

Rome: Total War

STRATEGY

►Setelah Shogun: Total War, dan Medieval: Total War, maka Rome: Total War merupakan game ketiga dari seri Total War. Dibanding pendahulunya, game ini terbilang superior.

Dari sisi grafik, Rome: Total War sudah menerapkan grafik full 3D yang sangat bagus. Simak pergerakan ratusan pasukan sewaktu bertempur, fenomenal! Selain itu, Interface juga didesain sangat baik. Tidak hanya menarik, tapi juga mudah dipahami. Ini penting bagi sebuah game strategy, yang umumnya mengharuskan Anda mengatur hampir segala hal, terutama segi mikro manajemen.

Namun bagi Anda yang enggan repot, Rome: Total War menyediakan opsi *auto-management*. Dengan begitu, Anda bisa membiarkan komputer yang mengatur berbagai hal yang terkait dengan kota, populasi, pajak dan lainnya, sementara Anda berkonsentrasi pada pertempuran. Rome: Total War mengombinasikan *mode turn-base strategy* untuk aspek manajemen ini, dan *mode real-time strategy* saat bertempur.

ON THE CD



Interface yang mudah dipahami membuat game ini menarik untuk dimainkan.

Namun satu hal yang harus diingat. Dalam game ini, Anda membangun keluarga, bukan kerajaan! Anda bisa bermain sebagai salah satu dari 3 keluarga bangsawan Roma. KKN tidak dilarang, bahkan diwajibkan. Rome: Total War mengharuskan para jenderal Anda berasal dari anggota keluarga, atau mereka yang diadopsi sebagai keluarga.

Adapun tugas keluarga Anda adalah mengabdikan pada Roma dan Senat. Senat menjadi elemen penting dalam gameplay. Senat akan memberikan berbagai tugas. Jika berhasil, Anda akan mendapat imbalan yang bervariasi. Dengan imbalan itu Anda bisa membangun kota, memperbesar pengaruh keluarga Anda di Senat, atau malah menjadi Kaisar! Inilah salah satu game strategi terbaik di akhir tahun ini.—JS



DATA TEKNIS

Perusahaan	Activision/ Creative Assembly
Kontak	www.totalwar.com
Kebutuhan Minimum	Windows 98SE/ME/2000/XP, PIII 1 GHz, 256MB RAM, DirectX 9.0b compatible 3D Accelerated VGA Card w/ 64MB, 2.9GB + 500MB (Swap) Harddisk space, DirectX 9.0 compatible Soundcard, 1024x768 monitor resolution.
Multiplayer	LAN, Internet
Plus	Gameplay dalam, automanagement, interface bagus
Minus	Save game tak bisa setiap saat, bugs

KONTROL

Left Mouse Button	Select
Right Mouse Button	Move
R	Run
BackSpace	Stop unit
PPause	

PENILAIAN

	%	20	40	60	80	100	Nilai	Total	Dalam
							Max.	Test	%
Grafik	[Progress bar]						30	28	93%
Gameplay	[Progress bar]						40	37	93%
Suara	[Progress bar]						20	17	85%
Fitur	[Progress bar]						10	9	90%

TOTAL NILAI EVALUASI
(MAKS. 100=100%) **91 = 91%**

Tribes: Vengeance

FIRST PERSON SHOOTER

►Setelah tak sukses dengan Tribes 2, yang berujung pada bubarnya sang pengembang asli. Tribes kini terlahir kembali lewat tangan dingin Irrational Games.

Bertajuk Tribes: Vengeance, Irrational Games -dikenal sebagai pembuat game System Shock 2- bukan saja berhasil menangkap esensi game Tribes, tapi juga menambahkan *mode single player* murni pada game ini! Versi Tribes sebelumnya memang lebih fokus pada mode multiplayer, tapi kini semua berubah.

Tribes:Vengeance tidak hanya memberikan mode multiplayer yang menarik, tapi juga mode singleplayer yang solid. Ide cerita mungkin tak orisinal, tapi struktur misi digarap sangat baik. Anda bahkan akan memainkan beberapa karakter secara bergantian.

Seperti sebelumnya, game inipun tetap mempertahankan ciri Tribes yakni adanya item *jetpack* dan kemampuan Ski. Jetpack memungkinkan karakter



Tersedia 3 slot untuk senjata. Tinggal pilih yang sesuai dengan selera dan kebutuhan.

Anda terbang sesaat ke udara. Sedangkan Ski bisa membuat karakter Anda meluncur pada lantai miring atau tebing. jangan lupakan pula beberapa kendaraan yang bisa Anda gunakan dan tentunya, senjata.

Anda bisa mengganti senjata dan armor melalui *inventory station* di sepanjang permainan. Senjatanya bervariasi, mulai jarak dekat dan jauh, dari yang

berdaya terbatas hingga yang mencakup area cukup luas.

Untuk grafik, Tribes: Vengeance menggunakan *engine Unreal* yang dimodifikasi. Meskipun penggambaran karakter masih agak kaku, tapi secara keseluruhan tampilan grafiknya terbilang bagus dan solid. Tribes: Vengeance ini rasanya tak akan mengecewakan penggemarnya-Jossi Saputra



DATA TEKNIS

Perusahaan	Sierra, Vivendi Universal / Irrational Games
Kontak	www.tribesvengeance.com
Kebutuhan Minimum	Windows 98//2000/XP, P4 1GHz, 256MB RAM, T&L-capable & pixelshader VGA card DirectX® 9.0c-compliant w/ 32MB RAM, 5 GB Harddisk space, Direct X Sound Card.
Multiplayer	LAN, Internet
Plus	Mode Single-player yang solid, adanya fitur jetpack dan ski
Minus	Penggambaran karakter agak kaku, butuh kapasitas harddisk besar

KONTROL

W, A, S, D	Movement
Left Mouse Button	Fire
Right Mouse Button	Jetpack
Spacebar	Ski
F	Use/ Pickup Weapon
Q	Use Pack
E	Throw Grenade

PENILAIAN

	%0	20	40	60	80	100	Nilai Max.	Total Test	Dalam %
Grafik	[Progress Bar]						30	26	87%
Gameplay	[Progress Bar]						40	34	85%
Suara	[Progress Bar]						20	16	80%
Fitur	[Progress Bar]						10	10	100%

TOTAL NILAI EVALUASI 86 = 86% (MAKS. 100=100%)

Myst IV: Revelation

Myst adalah seri *game adventure* dengan tampilan yang sangat realistis dan cerita menarik serta unik. Sayangnya, game ini juga dikenal memiliki *puzzle* yang sangat sulit. Myst IV: Revelation pun tak jauh berbeda. Oleh karena itu *walkthrough* ini dibuat untuk membantu Anda menamatkannya.

Jossi Saputra



Anda harus memotret berbagai informasi penting yang Anda temui dalam Myst IV: Revelation. Contohnya adalah susunan kode kristal untuk Rime (puzzle 4).

► Karena keterbatasan halaman, *walkthrough* ini hanya memberikan solusi untuk puzzle saja. Untuk mengetahui semua alur cerita, disarankan untuk menjelajahi seluruh lingkungan permainan. begitu anda mendapat amulet Yeesha, cermati setiap item dengan amulet ini. Selain itu, Myst IV menerapkan sebuah mode yang disebut ZIPmode. Mode ini memungkinkan Anda berpindah tempat secara instan. Caran-

ya dengan mengklik ikon di kanan bawah, dan memilih tempat tujuan.

Puzzle

I. Tomahna

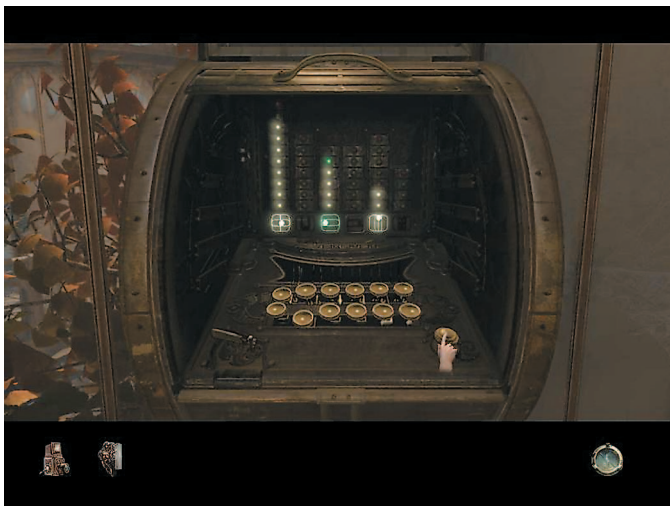
Puzzle 1: Gelombang sinyal.

Ada beberapa tombol disini yakni sebuah slider untuk memilih sinyal. Kenop kiri bawah adalah *amplitude*, kenop tengah pengatur frekuensi, dan kenop kanan

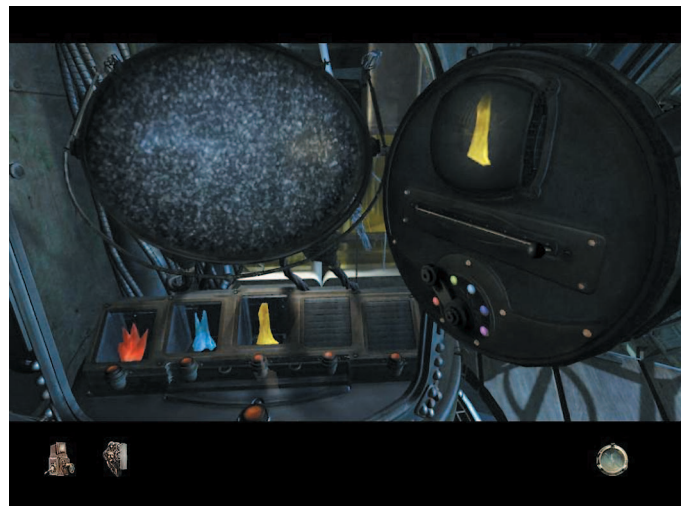
pengatur *phase*. Solusinya, ikuti instruksi dari Atrus.

Puzzle 2. Power untuk Water Gate.

Sebelumnya, tuju Water Plant dulu. *Reset Gate* ini dengan menarik tuas di tengah. Kembali ke Botany Lab (antara conservatory I dan II), lalu tuju Power-Box. Karena telah di-reset, simbol Water Gate tak lagi berpendar merah. Anda harus membuatnya menyala hijau. Ada dua baris tombol disini, masing-masing



Puzzle 2, Anda harus membuat simbol untuk WaterGate menyala hijau. Caranya dengan mentransfer daya dari masing-masing stasiun.



Puzzle 4, Anda harus menyusun kode kristal sesuai urutan. Anda bisa melihat petunjuknya di jurnal milik Atrus.

terdiri dari 6 tombol. Susunan tombol adalah sebagai berikut:

1A - 2A - 3A - 4A - 5A - 6A (A=Atas)

1B - 2B - 3B - 4B - 5B - 6B (B=Bawah)

Solusi:

1. 1A->6B + Tombol Transfer

2. 1B->3B + Tombol Transfer

(Gate kiri menyala hijau)

3. 6A->1B + Tombol Transfer

4. 5A->6B + Tombol Transfer

5. 6A->1B + Tombol Transfer

6. 1A->2B + Tombol Transfer

7. 2A-> 6B + Tombol Transfer

8. 2B->4B + Tombol Transfer

9. 5A->4B + Tombol Transfer

(Gate kanan menyala hijau)

begitu selesai PowerBox akan menutup.

Kemudian tuju WaterPlant, dan tekan

tombol di atas kontrol untuk membuka

Water Gates. Begitu air mengalir,

kembalilah.

Ib. Tomahna (Malam)

Puzzle 3: Mengaktifkan Antena

Tuju ruang observatory (ruang awal)

dengan elevator. Tarik tuas di belakang

3 kamera untuk membuka atap. Tuju

kursi teleskop. Duduk, atur posisi dan

tekan tombolnya. Tekan tombol bersim-

bol di atas roda sebelah kanan untuk

mengaktifkan antena.

Puzzle 4: Kontak Atrus.

Mesin ini terdiri dari 5 tudung masing-

masing dengan tombol, sebuah tombol

besar di bawah, slider dengan 8 slot

(posisi awal slider pada slot 0), dan

sebuah roda pemilih warna. Tugas Anda

adalah mengurutkan kristal sesuai

PUZZLE 5

	5						
					3		
		7	4				
6							1
					2		

simbol Rime.

Solusinya:

1. Tempatkan slider pada slot 6, roda pemilih warna pada Merah dan tekan tombol tudung 1.

2. Tempatkan slider pada slot 3, roda pemilih warna pada Cyan dan tekan tombol tudung 2.

3. Tempatkan slider pada slot 8, roda pemilih warna pada Kuning dan tekan tombol tudung 3.

4. Tempatkan slider pada slot 8, roda pemilih warna pada Hijau dan tekan tombol tudung 4.

5. Tempatkan slider pada slot 2, roda pemilih warna pada Biru dan tekan tombol tudung 5.

Terakhir, tekan tombol besar di bawah.

Puzzle 5: Perapian

Masuk perapian, berputar, dan tekan

tombolnya untuk menutupnya. Tugas

Anda hanya menyalakan semua kotak

yang terkena sinar. Masalahnya, setiap

kali menekan 1 kotak, 4 kotak di

sekelilingnya akan menyala. Untuk me-

reset, tekan tombol di bawah tadi.

Solusinya, ikuti urutan nomor untuk

menekan kotak secara berurutan. (Lihat

box Puzzle 5).

II. Haven

Puzzle 6: Elevator Rusak

Anda harus mengaktifkan elevator.

Didalam elevator ada kotak kayu rusak,

di belakang ada 4 buah bola besi,

berputar ke samping kiri elevator ada

kotak kayu rusak dan 4 bola besi lagi.

Solusi: Tuju samping kiri elevator. Geser

3 bola besi agar masuk ke kotak kayu

rusak. Kembali ke elevator. Geser kotak

kayu didalam elevator supaya keluar.

Geser 3 bola besi agar masuk ke dalam

kotak kayu ini. Geser kembali kotak kayu

ini ke dalam elevator. Masuk kedalam

elevator, putar roda kontrol dan tekan

tuas di kanan. Sesampai di atas, geser

kotak kayu keluar. Setelah lubang jalan

tertutup, tuju bangkai kapal itu.

Puzzle 7: Mengusir Mangree

Anda harus membuat Mangree pergi agar

bisa memotret symbol totem. Solusi

Putar roda paling kanan $\frac{3}{4}$ untuk seruan

panjang, putar roda paling kiri $\frac{1}{4}$ untuk

seruan pendek, dan putar roda paling

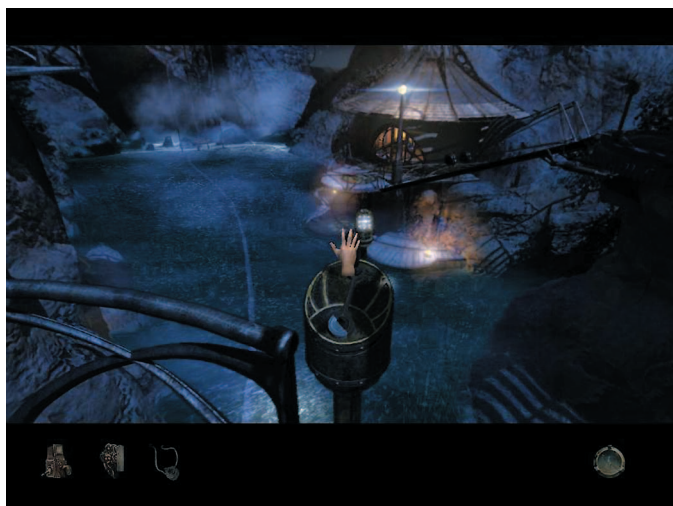
kanan $\frac{3}{4}$ untuk seruan panjang lagi.

Puzzle 8: Gerbang Karnak

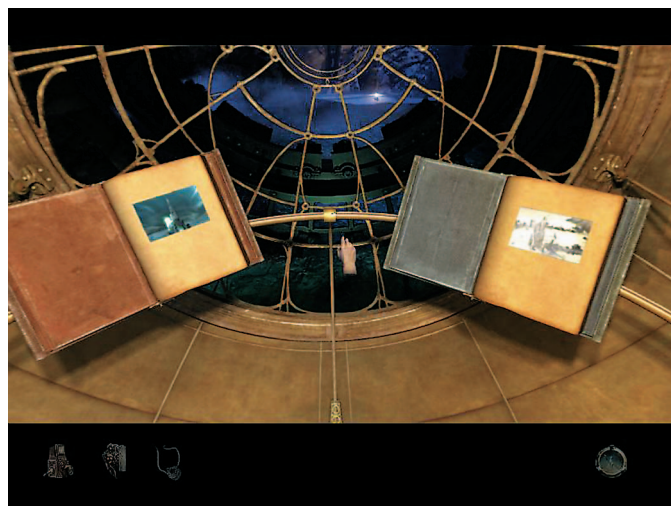
Buka panel gerbang. Di sini ada 3 buah

slider (SA: Slider Atas, ST: Slider Tengah,

SB: Slider Bawah), 2 buah palu kecil (PP:



Menjelajahi dan meneliti semua item adalah penting. Ini adalah tuas untuk mengubah platform menuju dapur, kamar yeesha dan kamar Atrus



Perangkat teleportasi canggih. Kedua Linking Book tersebut bisa membawa Anda ke Haven atau Spire

Palu Putih, PH: PaluHitam). Solusinya dengan mengikuti urutan dibawah. Jumlah pergerakan slider dihitung berdasarkan lubang yang dilalui. Sementara palu digerakkan ke atas dan ke bawah.

PP ke bawah, ST 2 kali ke kiri, PP ke atas, PH ke atas, ST 1 kali ke kanan, PP ke bawah, PH ke bawah, ST 1 kali ke kiri, PP ke atas, SA 2 kali ke kanan, PH ke atas, ST 1 kali kekanan, PH kebawah, PP kebawah, ST 1 kali kekiri, PP keatas, SA 1 kali ke kanan, PH ke atas, ST 2 kali kekanan, PP kebawah, PH ke bawah, ST 1 kali ke kiri, PP keatas (PP selesai). SB 2 kali ke kiri, PH keatas, ST 1 kali ke kanan, PH kebawah, SB 1 kali ke kiri, PH keatas, ST 1 kali ke kanan, PH kebawah (PH selesai)

Puzzle 9: Jembatan

Tekan handel untuk membuka penutup kunci jembatan. Anda harus mengurutkan sesuai symbol binatang berdasar diagram yang Anda dapat. Solusi adalah sebagai berikut:

1. Angkat tungkai hingga simbol ketiga nampak (kotak kosong).
2. Angkat tungkai hingga simbol kedua nampak (3 segitiga terangkai).
3. Symbol pada tungkai ketiga adalah tetap (4 daun clover). Tapi untuk menentukan tungkai ke empat yang rusak, angkat tungkai ketiga hingga simbol kelima nampak (4 kotak) kemudian angkat tungkai ke 4 sejajar dengan tungkai ke 3. Selanjutnya, kembalikan posisi tungkai ke 3 seperti awal (4 daun clover).

4. Angkat tungkai sesuai petunjuk nomor 3 .

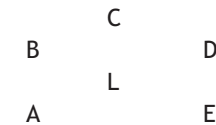
5. Angkat tungkai hingga symbol keempat nampak (angka 5 terbalik).

Setelah selesai, tarik tuas kayu di kiri, jembatan akan merendah.

Puzzle 10: Menjebak Camoudile

Di atas ada sarang dalam posisi tertentu (lihat skema). ABCDE = Sarang, L = Lubang. Kiri, Tengah, Kanan adalah posisi roda pemanggil Mangree. 1/4 dan 3/4 adalah durasi putaran roda yang harus dilakukan. Lakukan save game.

Posisi sarang dan lubang:



Solusi:

- Kiri 1/4 Kanan 3/4
 - Kanan 3/4 Tengah 1/4
 - Kiri 1/4 Kanan 3/4
 - Kiri 3/4 Tengah 3/4 (Si Camoudile nyaris tercebur...)
 - Tengah 1/4 Kiri 1/4
 - Kiri 1/4 Kanan 3/4
 - Kanan 3/4 Tengah 1/4
 - Kiri 3/4 Tengah 3/4
 - Kanan 3/4 Tengah 1/4 (Lakukan save game)
 - Kiri 1/4 Kanan 3/4
- Timpuhan penentu:
Kanan 3/4 Kiri 1/4 Tengah 1/4

Puzzle 11: Kursi Luncur

Turun dan tuju ujung jalan papan. Turun ke bawah, tempat Camoudile pingsan. Ikuti jalan ke kanan dan panjat pondok pohon satunya. Ikuti jalur jalan dari daun. Duduk di kursi, zoom pada

buntalan ular di dahan. Gunakan amulet, dan ikuti gerakannya. Begitu si ular pergi, tekan 'dahan' tadi.

III. Tomahna

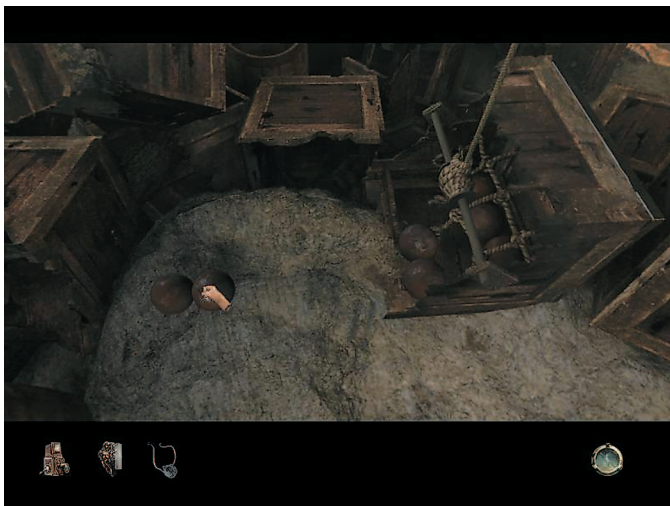
Aktifkan Linking Books dan pilih Spire.

IV. Spire

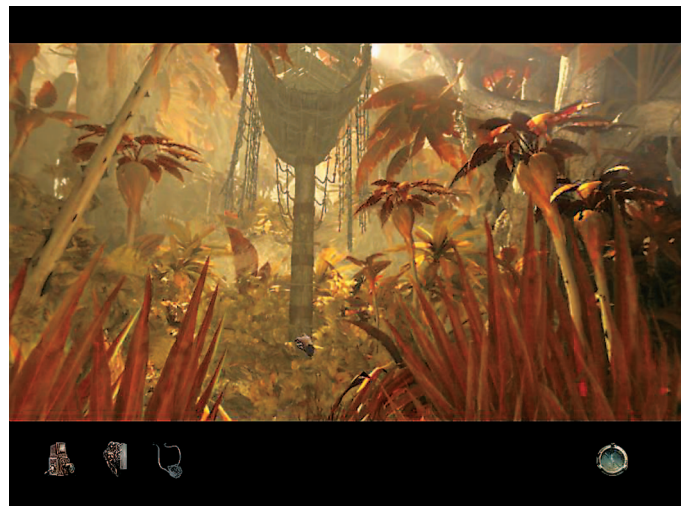
Puzzle 12: Power Untuk Spire

Setelah meluncur melalui lubang, Anda akan sampai di ruang kontrol pertama. Tuju *control box* bersimbol. Tekan tombol di sampingnya. Setelah terbuka, tekan switch di kiri. Anda harus menyalakan 4 LED. Caranya, geser slider: ke kanan, kiri, kanan, kiri, dan kanan. Kini, tuju pipa di tengah. Pipa ini menuju ke atas. Panjat, dan geser tuas di atas ke kiri untuk membuka pintunya (*trap-door*). Di sini ada beberapa ruang, tapi lanjutkan memanjat pipa tadi. Anda sampai di ruang control atas. Buka control box disitu, tekan switch-nya ke bawah. Anda harus menyalakan 2 LED. Geser slider ke kiri, kanan, dan kanan. Ada sesuatu yang muncul di bawah.

Kembali ke ruang kontrol bawah. Perhatikan, kini ada sebuah jalur dalam menuju *StoneShip*. Masuk ke dalam *StoneShip* dan tekan tuasnya. Keluar dari *StoneShip*. Jalan, dan sebrangi tangga rebah. Turunkebawah melalui pipa. Jalan ke sudut satunya. Disini ada rantai terlibat. Singkirkan batu kecil terapung yang memacetkan mekanisme. Tarik tuasnya. Naik lagi keatas. Diatas sebrangi batu apung, jalan terus menuju control box. Buka, tekan



Puzzle 6: Elevator rusak di Haven. Gelindingkan peluru kedalam kotak kayu yang rusak disampingnya.



Jika rumput merah tidak disibakkan, Hunting post diatas pohon ini tak akan terlihat.

switch ke bawah, geser slidernya ke kanan, kanan, kiri, kiri, dan kanan. Jika benar ke 29 LED akan menyala. Kembali ke StoneShip. Sesampai di seberang, naik ke ruang control paling atas. Matikan switch pada control boxnya.

Puzzle 13: Tune Mesin

Buka panel EEE, tekan tombol didalamnya. Ada tiga gir didepan Anda. Posisi awal setiap gir adalah 1, bukan 0 (nol). Jika salah untuk mereset gunakan tuas putih di setiap gir.

Solusi:

Gir pertama (pentagon) pada posisi 4;
Gir kedua (lingkaran) pada posisi 3;
Gir ketiga (*hexagon*) pada posisi 7.

Setelah selesai tekan tombol hitam besar di atas kiri. Kursi akan bergerak.

Puzzle 14: All Crystal Vibrate

Lakukan save game karena ini adalah puzzle tersulit. Petunjuk frekuensi yang benar dari tiap kristal adalah dari kertas yang Anda kumpulkan.

Solusi: Untuk lebih singkat, urutannya adalah sebagai berikut:

1. Quartz: 6-12-4,
2. Blue Crystal: 3-1-7,
3. Rock: 10-5-5
4. Nara: 12-12-12

Sekarang bagian tersulit. Anda harus menyusun formasi itu melalui tiga slider ditengah panel. Dimulai dari Quartz, Anda harus menaruh slider pertama di posisi 6, slider kedua di posisi 12, dan slider ketiga di posisi 4, demikian seterusnya. Ini sulit, Anda harus melakukannya dengan cepat saat setiap kristal

masih bergetar. Jika berhasil jembatan di depan Anda akan turun.

Puzzle 15: Skema Warna

Tugas: Menghancurkan batu yang menghalangi elevator. Pastikan *container* di dorong ke kiri sehingga Nara jatuh dan meledak. Geser container ke kiri dan kembali ke kursi. Set slider ke 12-12-12. Elevator bebas. Masuklah kedalam, dan tuju keatas. Tekan tuas dan potret skema warna yang muncul. Ini untuk puzzle di Serenia. Tuju Linking Chamber dan kembali ke Tomahna.

V. Tomahna

Kembali ke kamar Yeesha. Kali ini selesaikan puzzle di kamar ini.

Puzzle 16: Rak Buku

Anda harus menyusun buku di rak sedemikian rupa. Buku ini berjumlah 8 buku dalam dua baris. Solusinya dengan menekan buku dalam urutan sebagai berikut (Baris:Buku):

- 2:4
- 1:6
- 1:8
- 1:3
- 2:6

Setelah selesai, lemari akan turun. Turunlah ke lubang. Anda akan menemukan Link Book ke Serenia.

VI. Serenia

Puzzle 17: Water Control

Prioritas pertama adalah menutup 3 *water control* agar air tak mengalir ke kanal kiri. Water control ketiga panelnya tertutup ular yang sama dengan di Ha-

ven. Usap 4 kali bagian bawahnya, dan sentuh kepalanya untuk membuatnya pergi. Tapi tutup water control 3 hanya setelah puzzle 23 selesai.

Puzzle 18: Spirit Guide

Spirit Guide yang akan Anda miliki bersifat *random*, berbeda untuk setiap kali bermain. Lokasi Spirit Guide adalah *stone circles* untuk *Wind Guides*, *circular pools* untuk *Water Guides*, dan *burning stones* untuk *Fire Guides*. Persembahkan untuk mereka *Pollen* untuk *Wind*, *Bubble* untuk *Water*, dan *Burning Sap* untuk *Fire*.

Anda akan mengetahui Spirit Guide Anda setelah bertemu Zaneka. Untuk mendapatkan Spirit Guide Anda harus memberikan persembahan ke lokasi spirit guide itu. Sentuh Spirit Guide dengan persembahan di tangan, segera! Berikut untuk lebih jelasnya.

Dari->Dapatkan->Spirit Guide->Lokasi Pollen tree->Pollen->Win->Stone circle Bubble fountain->Bubble->Water->Water pool

Burning plant->Sap->Fire->Burning stone

Puzzle 19: Dream

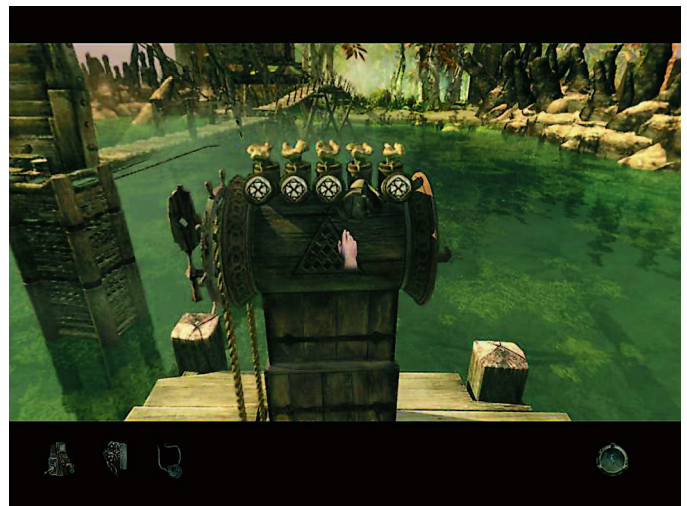
Petunjuk untuk menyelesaikan puzzle ini adalah dengan mengetahui bahwa warna putih adalah kombinasi semua warna. Tugas Anda adalah mengubah semuanya menjadi putih. Perubahan warna itu adalah sebagai berikut:

Merah->Ungu->Biru->Cyan->Hijau->Kuning->Putih

Cara terbaik untuk menyelesaikannya adalah dengan menggerakkan dalam bentuk segitiga atau zigzag.



Puzzle 8 gerbang menuju habitat Karnak ini susah-susah gampang, jadi pastikan Anda mengikutinya dengan hati-hati.



Puzzle 9, perhatikan bahwa simbol pada tungkai ke empat rusak. Untuk mengesetnya, Anda harus memanfaatkan tungkai ketiga sebagai patokan.

Puzzle 20 : Skema Warna (Serenia)

Setelah mengeringkan air untuk membuka pintu rahasia di lorong rahasia. Anda akan menemukan sebuah panel. Anda harus membentuk segitiga, menggunakan kombinasi yang ditunjukkan Dream untuk membentuk 6 segitiga dalam posisi terluar dari panel. Dengan begitu kombinasi setiap segitiga berpendar putih. Setiap segitiga kecil hanya bisa terdiri dari dua tipe (R=Red, G=Green, B=Blue, M=Magenta, C=Cyan, Y=Yellow).



Selain itu, salah satu dari puncaknya harus sama dengan skema warna dari Spire.

Puzzle 21 : Memory Yeesha

Anda berada di dalam memori Yeesha. Ada beberapa percakapan di sini. Lengkapannya sebagai berikut:

1. (Yeesha) Daddy's really good at chess
2. (Yeesha) You can make one just like you made my spirit guide
3. (Sirrus) I'd like to sis, but I don't have a chess set
4. (Yeesha) I'll tell them to when I link home
5. (Yeesha) Well maybe mum and dad could give you a set, as a present
6. (Sirrus) Ha, right, and I suppose you'll tell them to make it out of the same rock as this chamber
7. (Yeesha) You should play him
8. (Sirrus) I could, but it's really hard to carve figurines that small

9. (Sirrus) That way, I'll never be able to break them

10. (Sirrus) They break so easily
Benda yang ada adalah: Catur (C), Figur (F), Lukisan (L), Buku (B) dan Nara (N). Berikut adalah urutan seharusnya:

- C : 01, 07, 03
- F : 02, 08, 10
- L : 05
- B : 04
- N : 06, 09

Agar lebih mudah, penyelesaian dibuat seperti dibawah. N ->C artinya Anda harus mengklik grup pada Nara dan mendistribusikannya ke Catur. Demikian seterusnya.

- N->C
- B->N->B->L
- N->C
- B->N
- N->C
- F->C
- C->F->C->N->C->N->C->N
- F->L
- C->F->C->F
- C->F (selesai)
- N->C->N->C
- C->N->C
- N->C->N
- N->C (selesai)
- L->B->N->B ->L
- B->L->B
- B->N (selesai)
- P->B (selesai)->L (selesai)

Setelah ini selesai, Anda bisa melakukan yang berikutnya:

1. Father and mother will teach you the art
2. See how round and smooth and empty it is
3. And everything that's you will be sucked out of your body
4. Then, I'll put my new memories back on my body and no one will be able to stop me
5. See this globe little sister
6. Of course, I'll kill them as soon as I know how to write Ages
7. Lights will go on
8. Leaving behind the perfect disguise for me to step into
9. When I turn the switch, the chair you are sitting in will activate
10. Never knowing that it's me who is doing the learning

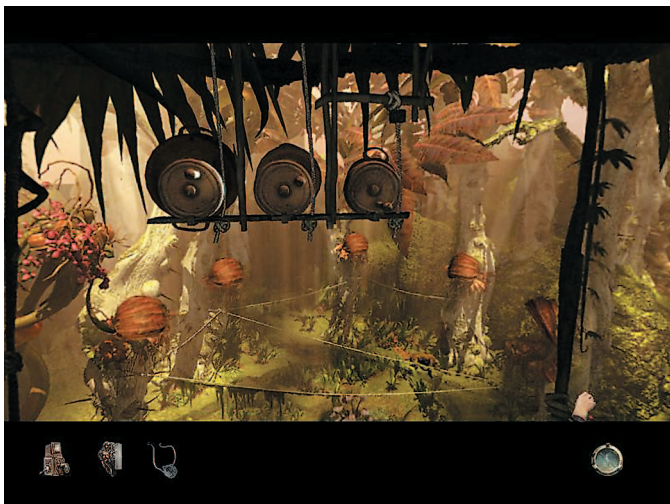
Benda yang tersedia adalah Memory Globe (G), Sarcophagus (S), Kursi (C) dan Buku (B). Urutan penempatannya:

- G : 05, 02
- C : 09, 07, 03, 08
- B : 01, 10, 06
- S : 04

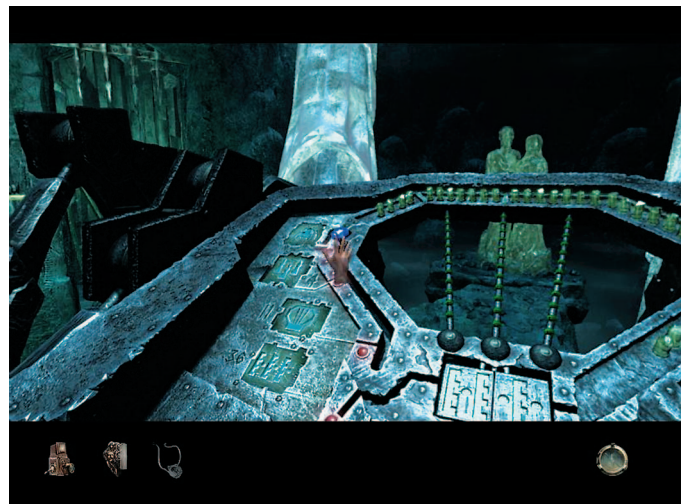
Solusi untuk puzzle ini:

- C->G->C->B
- G->S->G->S
- G->C
- S->G->C->G->S->B(selesai)->C (selesai)
- G->S->G
- S->G->S
- G->S->G
- S->G (selesai) ->S (selesai)

Selamat Anda telah menyelesaikan Myst IV: Revelation.



Simak sarang posisi sarang-sarang itu. Setiap kali Anda melakukan kode yang benar, seekor mangree akan berpindah dari tiap sarang.



Ini adalah puzzle yang paling menyebalkan. Anda harus mengeset ketiga slider ditengah dengan cepat agar semua kristal bergetar secara bersamaan.