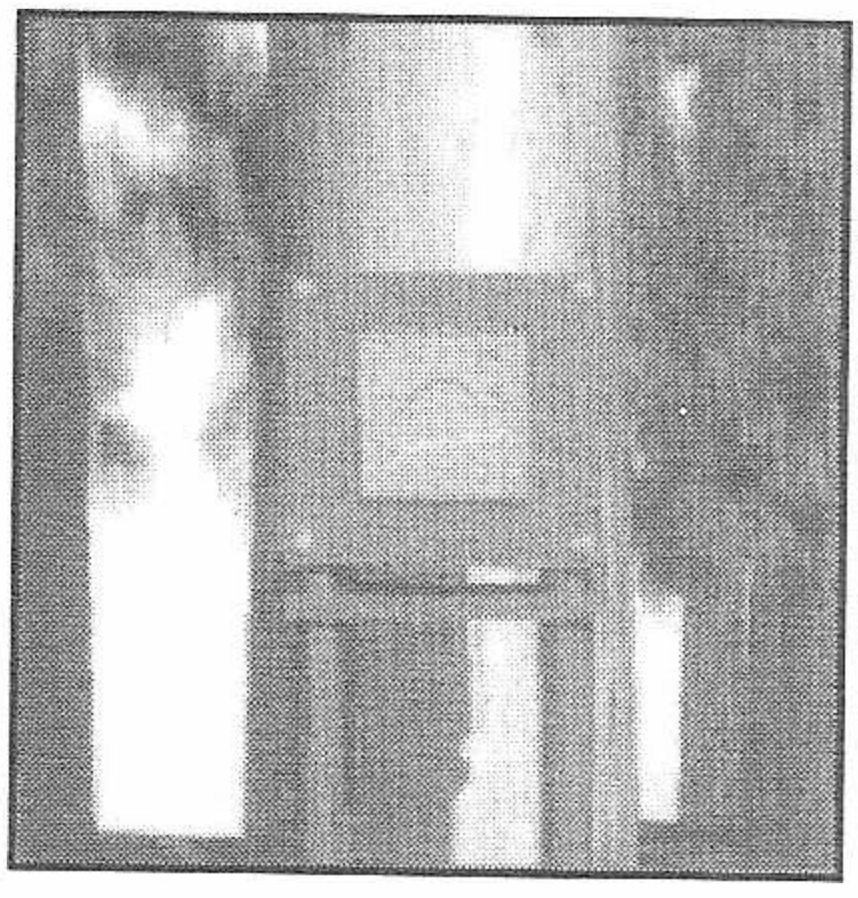


Saí da plataforma e desci o caminho que passava entre uma coluna de pilares. Em frente, uma pequena bacia. Banho para os pássaros? Mas quando olhei dentro, vi uma réplica em miniatura do barco afundado no porto - com o mastro exposto e tudo o mais!

Logo atrás e à esquerda da bacia havia outro "Marcador" - o quinto agora - o qual eu também acionei. Bem em frente, eu podia ver uma grande torre de relógio.



Antes de seguir em frente, examinei os estranhos pilares e marcas que alinhavam o caminho. Na base do primeiro pilar, à esquerda havia um sinal inscrito com a imagem de um pássaro. Sempre que a minha mão chegava perto, ela zumbia e mudava de cor. Eu devia tocá-la? Por que não.



Quando eu o fiz, ela clicou e a inscrição ficou verde. Toquei novamente a imagem e ela voltou para o vermelho.

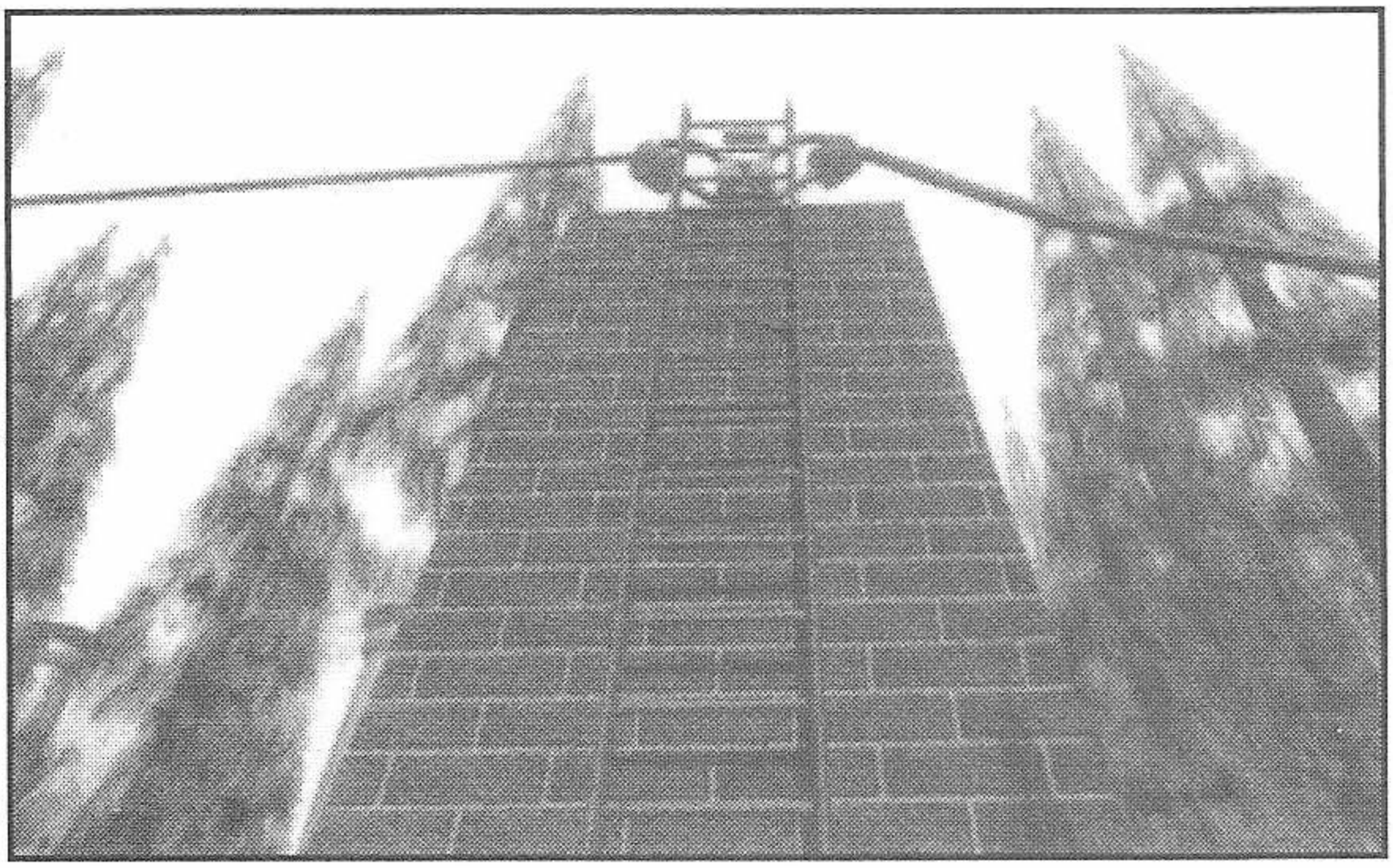
Todos as outras marcas exibiam o mesmo fenômeno. Aqui está uma lista das marcas inscritas, listadas na ordem, em cada lado como elas aparecem para quem está saindo da biblioteca:

ESQUERDA	DIREITA
Pássaro	Olho
Cruz	Serpente
Folha	Inseto
Seta	Âncora

Enquanto eu caminhava através dos marcadores do lado direito, percebi que uma linha de força (a que estava conectada à nave "dardo") se esticava através de uma série de suportes de tijolo. Eles ficavam juntos à beira do penhasco. Desci alguns passos. Duas borboletas reais passaram voando - bonito, idílico. Então segui em frente, para a beira do penhasco. Me virei para passar pela última torre de tijolos.



Uma escada levava até o topo da torre. Subi, e, sem nenhuma surpresa, descobri outro mecanismo quebrador de circuitos ali.

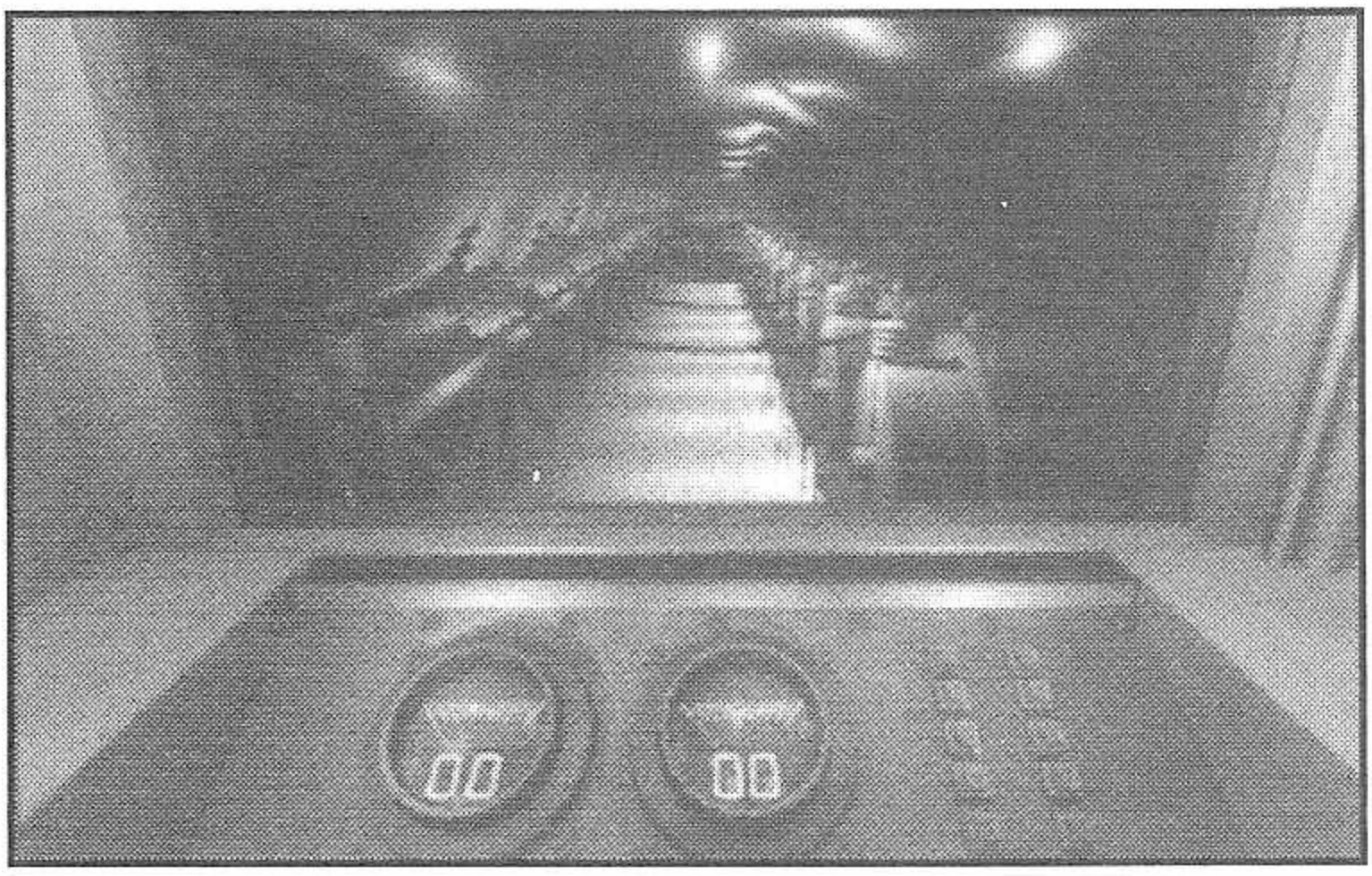


O GERADOR

Desci novamente e com cuidado dei um jeito de voltar para a frente do prédio de tijolo. Já que as linhas de força acabam aqui, acreditei que a construção teria a planta do gerador de alguma forma. Antes de entrar, porém, liguei o "Marcador" que estava à esquerda da entrada.

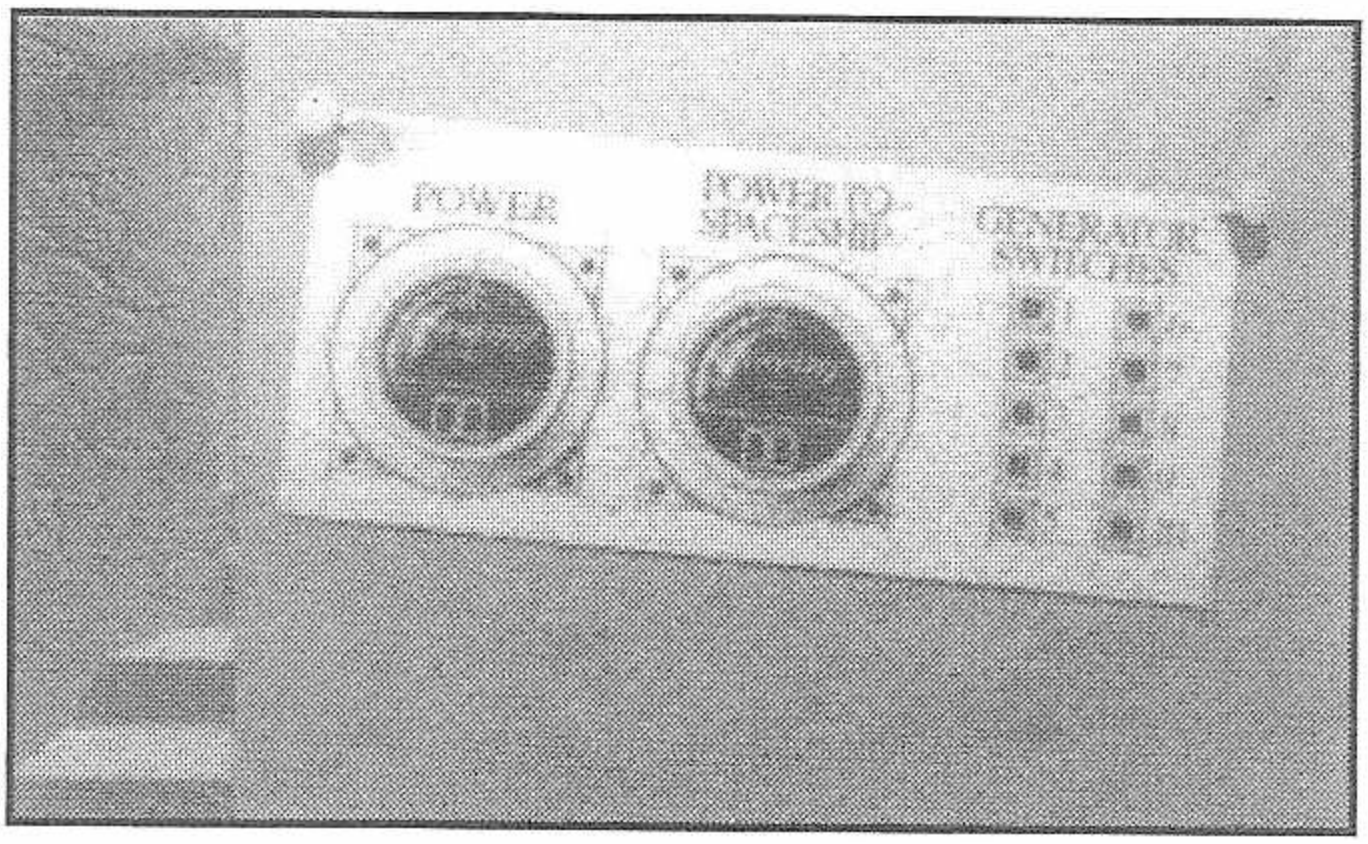
O sexto até agora. Mais uma vez, eu gostaria de saber o que estava fazendo.

Entrei pela entrada de tijolos, descendo as escadas, onde ventava muito. Úmido, fedido e muito misterioso. Na parte inferior, outro botão azul



brilhante. Apertei o botão, a porta se abriu, e entrei em uma pequena sala de controle.

O painel de controle tinha um desenho simples - um par de indicadores, duas filas de botões. A janela da sala dava vista para uma sala cavernosa, com fileiras de enormes geradores saindo da escuridão.



Eu senti a necessidade de dar uma olhada em volta. Enquanto saía, descobri um mapa grudado na parede à direita da porta.

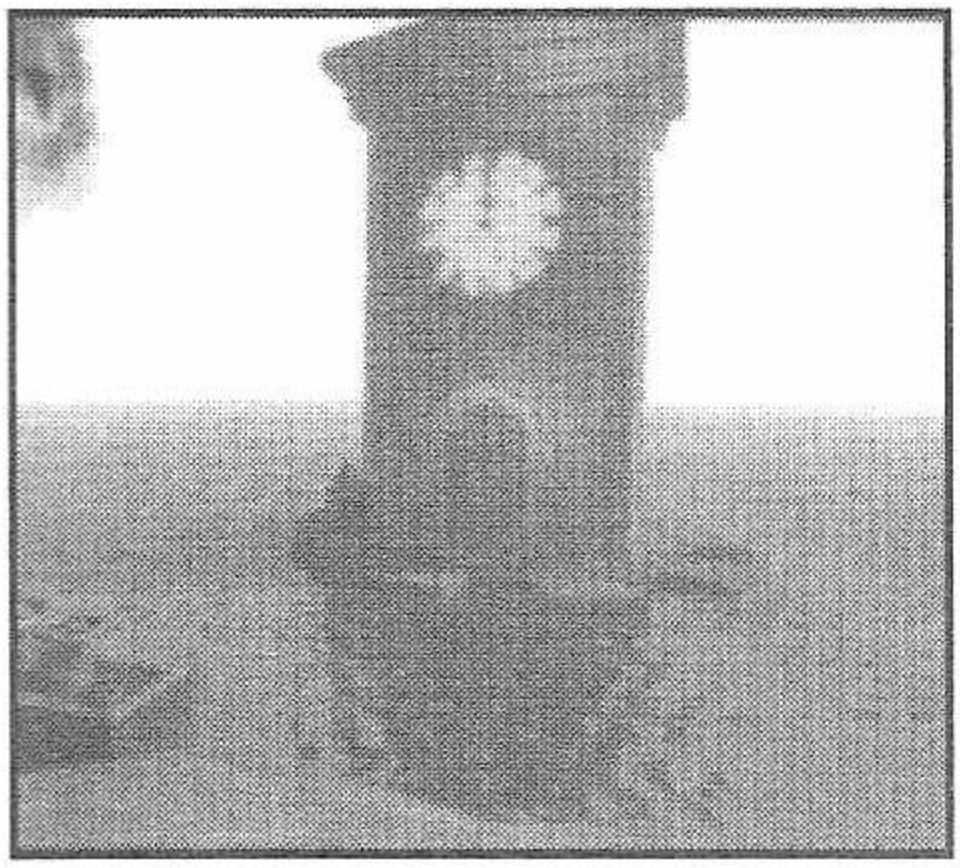
Espaçonave! Poderia ser isto o que eu vi próximo à Biblioteca? O desenho esquemático das alavancas dos geradores se referiam obviamente ao painel de controle que estava nas minhas costas.

Subi novamente as escadas.

O ar fresco me fez bem. Virei à direita, descendo o caminho que levava ao relógio da torre.

O RELÓGIO DA TORRE

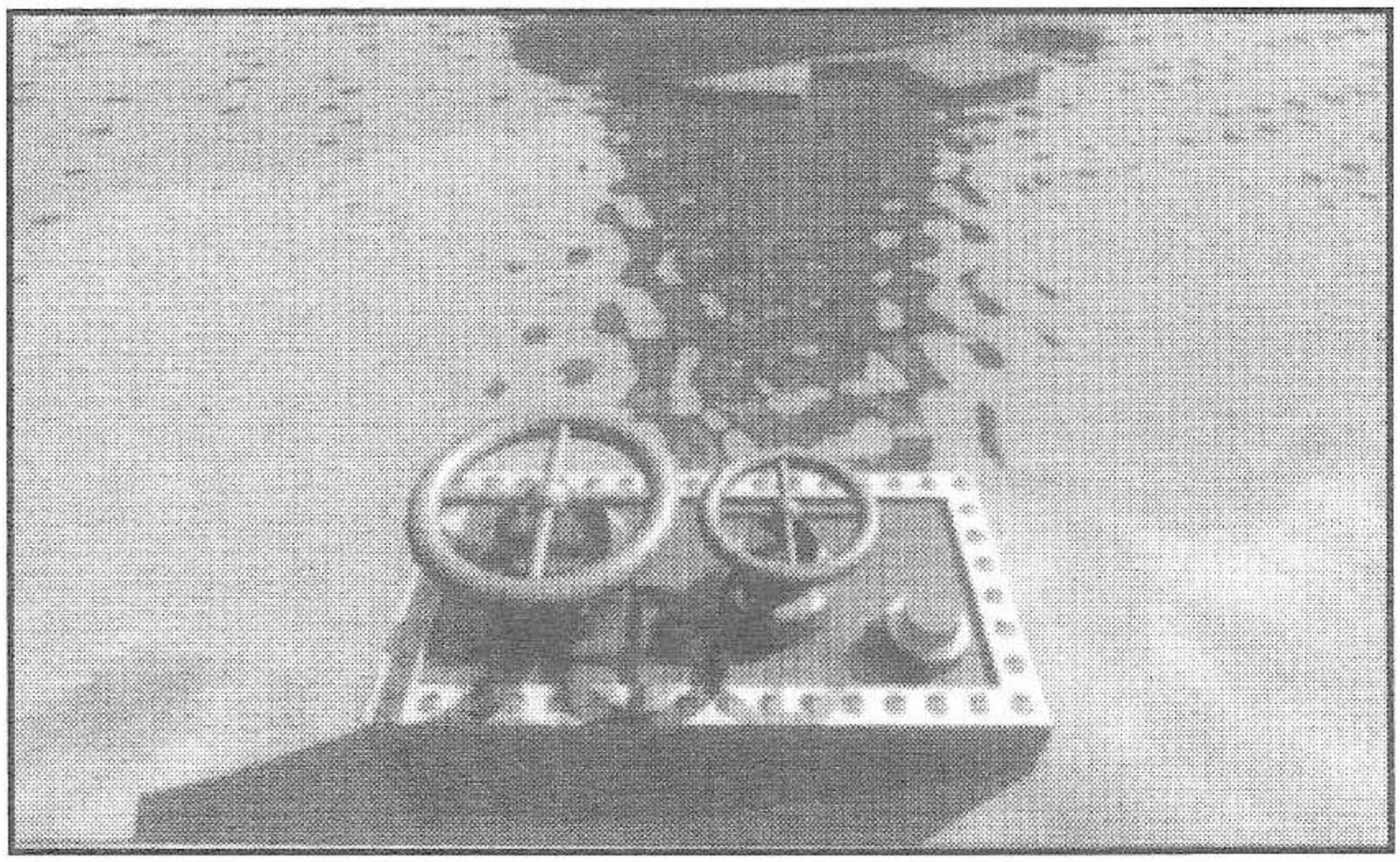
Quando me aproximei, pude ver que o relógio da torre estava realmente fora da terra. Ele estava sobre uma plataforma em forma de engrenagem. Aparentemente as engrenagens eram realmente importantes no esquema decorativo deste lugar. O mostrador estava marcando 12:00, com uma



enorme porta encravada embaixo, na base. Eu também podia ver outro "Marcador" (o sétimo, anotei) no lado esquerdo da porta.

Na margem, encontrei algo que parecia ser uma grande direção que movia o ponteiro grande do relógio a cada cinco minutos. Cada volta da direção pequena movia o ponteiro pequeno do relógio por uma hora.

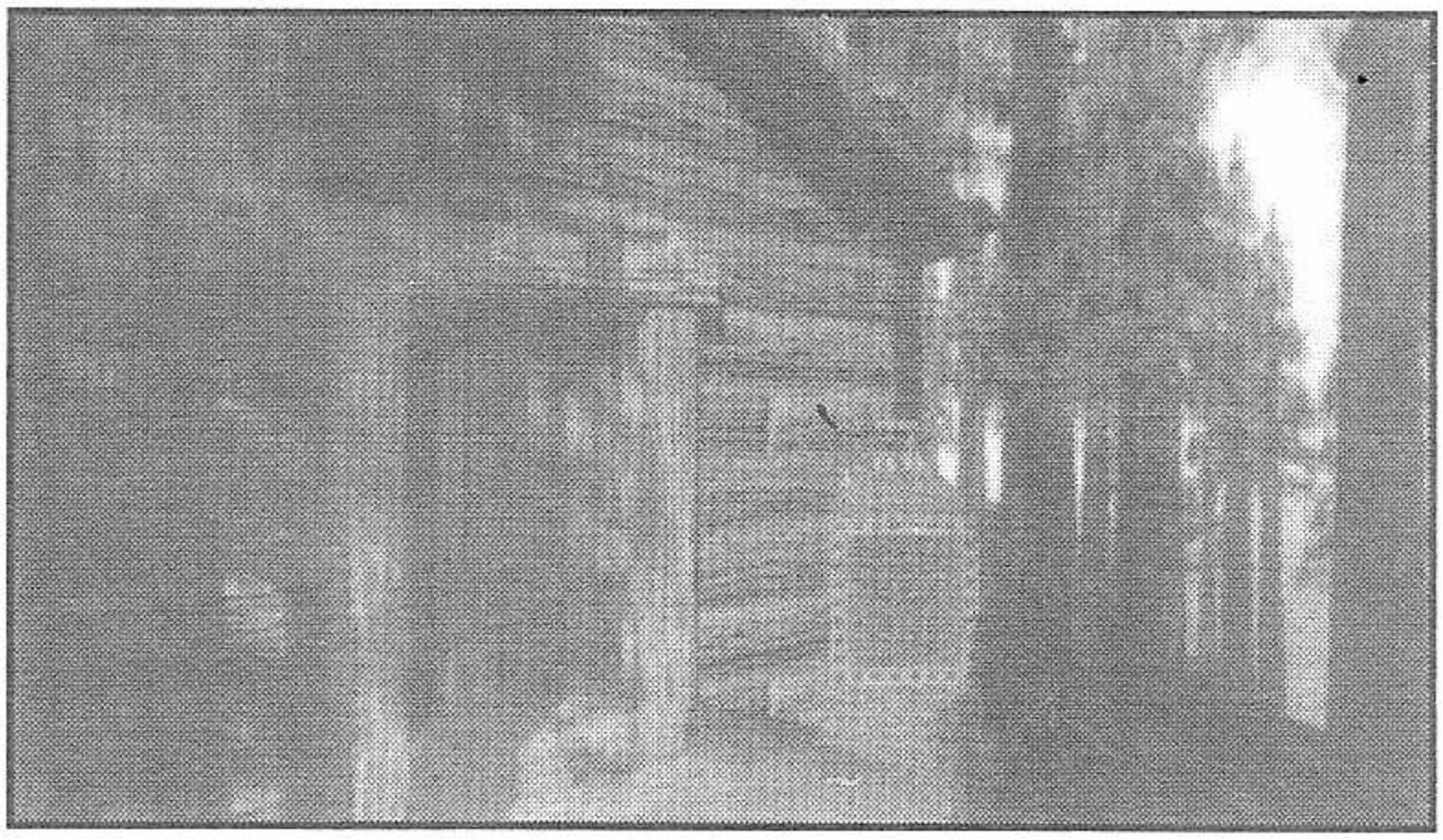
Pressionei o botão. Nada aconteceu.



A CABANA DE MADEIRA

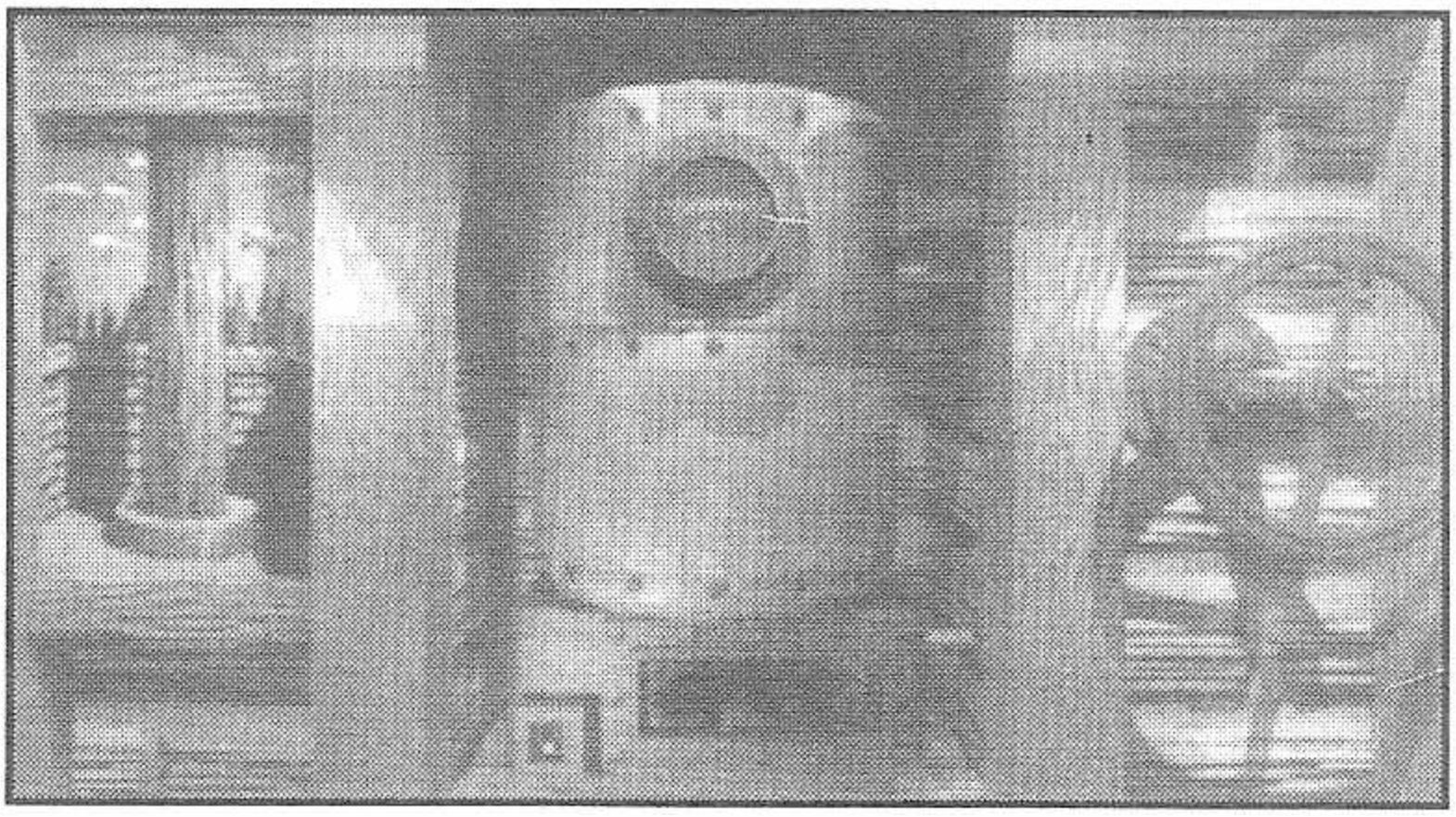
Voltei e fui para a Biblioteca.

Enquanto caminhava pela passagem bucólica, percebi alguma coisa, quase escondida pela folhagem, à minha direita. Lá, incrustada no meio de árvores, estava uma cabana de madeira. Fácil de se perder. E exatamente à direita da porta frontal estava o "Marcador" número oito - o qual, como sempre, acionei.



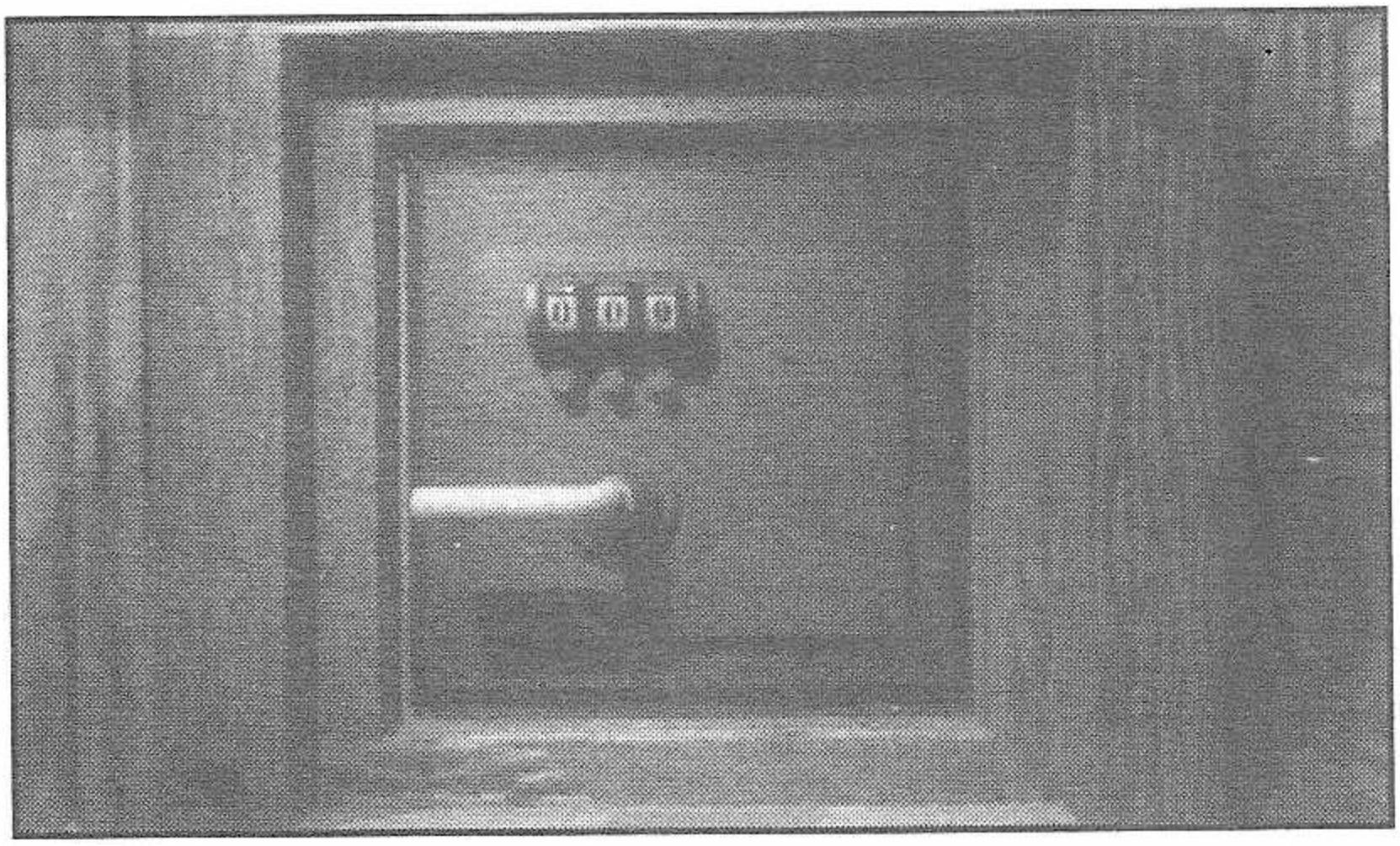
Abri a porta rangendo, entrei. Logo em frente aparecia um forno a gás com um medidor de pressão hidráulica na frente. Uma grande direção vermelha à direita. Uma válvula? À esquerda, a ilustração de um tronco de árvore saindo de uma plataforma de tijolos.

Empurrei a direção para a direita, virando-a no sentido horário. Um zumbido baixo começou, depois começou a ficar mais alto. O cheiro de gás tornou-se inconfundível. Quanto mais eu virava a direção, maior era o zumbido. Mas eu não via nenhuma chama no forno abaixo do compartimento de pressão. Olhando mais de perto, vi um piloto - apagado.



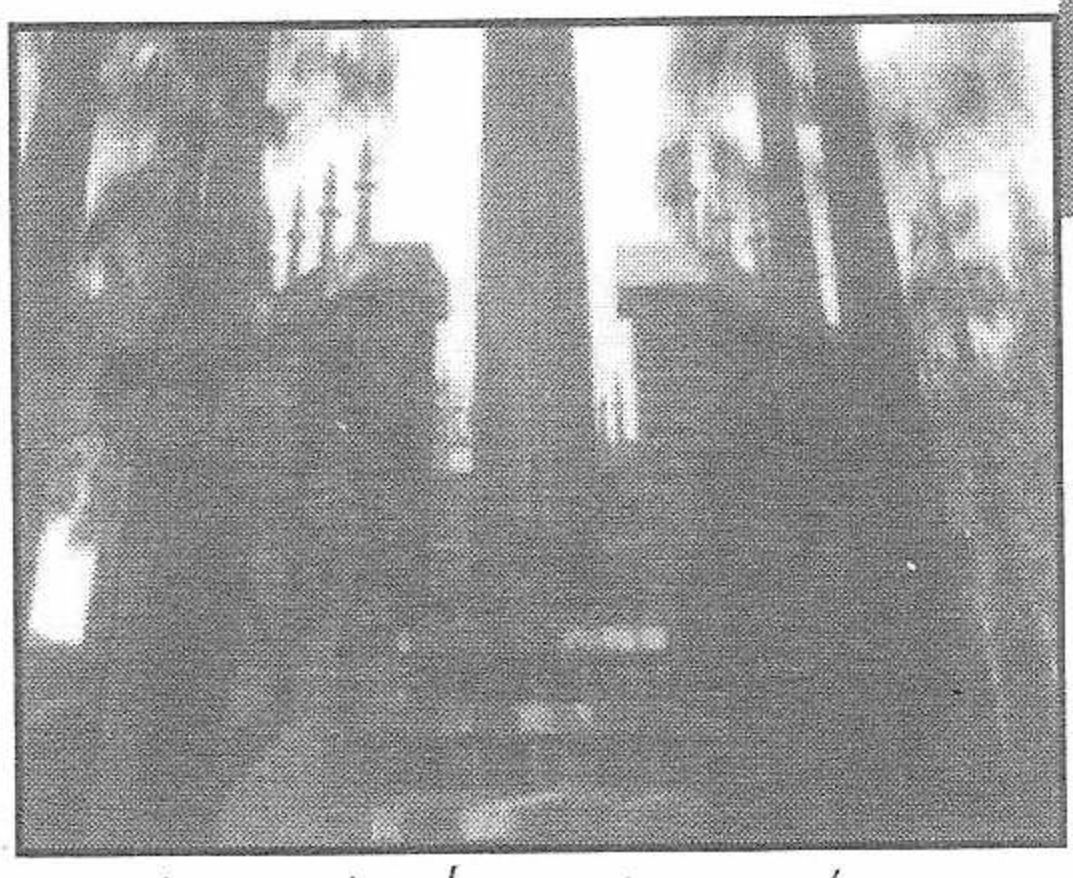
Alguém tem um fósforo? Eu não.

Rapidamente fechei a direção no sentido anti-horário, desligando o gás. Talvez se eu achasse uma fonte de chamas nessa ilha, voltasse e experimentasse ligar o piloto. Voltei. Do lado direito da porta, um cofre na parede. Maçaneta e um cadeado de três combinações.



A ÁRVORE GIGANTE

Apenas por diversão resolvi dar uma volta no bosque atrás da cabana antes de voltar para a Biblioteca. Escorreguei entre o primeiro par de árvores do lado direito da porta, depois dei a volta na cabana. Surpreso, descobri-me admirando a mesma árvore e plataforma representadas na ilustração perto do forno da cabana.



Esta árvore era imensa. Ela era muito mais alta que as outras árvores da ilha. Lembrei-me dela no vôo do livro de Myst. Mas, em pé na sua base, era uma experiência quase que sagrada.

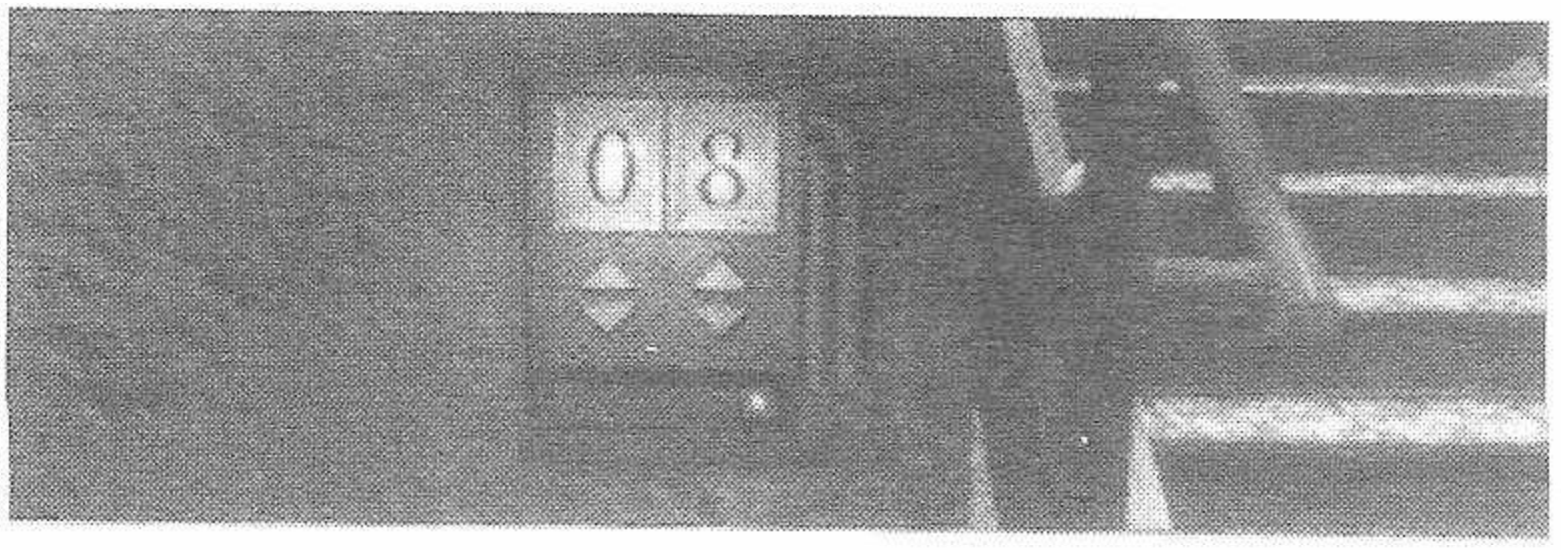
Examinei-a atentamente, mas ela parecia ser simplesmente uma árvore em uma plataforma. Porquê? Talvez fosse um lugar para um culto ambientalista radical. Rindo da minha piada infame, voltei para o caminho, retornei ao porto e sentei-me para começar a escrever este diário.

E é o que estou fazendo agora

Exatamente neste ponto acendeu-me uma luz - acho que encontrei todos os "Marcadores" visíveis nesta ilha. Oito no total. talvez hajam mais escondidos, mas quero tentar este número no Criador de Imagens Dimensionais. Talvez agora eu consiga ver a mensagem de Atrus para Catherine.

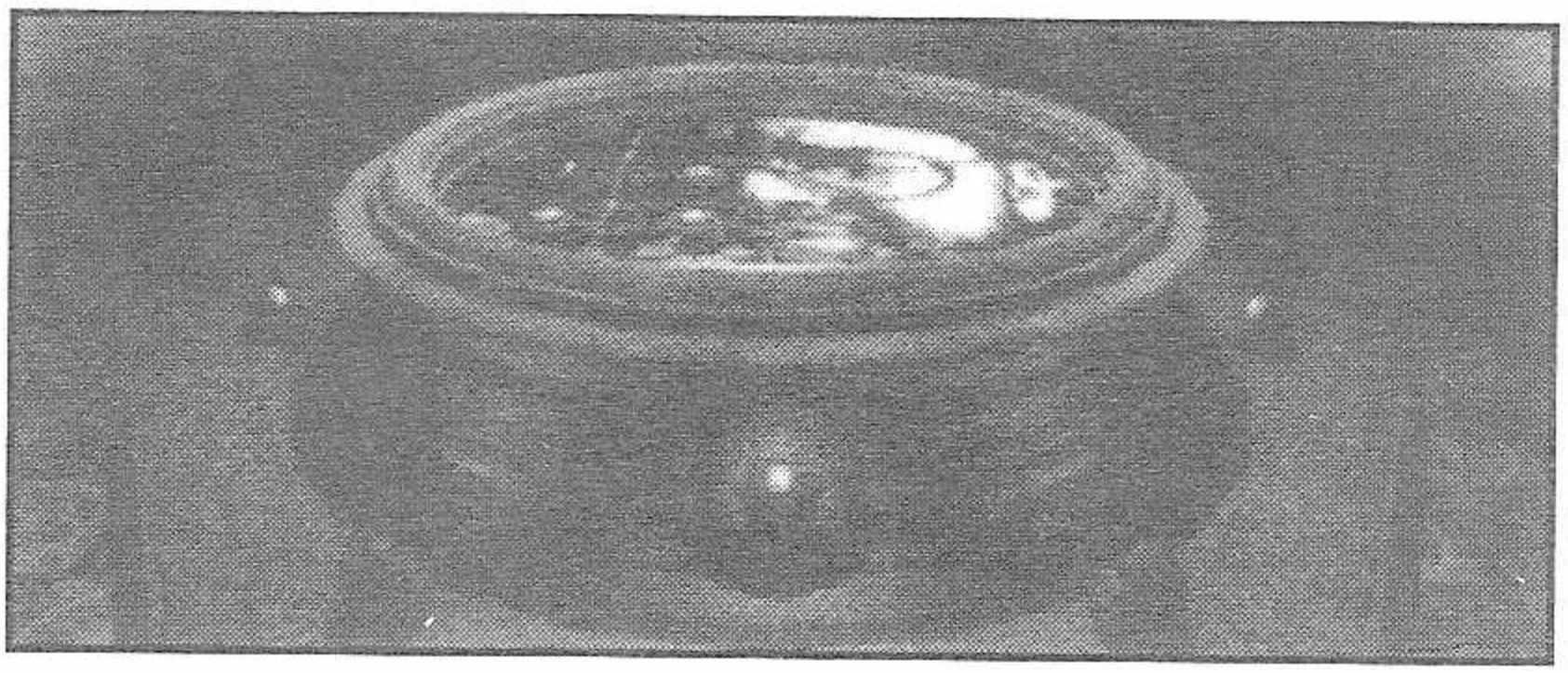
A CÂMARA DO PORTO

Escrevi "08" no painel de controle do criador de imagens, e funcionou! Mas a mensagem estava quase apagada . Um homem apareceu, falando



(como no bilhete) para a sua amada esposa Catherine. Então este é Atrus!

Na mensagem ele diz que precisa sair rapidamente, alguma coisa terrível aconteceu. Alguém destruiu a maioria de seus livros. Ele diz chocado: "Foi um dos nossos filhos!" Ele suspeita de Achenar, mas não quer tirar conclusões apressadas. Atrus diz ainda que retirou os livros que não foram danificados da biblioteca e os colocou no que ele chama de "local de proteção".



Depois ele diz algo ainda mais intrigante: "Se você esqueceu as chaves de acesso, lembre-se da torre de rotação."

A esta altura, parece que eu vi tudo que posso nesta ilha.

Hora de voltar para a biblioteca - e para os livros que prometem me esclarecer mais ainda.

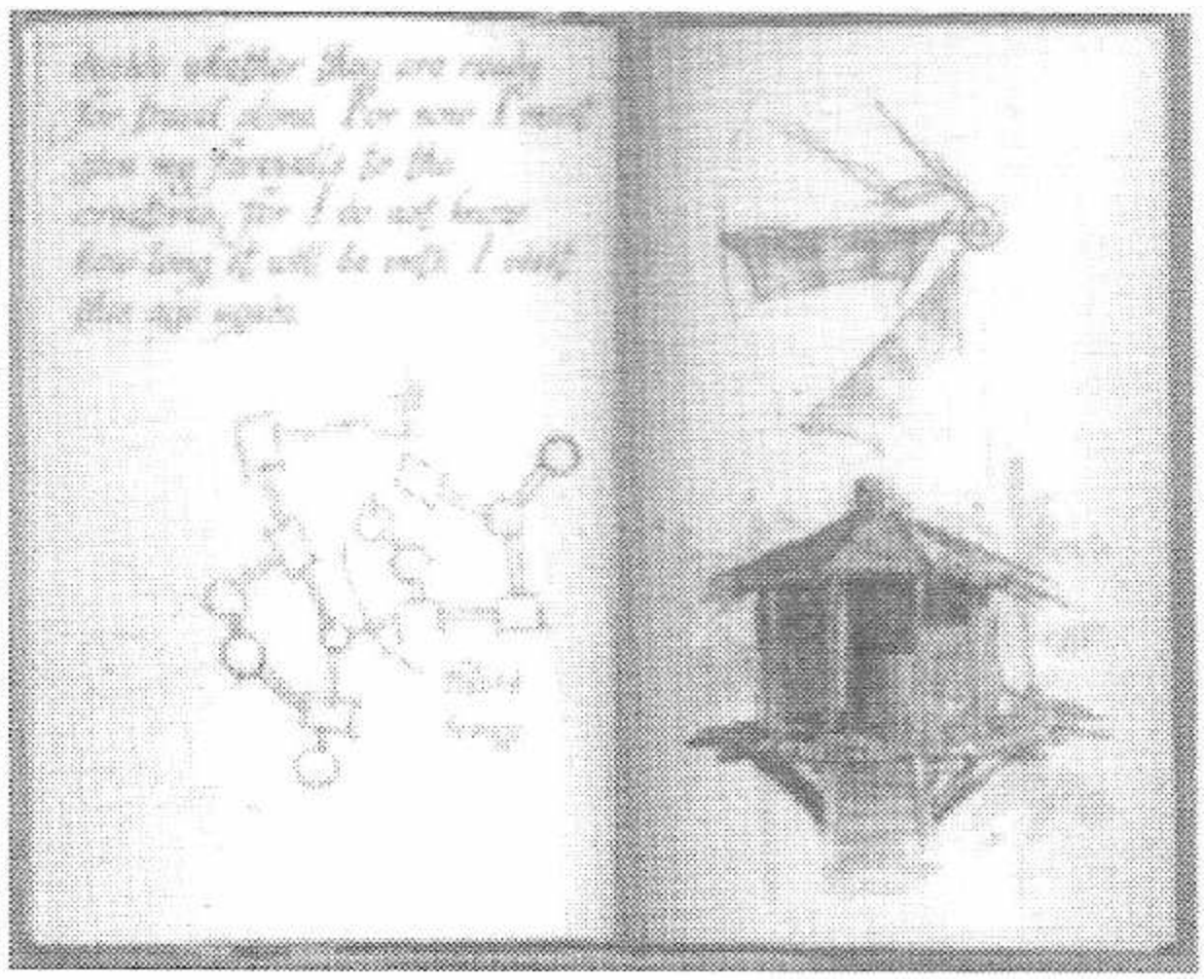
2. A BIBLIOTECA

Os Livros

Então, a biblioteca. Ela parece ter a chave para o mistério. Indo direto para a estante de livros, resolvi ser sistemático. Comecei no alto e fui descendo livro por livro. Era incrível. A maior parte dos livros estava realmente destruída. Terrivelmente tostados, queimados quase completamente. Exatamente como Atrus tinha dito em sua mensagem para Catherine. Mas encontrei cinco livros que foram mantidos.

O que se segue é um breve catálogo do que cada um continha:

Diário da Idade do Canal de Madeira



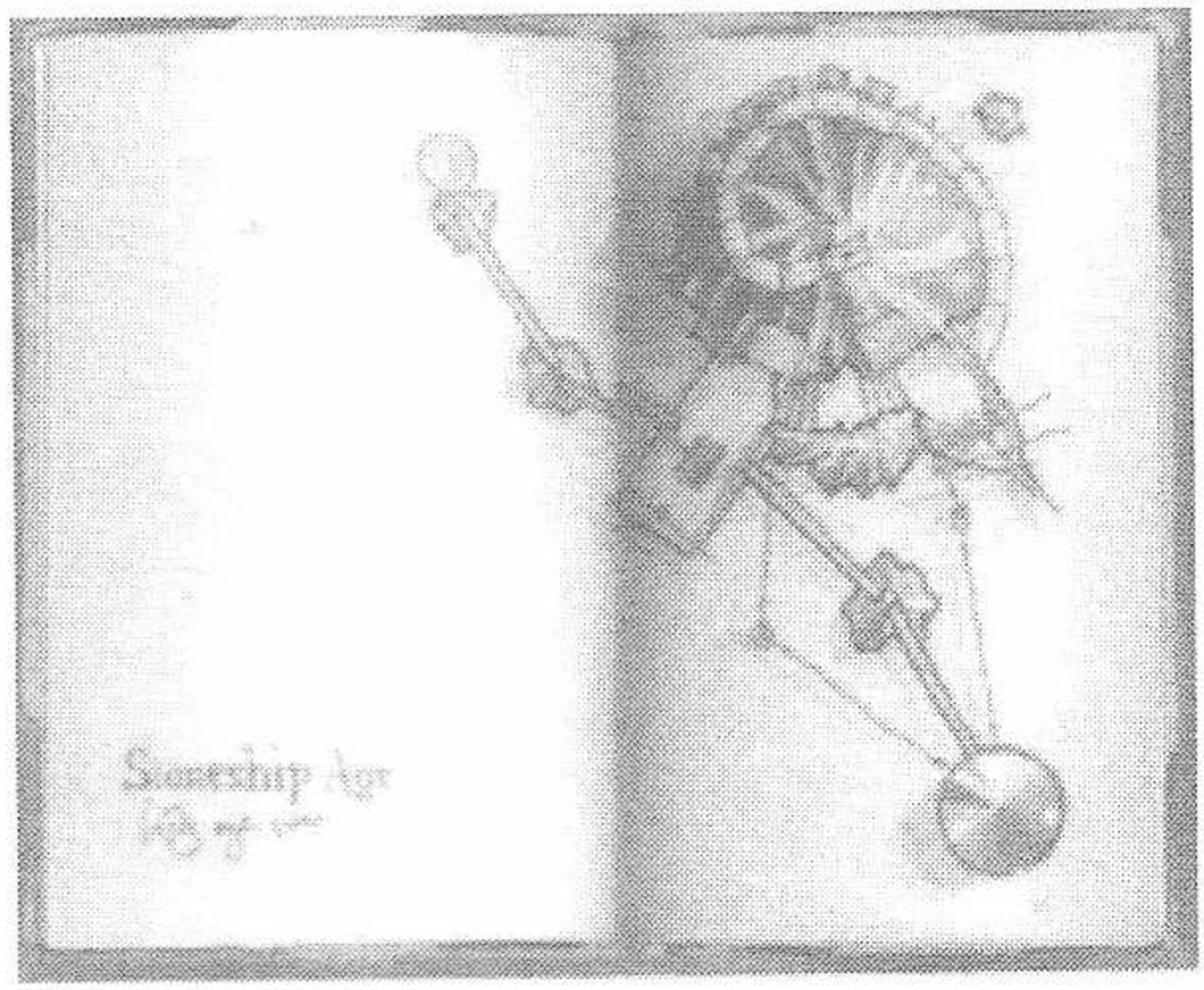
O primeiro livro intacto era o livro verde e vermelho, na prateleira superior, bem à esquerda.

Um diário. A mesma letra do livro de Myst. O escritor começa falando de algo que ele chama de "Idade do Canal de Madeira". Ele fala de pessoas parecidas com macacos, que sobem em árvores. Toda uma vila, na verdade. Descrita como saindo do próprio oceano.

Esse diário também menciona a sua esposa Catherine e seus filhos Sirrus e Achenar. Deve ser Atrus. Páginas fascinantes discutindo a idade - suas histórias, lendas e outras coisas.

Ele termina com o diagrama do que parece ser uma reunião de cabanas conectadas por passarelas ou pontes. Será esta a vila na árvore?

Diário da Idade da Pedra



O próximo livro intacto era o azul e vermelho, bem à direita na prateleira de cima.

A princípio ele parecia um conto de fadas. Era a história de três meninos, Emmit, Branch e Will - mas então o narrador, Atrus, entrou na história, falando de uma "idade recentemente . criada" e algo chamado A Arte. Vários desenhos de objetos: uma luz brilhante, uma lâmpada submergível. Também, havia a história de um prédio de luz, ligando um gerador, e o resto.

Depois havia este desenho de um mapa visto de cima com o nome "Idade da Pedra - vista do olho do pássaro".

O jornal termina com os desenhos de oito constelações maiores que Atrus tinha observado. Folheando as ilustrações tive um instante de reconhecimento. Cada uma coincidia com uma das marcas inscritas na base dos pilares que estavam do lado de fora!

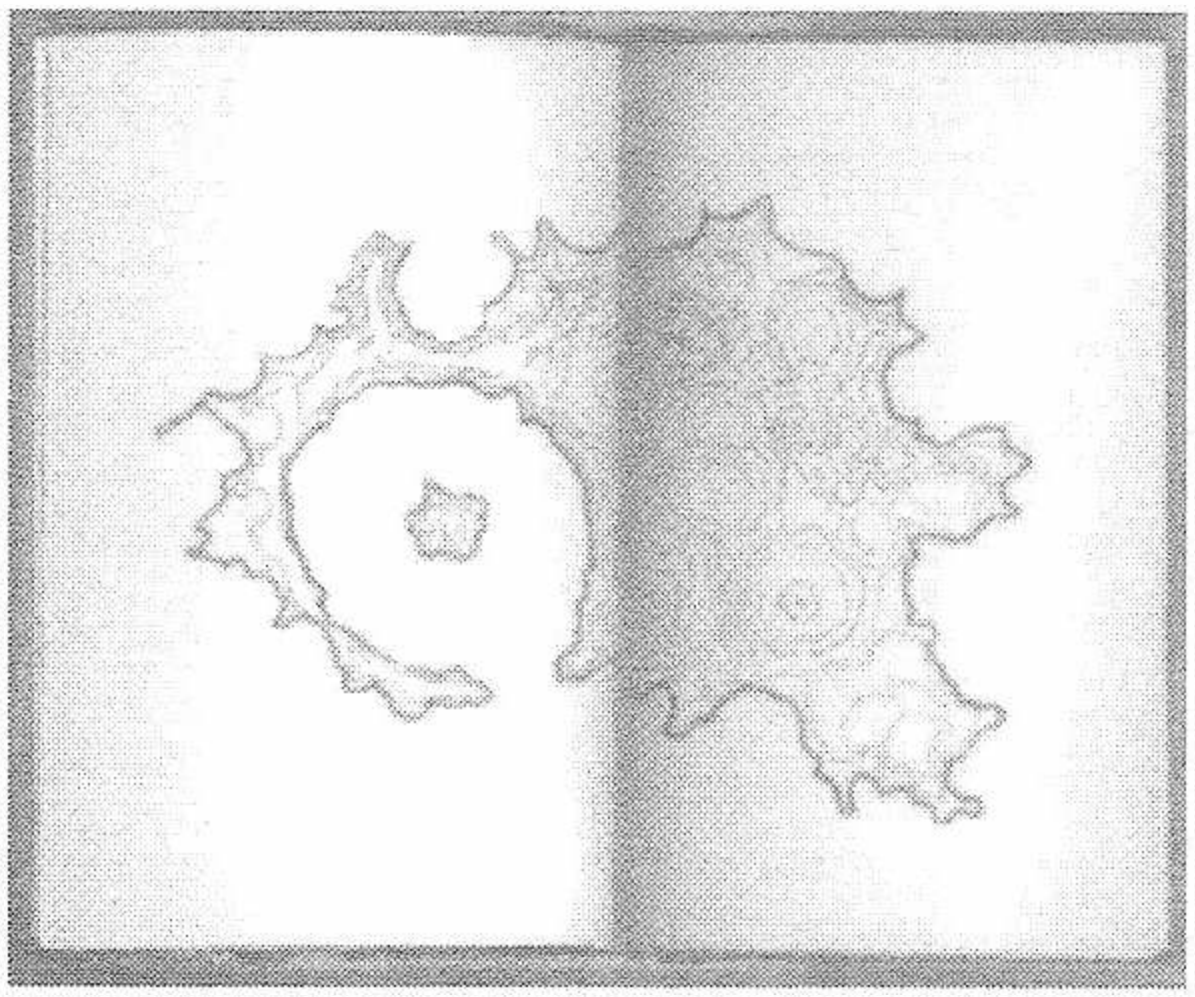
Bati fotos de todas as oito, esperando ter a oportunidade de vê-las, no céu noturno de Myst.

Diário da Idade Lunar

Depois de uma série de livros queimados cheguei ao livro azul posto na prateleira do meio. Este livro fala de outra "idade" cheia de terríveis tragédias naturais, bolas de meteoro, raios, e cavernas subterrâneas.

Ele também fala de Sirrus e Achenar, deixados para trás na Idade do Canal de Madeira. Às vezes, a escrita desaparece e reaparece, o que o autor só nota mais tarde.

Depois do desenho de algumas válvulas, um rádio e o desenho de uma espaçonave, encontrei algo ainda mais interessante - o desenho de um teclado com uma seqüência de cinco números. Sem dúvida era importante de alguma forma, então bati uma foto e a coloquei na minha bolsa.

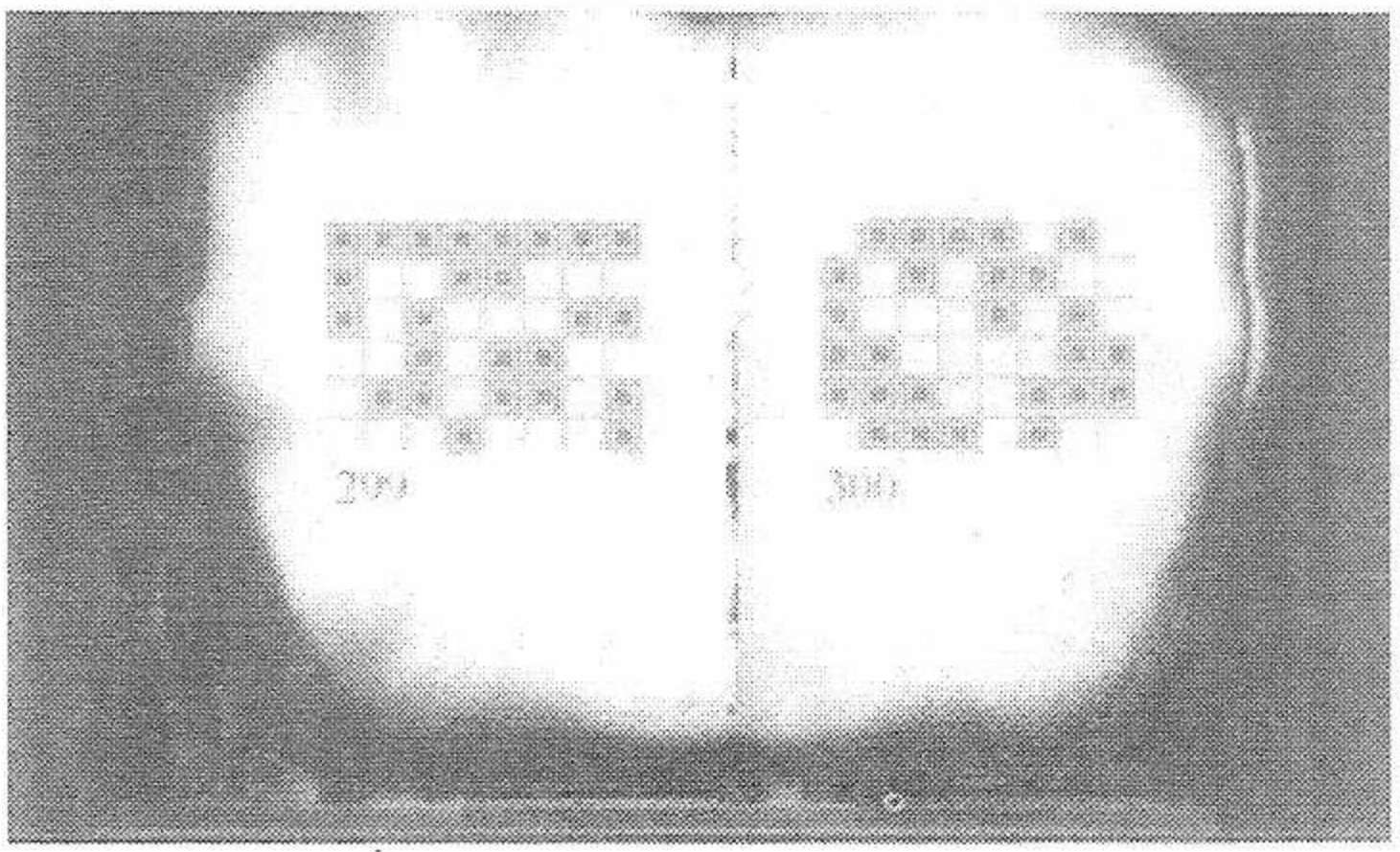


Finalmente, na última página, este mapa da ilha Lunar:

O Livro de Padrões

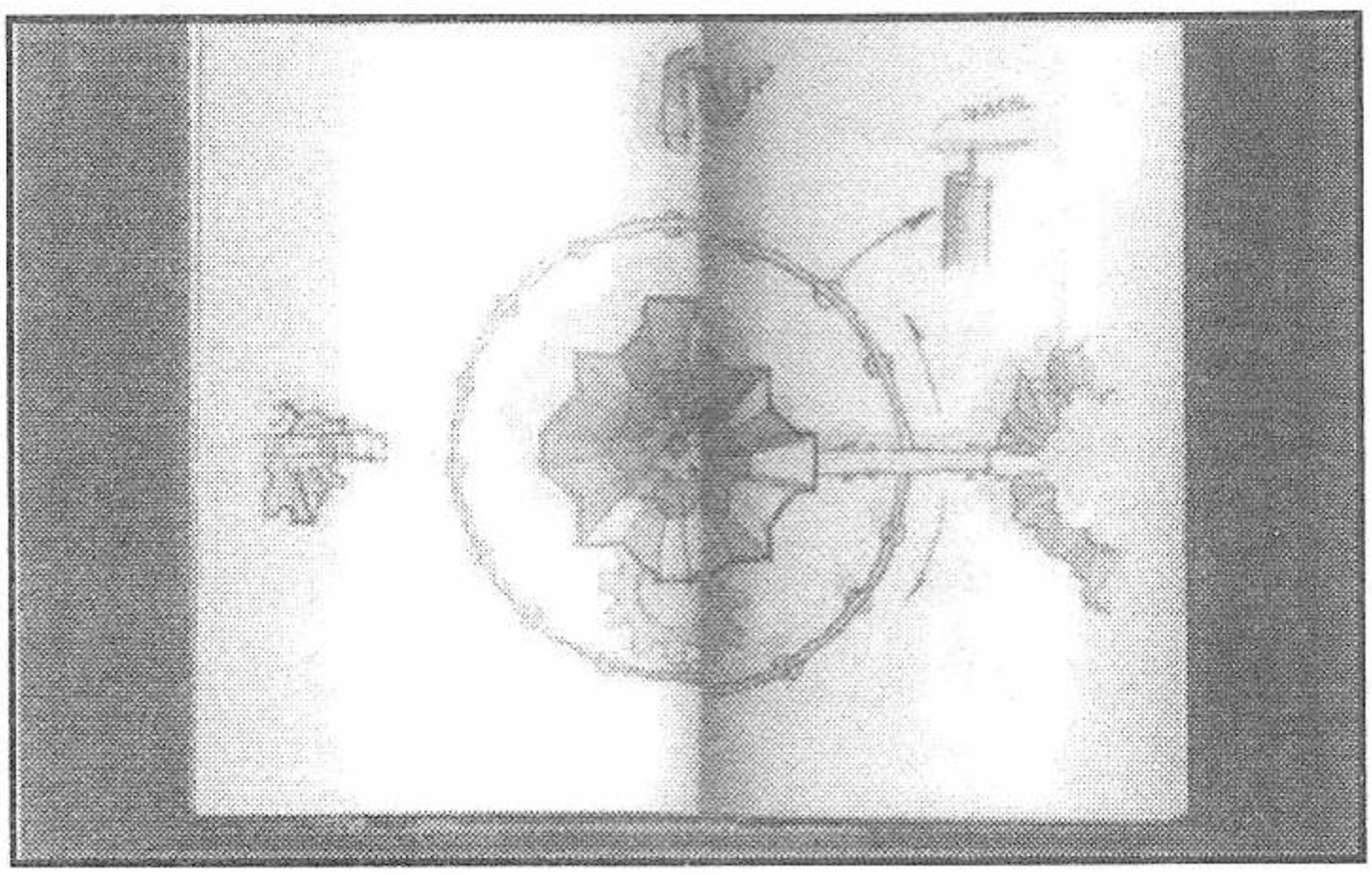
Um dos livros queimados ainda dava para ler. Eu o encontrei na extrema direita da prateleira do meio. Ele continha por volta de 300 padrões diferentes de quadrados pretos em uma grade de 6x8.

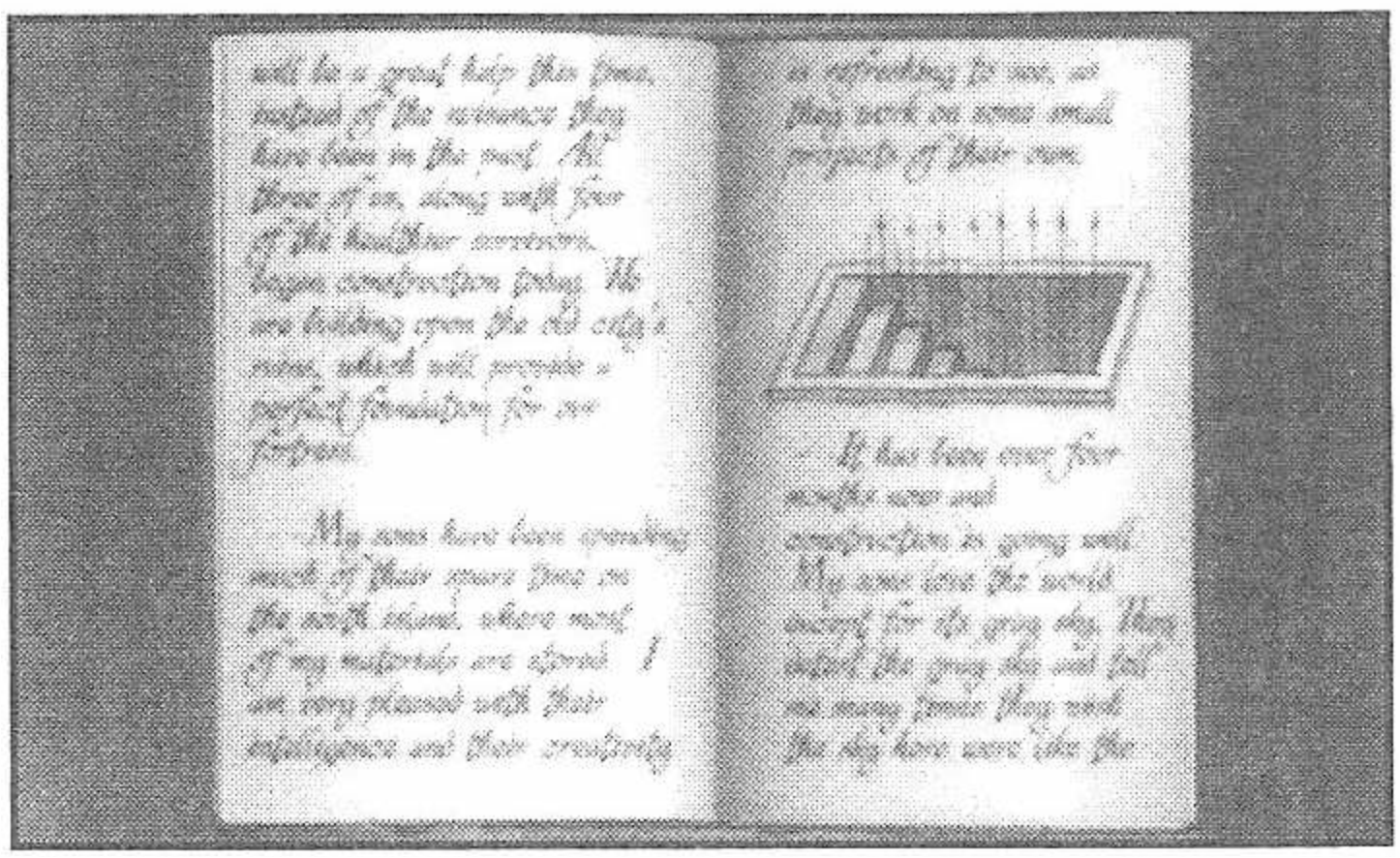
Um livro quebra-cabeça? Ou um livro de código, pode ser. Mas para quê? Coloquei-o novamente na prateleira.



Idade Mecânica

O último livro que não tinha sido queimado tinha uma capa preta, estava no lado esquerdo da prateleira inferior. O seu tema: uma Idade Mecânica, uma terra de céus escuros e cinzentos tingidos de amarelo por relâmpagos. Contos sobre uma cidade antigamente bela, rodeada por três colinas, afundando no mar depois da destruição nas mãos de navios inimigos. Atrus, decidido a erguer uma fortaleza de defesa, retornou com seus dois filhos. A estrutura final aparentemente se apóia nas três colinas originais, que se tornaram ilhas. Novamente, esquemas aparecem no livro. Um deles descreve uma escada afundada que pode subir para uma outra superfície. Há, também, o diagrama da própria fortaleza. Engenhoso. Uma série de pilares a cercam.

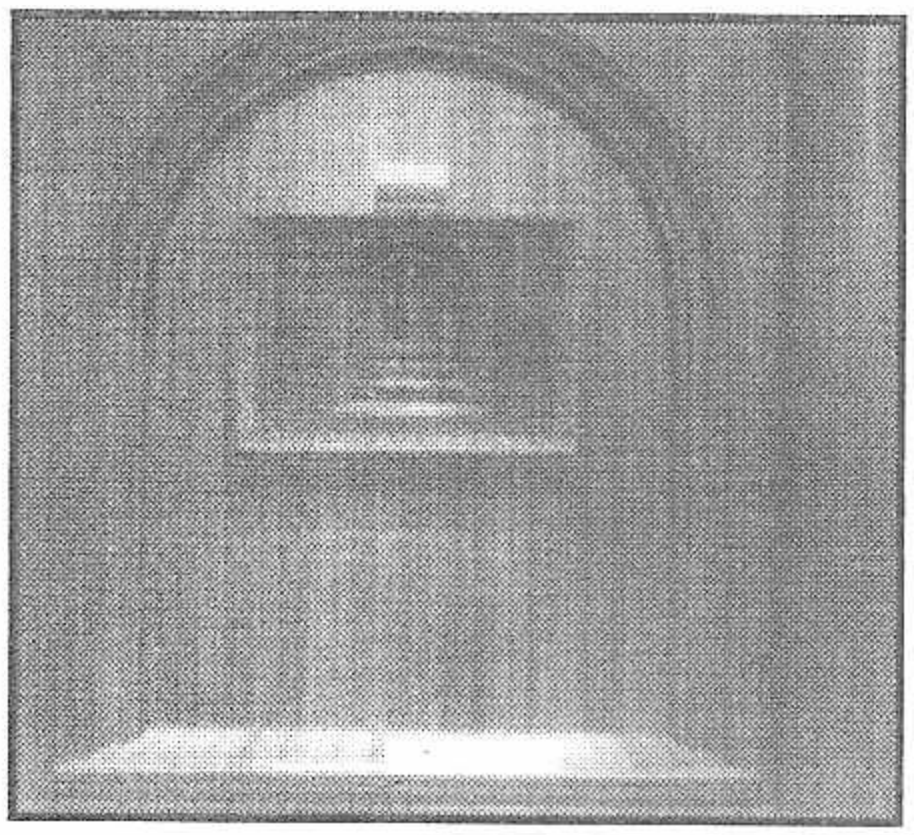




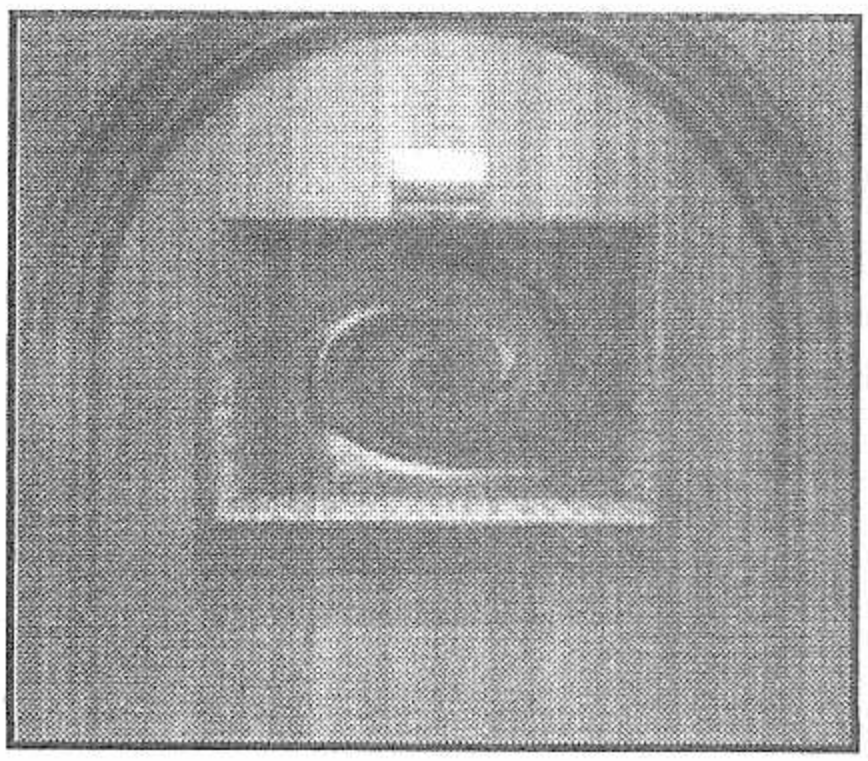
Os Quadros

Todos os outros livros estavam queimados. Um verdadeiro crime.

Em ambos os lados da estante haviam quadros pendurados. No quadro que estava à esquerda, uma escada levava para um arco muito parecido com os arcos encravados nos painéis de madeira da sala. Quando olhei mais de perto vi que a "escada" se parecia muito com a estante que estava à direita - e quando eu a toquei, o quadro girou e se transformou na frente de meus olhos!

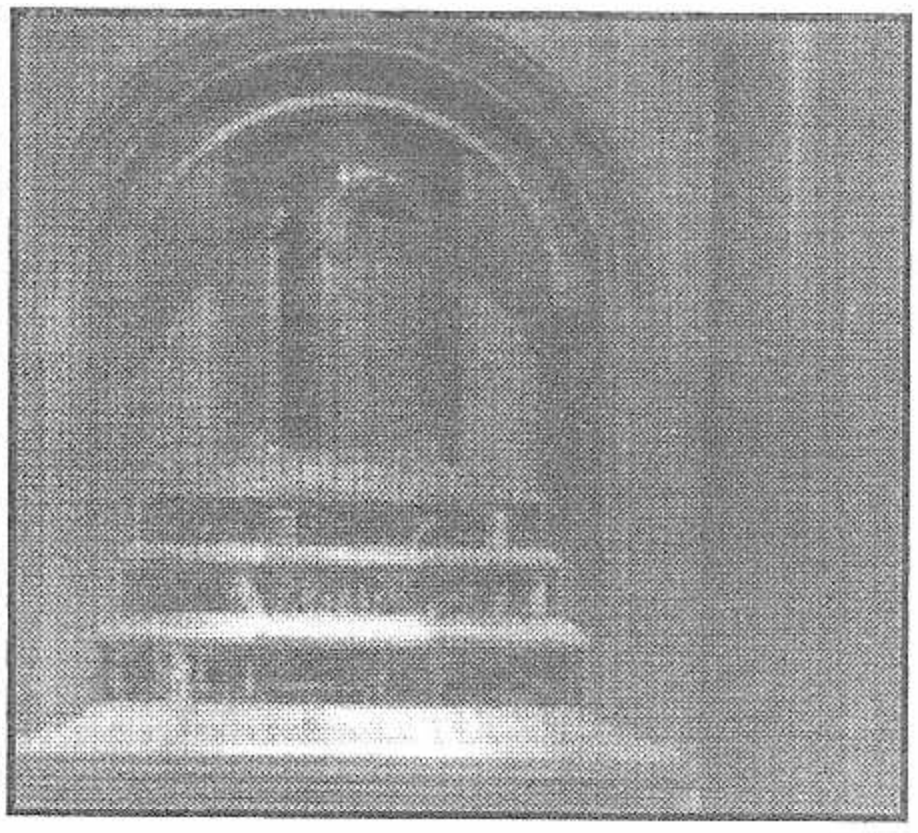


A figura agora mostrava uma escada levando para uma passagem.

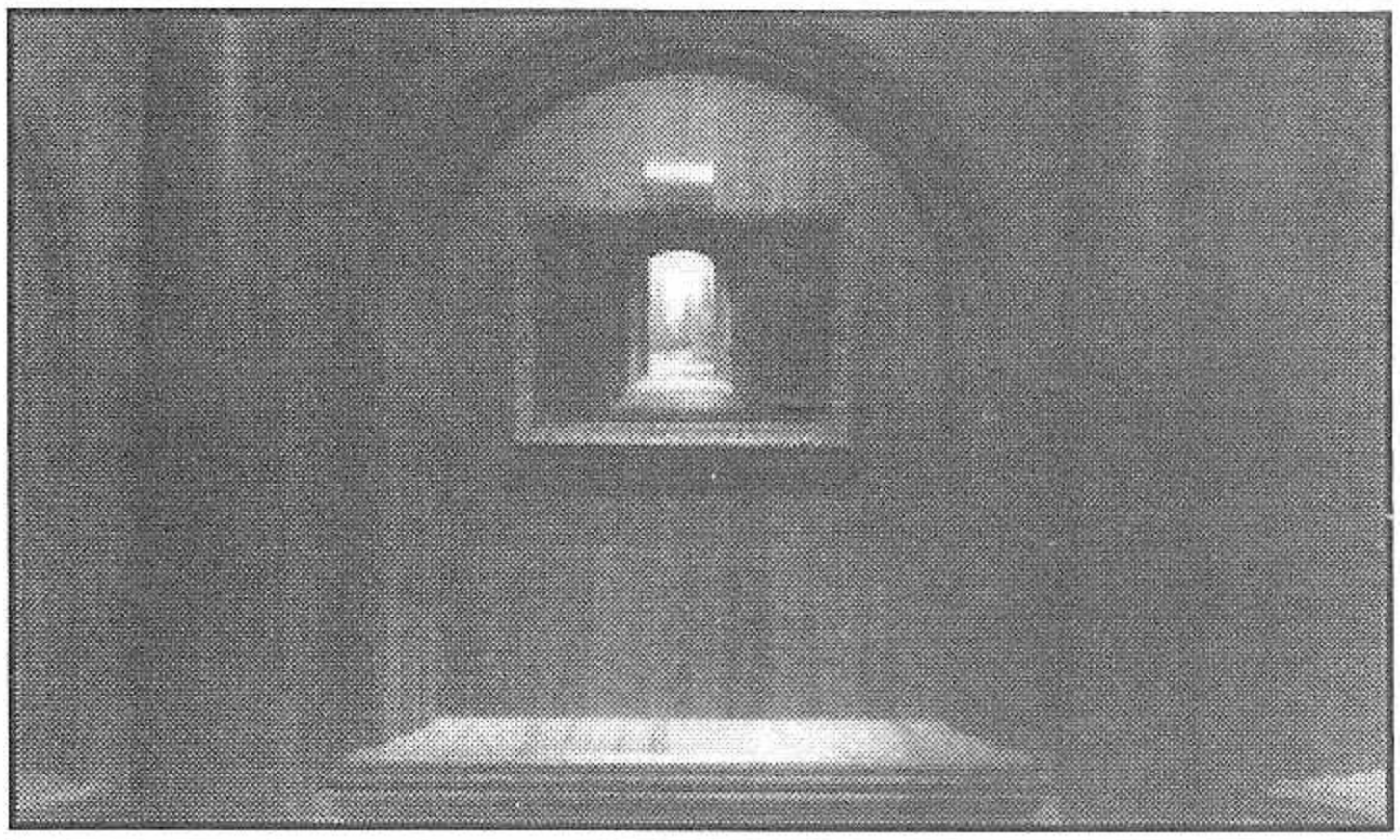


Balancei a cabeça e dei um passo para trás. Repentinamente, a estante seguiu a mesma transformação! Atrás, a porta da biblioteca fechou-se ao mesmo tempo.

Eu queria completar o meu exame desta sala antes de explorar qualquer sala escondida na passagem secreta. Então fui para o outro quadro, do lado direito da estante. Uma representação da porta de entrada da biblioteca.



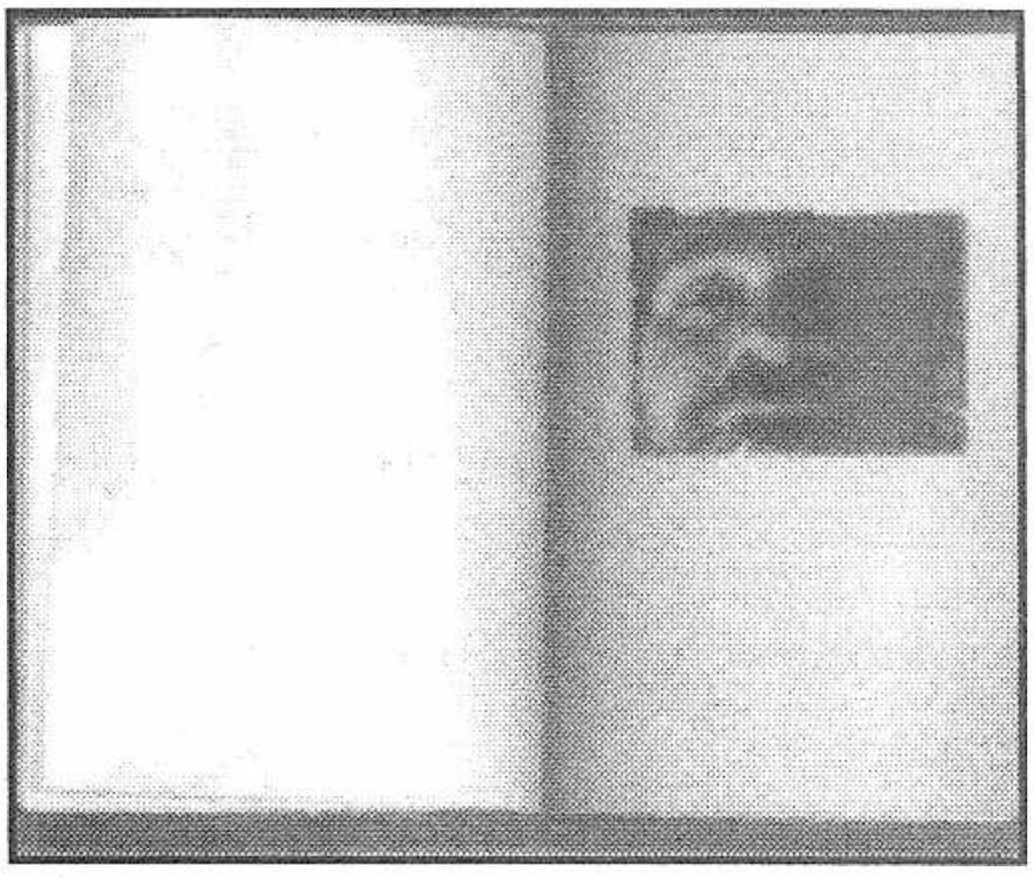
Novamente, em um exame mais detalhado, uma incrível mudança. A estante se levantou voltando para a posição original, e a porta da biblioteca abriu se .



A esta altura, decidi não considerar nada definido na Ilha de Myst. Olhei o resto da sala. Separados - dois livros, um azul e um vermelho. Uma página com a cor combinando estava ao lado de cada um.

O Livro Azul

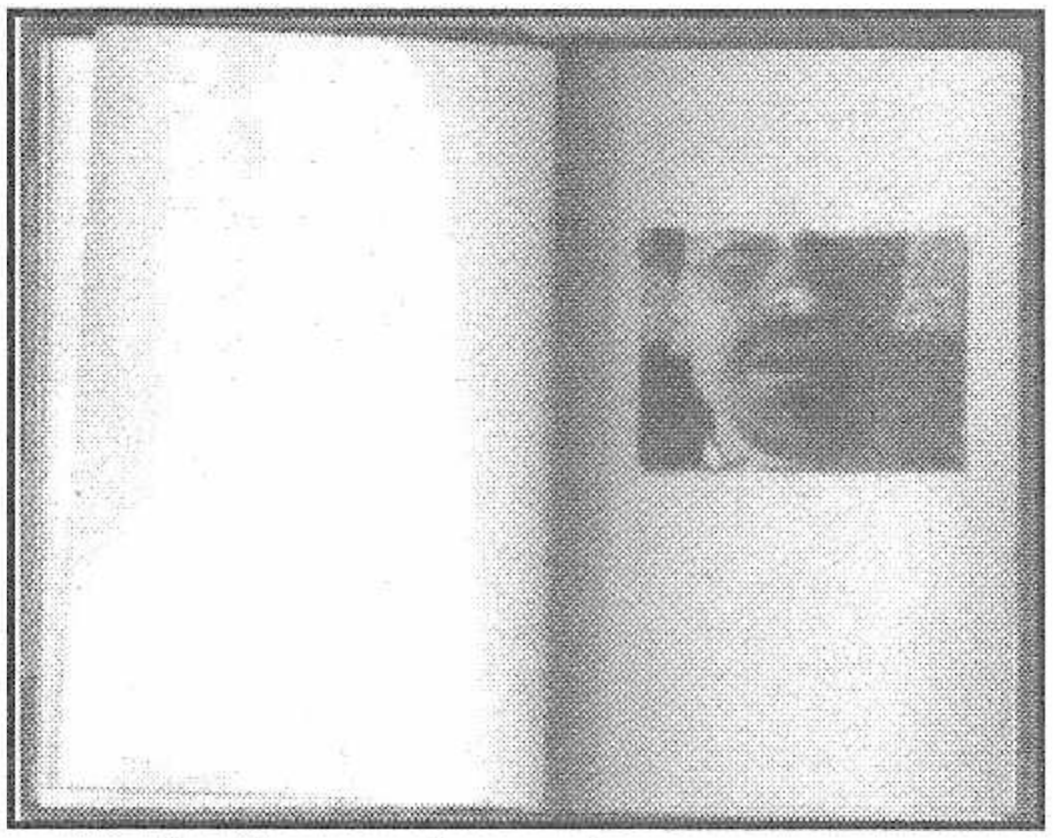
Fui para o livro azul, peguei a página. Obviamente ela pertencia ao livro, então eu a coloquei. De repente, a ilustração escura que estava no lado direito da página cheia de estática - tornou-se viva! Era uma mensagem. Um rapaz, obviamente desesperado, de repente olhou para cima e chamou, "Sirrus? É você?"



Quando ele percebeu que eu era um estranho, começou a implorar para que eu "trouxesse as páginas azuis". O aumento da estática piorou a transmissão, mas pude entender ainda uma frase ou duas - alguma coisa sobre "para todo o sempre" e repetidos pedidos pelas páginas azuis

O Livro Vermelho

A mensagem no livro vermelho era parecida. Outro rapaz se esforçando para me ver e escutar. Ele começou pedindo as páginas vermelhas - acho que falou alguma coisa como "Eu sou Sirrus." Será o filho de quem Atrus falou?



Honestamente não posso dizer que gostei mais da sua atitude do que da do outro rapaz. Um pouco arrogante, curto. Mas então pensei, talvez eu também ficasse desesperado e impaciente se estivesse vivendo dentro de um livro.

E depois pensei: Ora, eu estou vivendo em um livro.

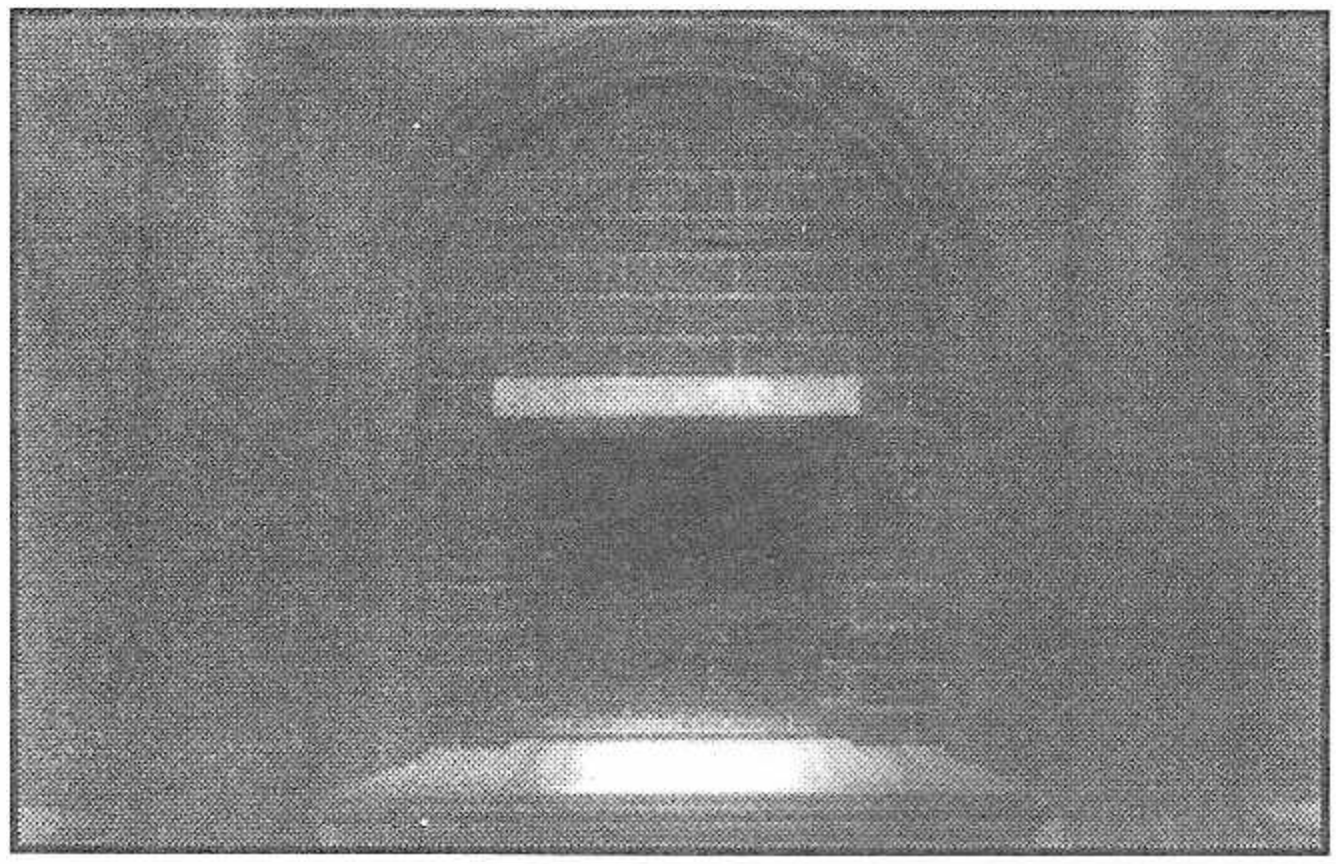
A Lareira

Em seguida, examinei a lareira.

Parecia normal, até eu me virar para sair. Um pequeno botão vermelho aninhado, quase escondido, à esquerda da abertura. Quando eu o pressionei, uma porta desceu fechada na minha frente.

Em pânico, consegui abrir a porta - e uma pequena placa quadrada literalmente "cresceu" a partir do ponto que toquei! A superfície era fria e líquida, como mercúrio. Toquei-a várias vezes, vendo os quadrados se transformarem, formando um padrão.

De repente, lembrei-me do Livro de Padrões na estante central. Verifiquei a porta. Quadrados. Uma grade de seis por oito. Exatamente. Algum tipo de código de acesso de padrões. Mas acesso para onde?



Pensei em entrar cada um dos 300 padrões, na base da tentativa e erro, mas depois mudei de idéia.

Quando apertei novamente o botão vermelho, os quadrados desapareceram e a porta subiu com um som de pneus.

O Observatório

Eu estava pronto agora para explorar atrás da estante.

Voltei para o quadro na estante e toquei nele. Então dei um passo para trás enquanto a passagem secreta se abria. Segui o confuso corredor até chegar a uma câmara aberta.

Ali havia um elevador.

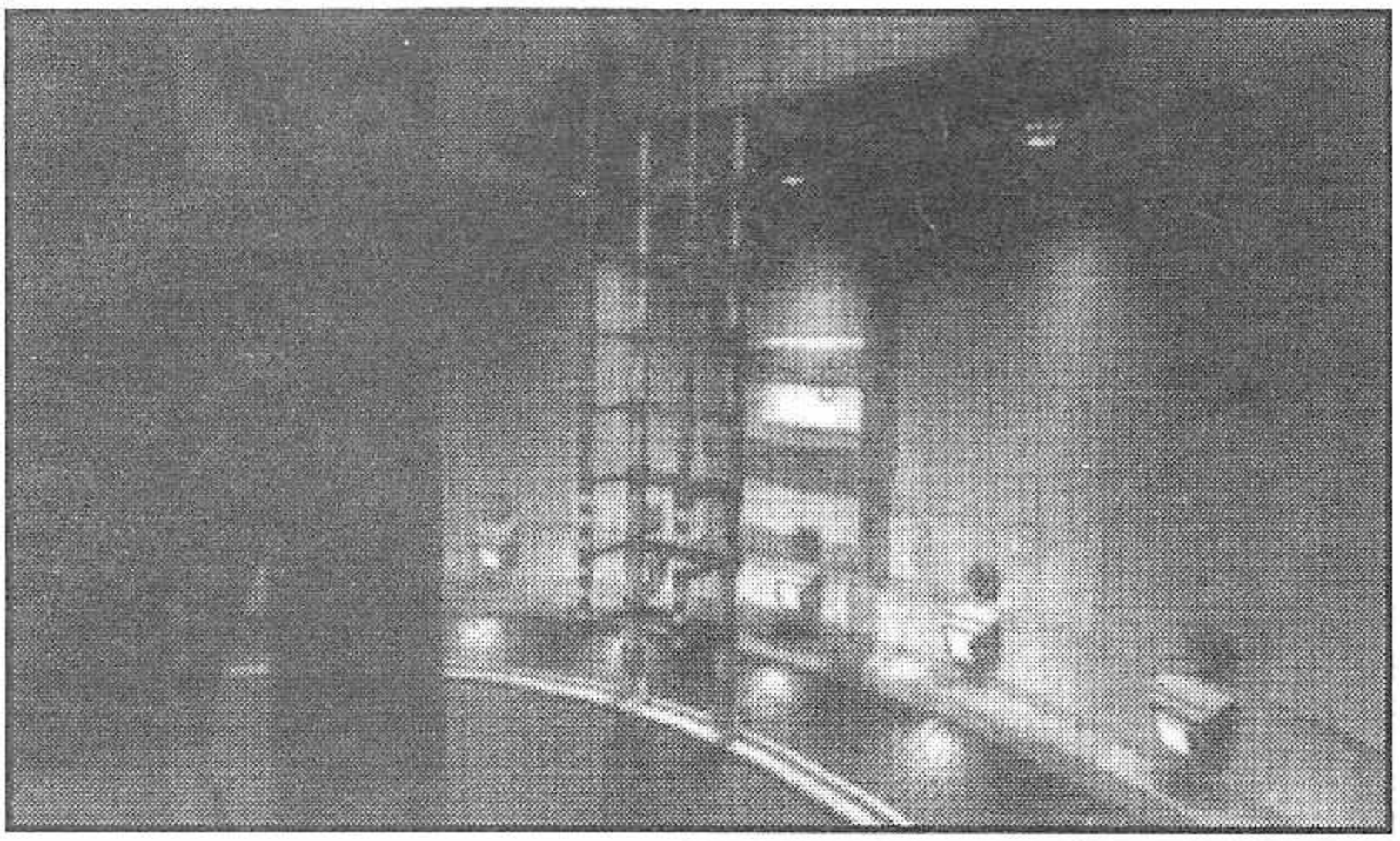
Abri a porta e entrei.

Uma luz indicadora sobre um botão azul me dizia que eu estava na "Biblioteca". Fechei a porta e pressionei o botão, confiando no destino. Quando

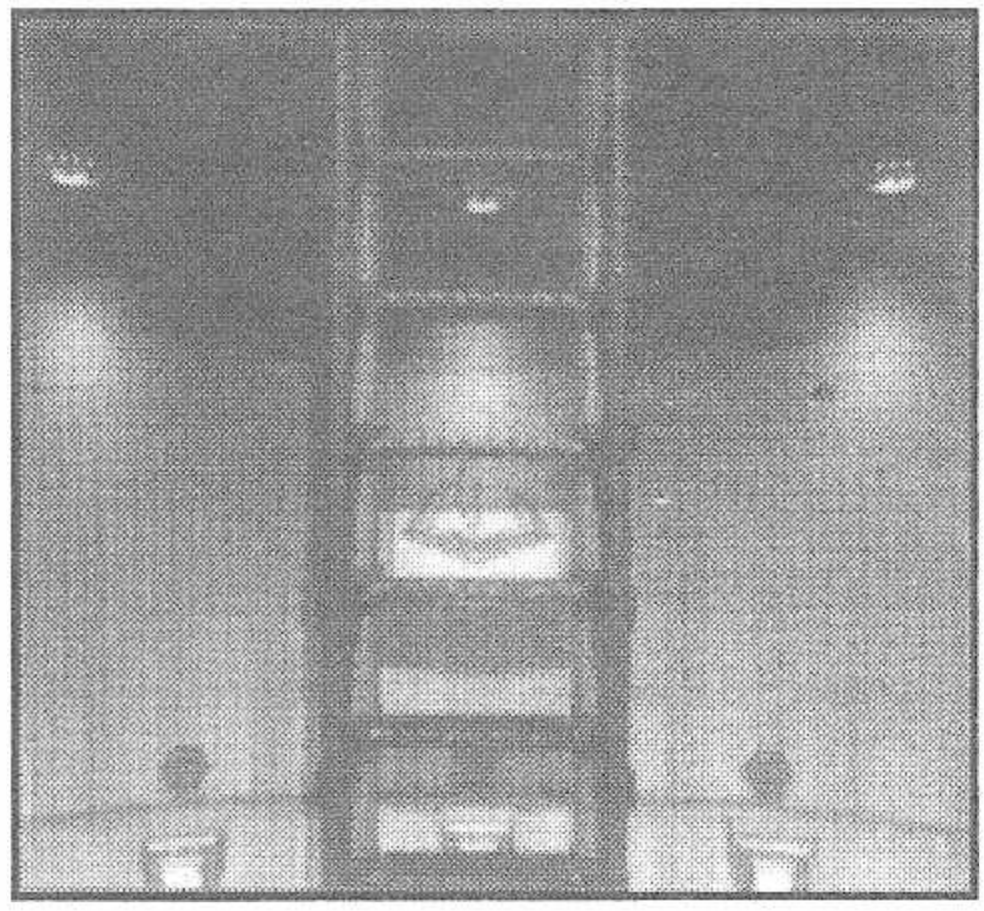
o elevador parou de se mover, abri a porta. O indicador mostrava agora "Torre". Seria este o prédio que vi no pico sobre toda a ilha?

Logo em frente havia uma escada de metal com o símbolo de um livro aberto centrado na parede atrás dela.





Subi a escada e descobri uma plataforma de observação com um ponto para abrir a vista. Mas a vista estava bloqueada por uma sólida parede de granito. Desci novamente e dei a volta no elevador - havia uma outra escada na parede oposta, esta com a insígnia de uma "chave".



Lembrei-me das palavras de Atrus para Catherine no Criador de Imagens Dimensionais: " Se você esqueceu as chaves de acesso, então lembre-se da torre de rotação. " Será que esta torre roda? Se o faz, como?

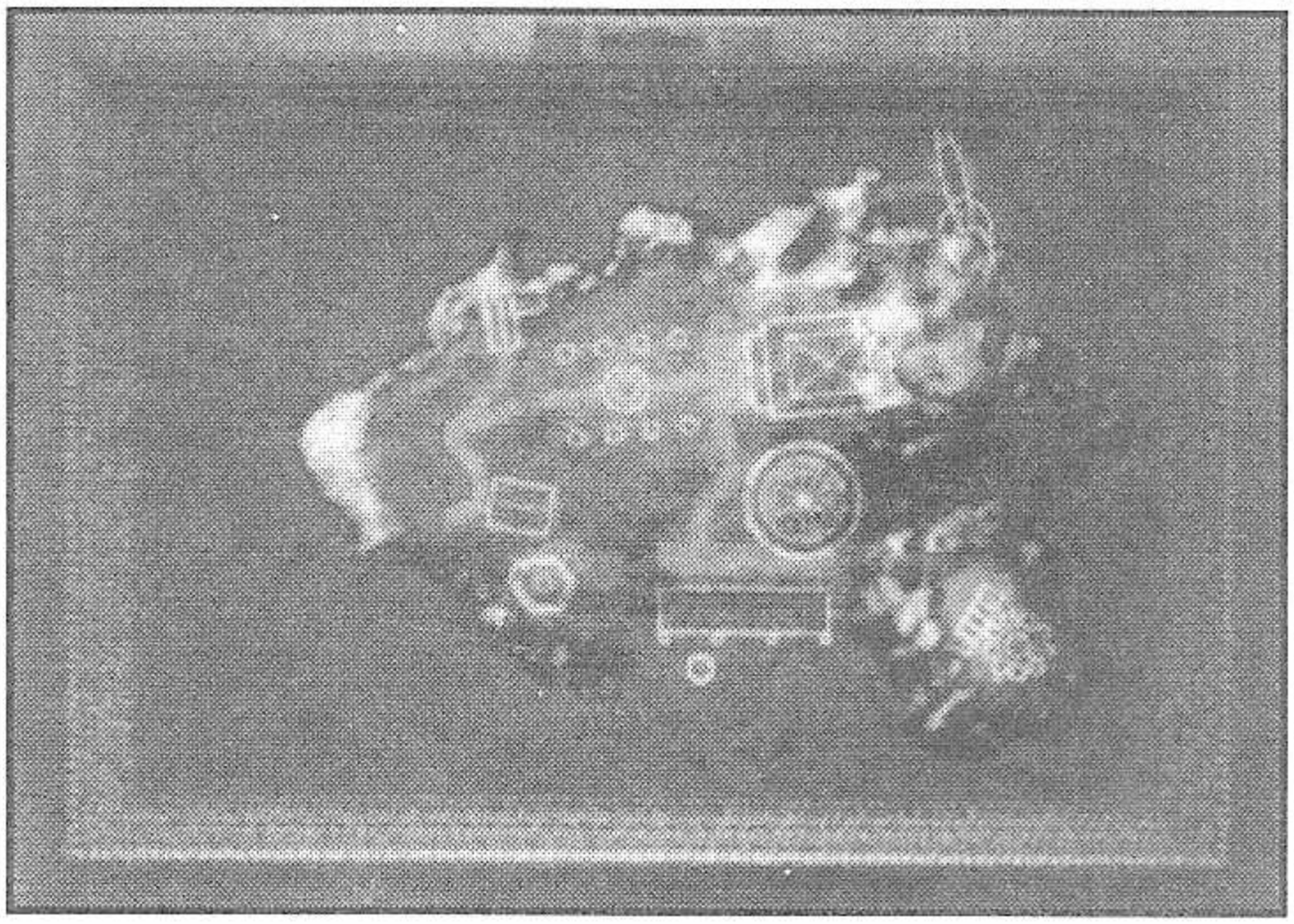
Subi a escada e novamente nada, a não ser parede de granito puro no topo. Mais curioso. Novamente, pensei se haveria uma forma de rodar a torre? Voltei par o elevador.

E aqui estou. Olhando novamente para a insígnia do "livro de abertura" na parede. Esses símbolos parecem sugerir que a "chave" para este observatório poderá ser achada em alguns livros.

Eu tinha que voltar para a biblioteca.

O Mapa

Quando entrei na biblioteca, fiquei surpreso ao descobrir que ainda havia um objeto nesta sala que não tinha sido examinado - o mapa.

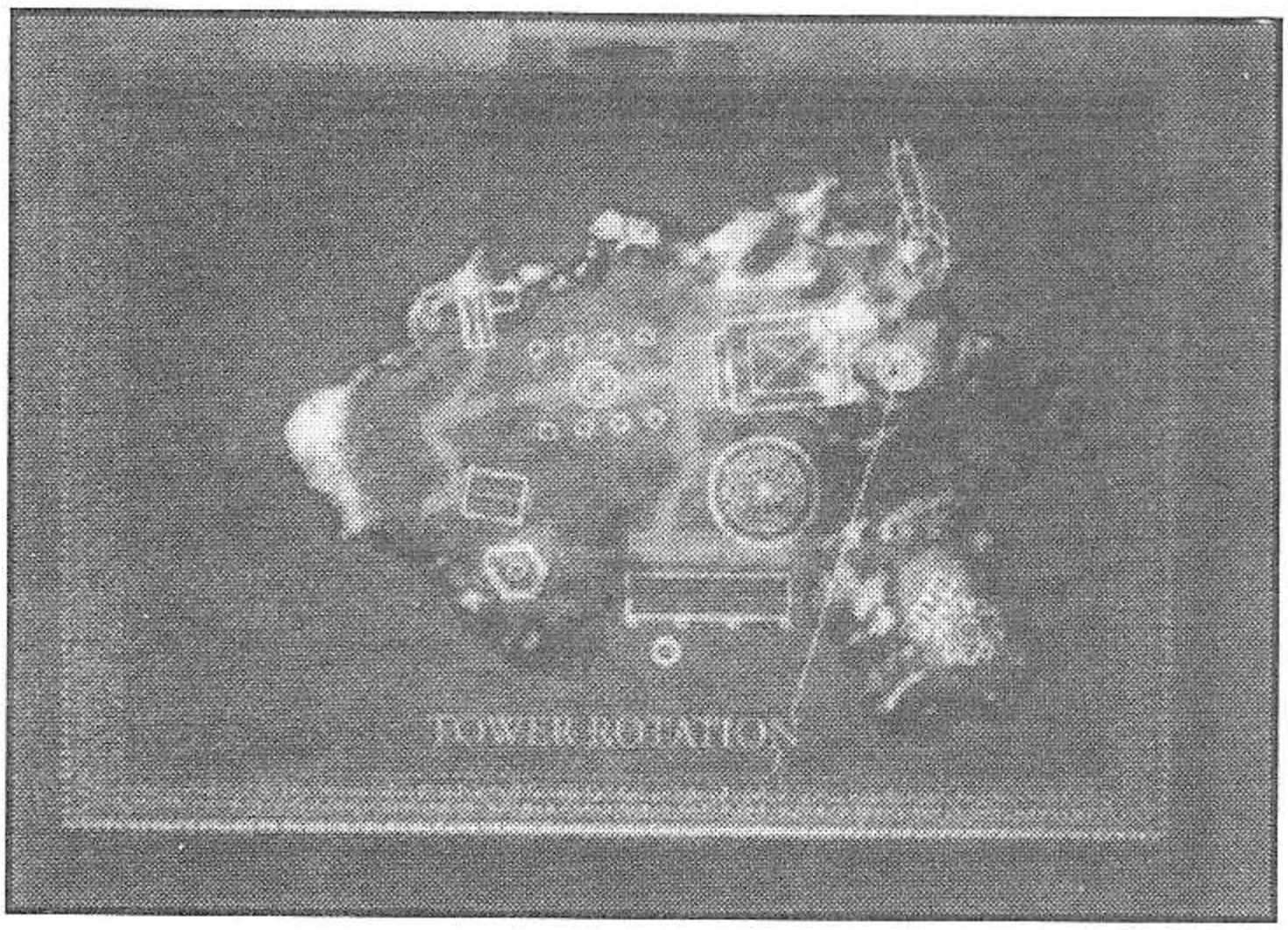


Quando me aproximei, um desenho iluminado apareceu. Olhei mais de perto. Linhas de um diagrama desenhavam as estruturas da ilha! Cada uma parecia corresponder a uma das localidades onde vi os "Marcadores".

Eu queria testar se os "Marcadores" tinham qualquer coisa a ver com as figuras iluminadas no mapa. Saí e desliguei o "Marcador" da bacia. Voltei e olhei o mapa. Exato, não havia nenhum diagrama para aquela área. Saí novamente, voltei a ligá-lo. Finalmente, eu sabia. As alavancas ativaram um tipo de mapa holográfico.

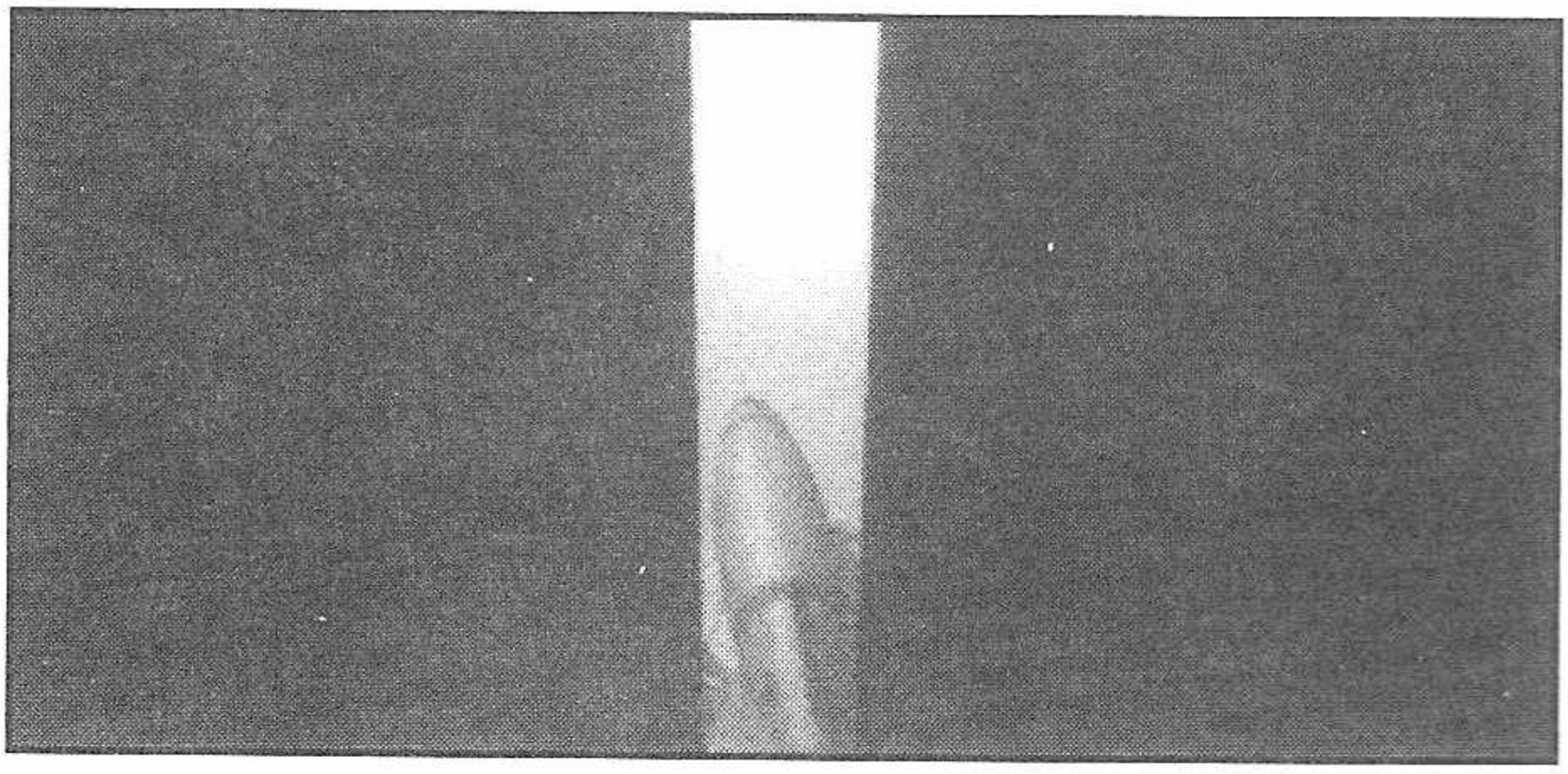
Olhando mais de perto vi que o ícone da torre de observação do lado de fora da biblioteca estava piscando. Quando toquei os círculos concêntricos que estavam piscando, um raio de luz saiu deles e começou a aumentar formando um arco em volta do mapa. Percebi que o raio parou de crescer quando eu retirei a minha mão. Então as palavras "Rotação da Torre" piscaram e eu ouvi um poderoso som de algo mecânico - a verdadeira torre de observação estava se virando!

Estendi a mão novamente e vi o raio ficar vermelho quando passava pelo local de cada um dos marcadores. Decidi ficar no observatório até o raio se virar e ficar vermelho sobre o objeto. Com isto, encontrei algo ainda mais interessante - a espaçonave no canto superior direito do mapa.

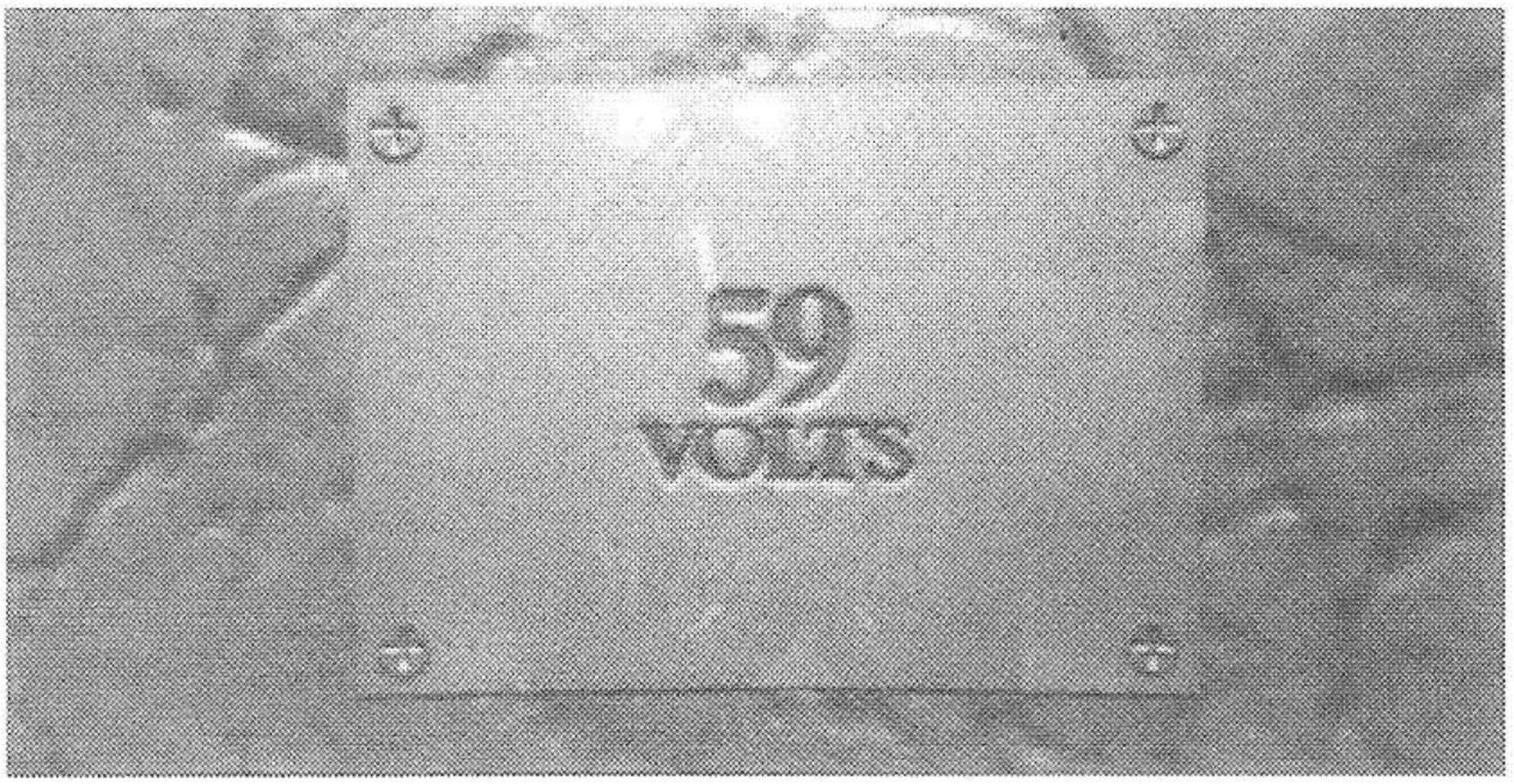


Ouvi a "rotação da torre" novamente, depois corri de volta para o observatório.

Claramente, o painel de vista mostrava a espaçonave. Mas o que isto queria dizer? Resolvi verificar a outra escada (aquela com a insígnia da chave).



Desta vez, no topo, uma placa metálica brilhante foi revelada, gravada com isto:



Pensei imediatamente no botão de "força para a espaçonave" que estava na caverna debaixo da torre de força de tijolos, e nas duas seqüências de interruptores do gerador. Depois, usei o quadro da porta novamente para reabri-la.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, manejo inadequado do CD e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº CQ 314027139

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
R. Antônio Nagib Ibrahim, 30 - Lapa - São Paulo - SP
CEP 05036-060 - C.G.C - 57.997.793/0001-82.
CAC - CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
TELEFONE: (011) 831 2266
Indústria Brasileira.

Myst by Sunsoft ®. Myst é marca registrada de Cyan, Inc. © 1994
Cyan Inc. e Broderbund Software, Inc. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

SEGA