

PC
DVD
ROM

DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT

1954 ALCATRAZ



PORADNIK DO GRY
1954 Alcatraz

Autor
Urszula

Data publikacji
marzec 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Wstęp.....	4
Joe.....	5
Więzienie.....	5
Christine.....	6
Mieszkanie.....	6
Caffe Napoli.....	7
Posterunek policji.....	7
Restauracja.....	8
Opera.....	9
Caffe Napoli.....	10
Opera.....	10
1310 Grand.....	10
Mieszkanie.....	11
1310 Grand.....	11
Joe.....	11
Christine.....	12
Park.....	12
Caffe Napoli.....	13
Księgarnia.....	13
Pracownia Bernadette.....	13
Galeria.....	13
Klub Mickeya.....	14
Kościół.....	15
Caffe Napoli.....	15
Joe.....	15
Pralnia.....	16
Warsztat.....	16
Elektrownia.....	17
Kaplica.....	18
Warsztat.....	18
Elektrownia.....	19

Dom Masona.....	19
Pralnia.....	20
Elektrownia.....	20
Szpital.....	20
Christine.....	21
Kościół.....	21
Księgarnia.....	22
Kościół.....	22
Joe.....	22
Christine.....	23
Joe.....	23
Dach.....	24
Kanały.....	24
Christine.....	25
Joe.....	25
Christine.....	25

Wstęp

Ekwipunek znajduje się po lewej stronie, wywołuje się go przy pomocy kółka myszy. Możesz zapisać grę w dowolnym miejscu, nie ma ograniczenia liczby zapisów. Grę możesz uruchomić w sepii lub w normalnych kolorach.

Na każdym aktywnym miejscu używaj PPM, żeby go dokładnie zbadać i zebrać o nim potrzebne informacje.

Joe

Więzenie

- Sprawdź aktywne miejsca.
- Przeszukaj skrytkę pod umywalką, zabierzesz szklany nóż.



- Na wiszącej półce po lewej znajdziesz pigułki przeciwbólowe.
- Użyj noża na pryczy, znajdziesz w papierosie pieniądze.
- Połącz ostrze z rączką w ekwipunku, naprawisz nóż.
- Wyjdź z celi.
- Porozmawiaj z Hankiem na temat ucieczki.
- Kliknij na pozostałych więźniów.
- Na stołówce porozmawiaj z więźniami.
- Kliknij na swój talerz, zabierzesz naleśnik.
- Kliknij po lewej stronie, dzwonek zakończy posiłek.
- Masz spotkanie z żoną, porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Kiedy strażnik zwróci ci uwagę, kliknij na sąsiada po lewej, by odwrócił uwagę strażnika.
- Porozmawiaj na wszystkie tematy, powiedz o ucieczce.
- Możesz powiedzieć prawdę lub skłamać na temat łupu.

- Po skończonej rozmowie przejmujesz kontrolę nad Christine.

Christine

Mieszkanie

- Po pogawędce z gangsterami skieruj się w lewo, dojdiesz do swojego mieszkania.
- Na korytarzu przeczytaj [ogłoszenie](#) koło drzwi, obejrzyj [wejście do toalety](#) oraz [drzwi](#) do własnego mieszkania.
- Wejdź do własnego pokoju.
- Kliknij na [dowolny przedmiot](#), a w pokoju będzie porządek.
- Bohaterka automatycznie kliknie na [globus i znajdzie kartkę, przeczytaj ją w ekwipunku](#).
- Przeszukaj teraz cały pokój.



- Z wiszących ubrań zabierzesz [pudełko zapalek](#).
- Z szuflady pod globusem [zabierz spinkę](#).
- Sprawdź [nuty](#) leżące na fortepianie (nazwane klawiszami), zabierz [zapis nutowy](#) utworu jazzowego.
- Zabierz [płytę](#), która znajduje się u dołu ekranu, po prawej.

- Kliknij na żyrandol, a zdobędziesz [„końcówkę vala” - inhalator](#).
- Wyjdź przez okno na [schody przeciwpożarowe](#) i porozmawiaj z gościem.



- Zabierz [puszkę piwa](#).
- Sprawdź skrzynkę z kwiatkami, znajdziesz [matrycę do banknotów](#).
- Kliknij na poduszki i sąsiada po drugiej stronie.
- Wejdź po schodach na dach, sprawdź aktywne miejsca i wróć do pokoju.
- Wyjdź drzwiami, na mapie [wybierz Caffè Napoli](#).

Caffè Napoli

- Kawiarnia jest nieczynna, [zerwij notkę informacyjną policji](#).
- Zagadaj do siedzącego po lewej gościa.
- Użyj na [kłodce spinki](#) – otworzysz ją.
- Gdy wejdiesz do środka, zagadaj mężczyznę, zjawi się inspektor i zostaniesz aresztowany.

Posterunek policji

- Pogadaj z detektywem i skieruj się do drzwi.
- Gdy zaproponuje [wspólny posiłek, wyraż zgodę](#).

- Pogadaj z detektywem i wyjdź z restauracji.
- Wybierz na mapie restaurację obok twojego mieszkania.

Restauracja

- Sprawdź pomieszczenie na dole i udaj się schodami po prawej na górne piętro.
- Porozmawiaj z kobietą leżącą w łóżku, musisz jej przynieść zupe.



- Zanim wyjdiesz z pokoju, sprawdź szufladę w komodzie, znajdziesz tylną część matrycy.
- Połącz od razu obie części w ekwipunku.
- Zabierz z łóżka, w którym leży koleżanka, kolejną spinke.
- Zbadaj pozostałe aktywne punkty w pokoju i idź do kuchni.



- Zabierz [chochelkę](#) i użyj jej na garnku obok.
- Zanieś zupę koleżance – musisz ją [przyprawić zimową dynią](#).
- Zejdź do sali restauracyjnej i [sprawdź menu](#), w ekwipunku [pojawi się symbol „zimowej dyni”](#).
- Wróć do kuchni i [użyj symbolu z przyprawą na szafce z przyprawami](#).
- Zdobytą [przyprawę wrzuć do zupy](#) i daj koleżance.
- Porozmawiaj z nią na wszystkie tematy.
- Daj kobiecie [matryce do robienia pieniędzy](#) i idź do opery.

Opera

- Użyj na [kłodce spinki](#) i wejdź do środka.
- Przejdź w prawo do garderoby.



- Pogadaj z mężczyzną tam przebywającym.
- Sprawdź aktywne miejsca i zabierz ze skrzynki z kosmetykami [spinke](#).
- Kliknij na [radio](#) stojące koło [peruk](#), ale zabrać go nie możesz.
- Jeszcze raz porozmawiaj z mężczyzną – [udowodnij, że jesteś bitnikiem](#).

Caffe Napoli

- Wróć do kawiarni i porozmawiaj z obu mężczyznami.
- Zabierz ze stołu [rękopis sztuki Evana Camfielda](#).

Opera

- Wróć do opery i [daj rękopis Xiaowenowi](#).
- Pokaż jeszcze [zapis nutowy](#) zabrany z domu.
- Zabierz [radio](#) i wróć do Viv.
- Oddaj radio, a dostaniesz [klucz, nowy adres i informacje](#).

1310 Grand

- Idź na 1310 Grand i zapukaj – strzały skutecznie cię wypłoszą.

Mieszkanie

- Idź do swojego mieszkania.
- Wejdź schodami przeciwpożarowymi na dach.
- Przejdź po deskach na drugi dach, trafisz do sąsiada piszącego na maszynie.

1310 Grand

- Po dłuższej pogawędce koleś opuści broń i będzie można spokojnie porozmawiać.
- Po rozmowie przeszukaj dokładnie całe pomieszczenie.



- Z półki zabierz książkę - tom IX.
- Z ziemi zabierz kartki.
- Kliknij na łodówkę - musisz znać hasło.
- Przełącz się teraz na Joego.

Joe

- Trafiłeś do izolatki.
- Kliknij na drzwi i porozmawiaj z klawiszem.

- Obróć się i kliknij na równo [rozłożone dziurki w ścianie](#), przez które wpada światło.
- Porozmawiaj z osobą tam przebywającą na wszystkie tematy, do twojego ekwipunku trafi [plan ucieczki](#).
- Jeszcze raz przejdź do drzwi i [zawołaj strażnika](#).
- Przełącz się na Christine.

Christine

- Opuść mieszkanie i idź do Caffè Napoli.
- Daj Sutterowi [inhalator](#), następnie porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Dostaniesz od niego [miłosny wiersz i poznasz jego kłopoty sercowe](#).

Park

- Udaj się do parku i kliknij na [chłopaka siedzącego na ławce](#).
- Za twoimi plecami znów pojawi się detektyw.



- Kliknij na [krzaki](#) po lewej stronie ławki, na [pijaka](#) siedzącego pod drzewem, a potem na [glinę](#).
- Gdy odejdzie, porozmawiaj z chłopakiem siedzącym na ławce, a potem [oddaj wiersz](#).
- Kliknij na [pijaczka](#) pod drzewem – strasznie bełkocze.

- Daj [pijaczkowi piwo](#) i ponownie zagadaj.
- Przejdź do kościoła, ale brama jest zamknięta.
- Udaj się do klubu Mickeya – bramkarz nie wpuści cię do środka.
- Przejdź na tył klubu i [otwórz drzwi spinką](#).
- W garderobie porozmawiaj z Syreną.
- Zabierz [różę z bukietu](#) po lewej stronie ekranu.
- Wróć do parku, porozmawiaj z Mattem, a potem [daj mu różę](#).
- Udaj się do Caffè Napoli.

Caffè Napoli

- Porozmawiaj z Sutterem, dowiesz się o [pamiątniku](#).
- Musisz iść do księgarni.

Księgarnia

- Porozmawiaj z księgarką i daj jej [kartki zabrane z pokoju sąsiada mieszkającego naprzeciwko](#).
- Ponownie porozmawiaj z księgarką, otrzymasz [pamiątnik z kluczem](#) w środku.
- Trafisz do kawiarni.
- Porozmawiaj z Bernadette - trafisz do jej pracowni.

Pracownia Bernadette

- Porozmawiaj z nią na wszystkie tematy.
- Kliknij na [ułotkę leżącą na łóżku](#).
- Trafisz do galerii.

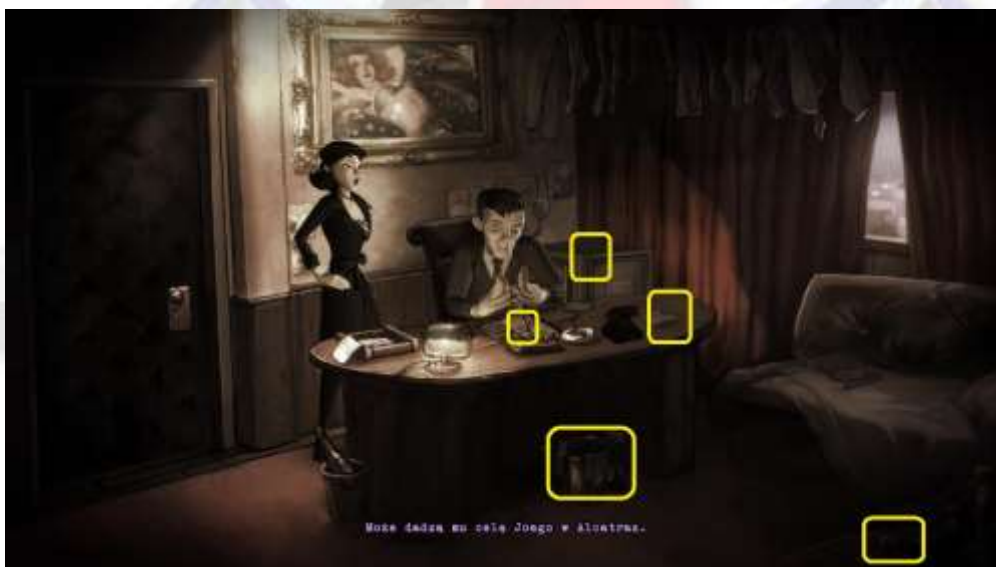
Galeria

- Porozmawiaj z właścicielem na wszystkie tematy.
- Po zabraniu [klucza opuść galerię](#).

- Oddaj gangsterom jeden z kluczy i idź do klubu Mickeya.

Klub Mickeya

- Podejdź do bramkarza i pokaż [pudełko zapalek](#), zostaniesz wpuszczona do środka.
- Porozmawiaj z Masonem, dostaniesz [formularz](#).
- Podejdź do kobiety po lewej i pogadaj z nią – dostaniesz [kombinację do sejf](#).
- Idź do garderoby i [daj kartkę z kodem](#).
- Wróć do sali i porozmawiaj z Mickeyem.
- Przejdź do jego biura i porozmawiaj.
- Kliknij na aktywne miejsca w biurze, szczególnie zwróć uwagę na [maskę na biurku](#), [leki za plecami oraz sprzęt do sprzątania](#) pod biurkiem i ponownie porozmawiaj.



- Pojawi się opcja o [infekcji](#), co spowoduje opuszczenie biura przez Mickeya.
- Sprawdź [dokumenty na biurku](#).
- Kliknij kombinacją [szyfru na kasie pancernej](#), zdobędziesz troszkę przedmiotów.
- Połącz obie [księgi rachunkowe i kliknij nimi na telefon](#).
- Kliknij na drzwi, wrócisz do sali głównej.
- Daj [kliszę Bee \(po chwili otrzymasz zdjęcie\)](#) i przejdź do garderoby.
- Oddaj [umowę znajdującą się w środku Syrenie](#).
- Opuść klub i wróć do kościoła.

Kościół

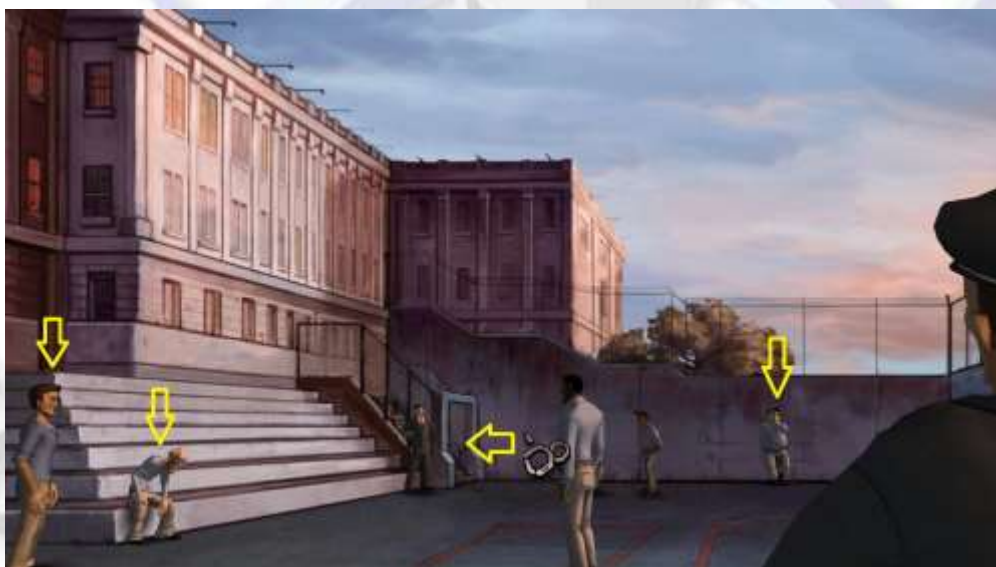
- Otwórz bramę kościoła przy pomocy [spinki](#).
- Porozmawiaj z pastorem na wszystkie tematy.
- Z ławki po prawej zabierz [starą Biblię](#).
- Użyj [zdjęcia na pastora](#). Ponownie z nim porozmawiaj.
- Po rozmowie idź do Caffè Napoli.

Caffè Napoli

- Przeszukaj torebkę Bernardette, a zdobędziesz [kolejną spinkę](#).
- Teraz idź do Viv.
- Daj [formularz oraz list od naczelnika](#), a formularz zostanie podpisany.
- Zanieś [formularz do Masona w klubie Mickeya](#).
- Automatycznie zostaniesz przeniesiony do więzienia.

Joe

- Podejdź do Hanka i porozmawiaj.
- Daj mu [kase i tabletki](#) i ponownie porozmawiaj.



- Po rozmowie zaczepi cię koleś po lewej, dostaniesz od niego [karcę biblioteczną](#).
- Podejdź do więźnia stojącego przy murze, Brunona.
- Daj mu [naleśnika](#) i pogadaj, dowiesz się o [kanałach](#).
- Opuść spacerniak i przy bramce pogadaj z [dwoma strażnikami](#).

Pralnia

- Trafiłeś do pralni.
- Po lewej znajdziesz [wieszak, drugi jest w koszu z bielizną, gdzie zabierzesz także prześcieradło](#).



- Z ziemi po lewej [zabierz sznurówkę](#).
- Połącz dwa wieszaki i użyj na zepsutej maszynie, zdobędziesz [stanczek](#).
- Powiedz strażnikowi, że naprawiłeś maszynę.
- Przy pomocy mapy przenieś się do [warsztatu](#).

Warsztat

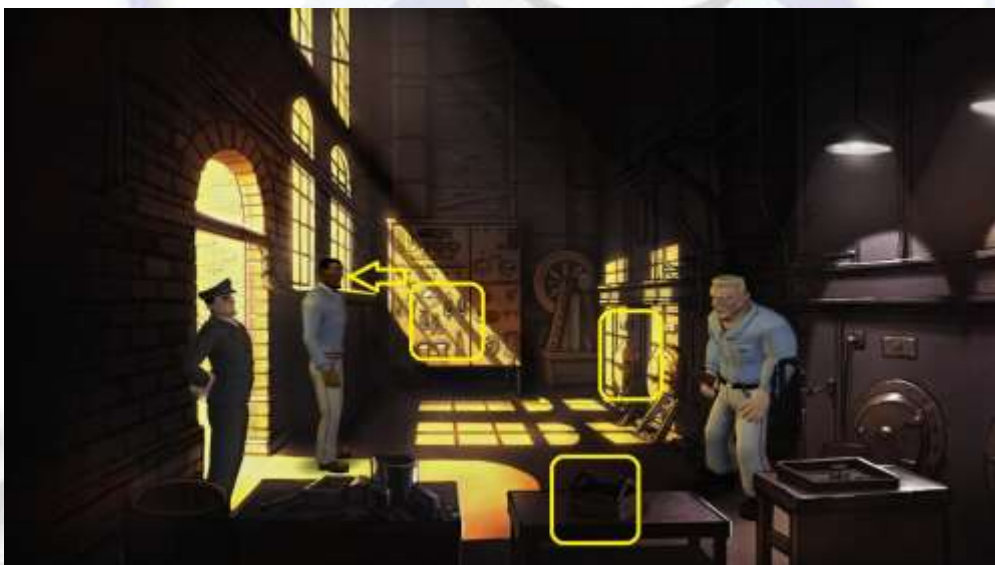
- Przejdź na lewo i zabierz [oliwiarke ze stołu](#).



- Idź w dół ekranu i zabierz gazetę dla mechaników.
- Podejdź do Brunona i z nim pogadaj.
- Użyj na maszynie stojącej przed Brunonem francuskiego klucza oraz sznurówki umoczonej w oliwiarce.
- Zamelduj naprawianie maszyny i przy pomocy mapy przenieś się do elektrowni.

Elektrownia

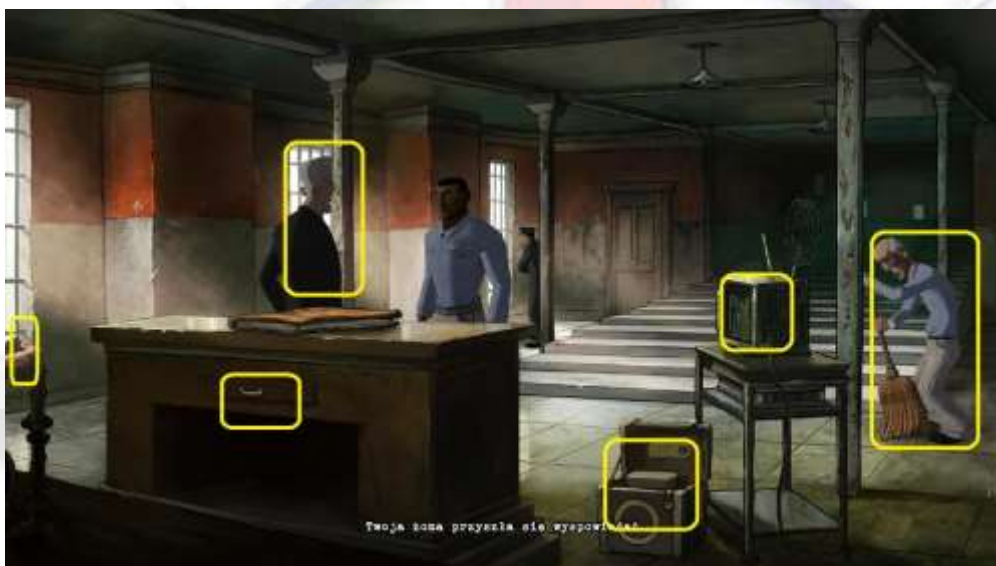
- Podejdź do maszyny stojącej pod oknem i zabierz żarówkę.



- Przejdź w dół ekranu i ze skrzynki na narzędzia zabierz: [kabel elektryczny, szczotkę, pasek klinowy oraz wewnętrzną część koła.](#)
- Podejdź do panelu kontrolnego i kliknij na niego.
- Użyj na panelu [kablą](#), nadal nie działa.
- Przejdź do generatora i zabierz z [szafeczki dwie zębátky.](#)
- Brakuje ci części do naprawy maszyny, idź do kaplicy.

Kaplica

- Porozmawiaj z pastorem i automatycznie [wręczysz kartkę dla Christine.](#)



- Zagłównij do starego głośnika i zabierz ze [śródką obręcz.](#)
- Użyj na projektorze [żarówkę.](#)
- Zagłównij do szuflady biurka i zabierz [komiks porno.](#)
- Komiks daj Hankowi - dostaniesz [linę.](#)
- Przejdź na lewą stronę biurka i zabierz z [gniazdka jajko.](#)
- Wróć do warsztatu.

Warsztat

- Podejdź do maszyny Brunona i [użyj na niej szczotki.](#)

- Połącz obręcz z wewnętrzną częścią koła.
- Wróć do elektrowni.

Elektrownia

- Podejdź do generatora i użyj na nim: drewnianego koła zębatego, potem obręczy i na koniec paska klinowego.
- Podejdź do panelu i kliknij na niego.
- Podejdź do strażnika i zamelduj wykonanie zadania.
- Trafisz do domu Masona.

Dom Masona

- Kliknij na adapter, automatycznie naprawisz go i zabierzesz żurnal.



- Kliknij na telewizor i poproś o instrukcję do niego.
- Gdy strażnik wyjdzie z pokoju możesz przez chwilę porozmawiać z panią domu.
- Kliknij instrukcją na telewizor, potrzebujesz lampy elektronowej.
- Powiedz o lampie strażnikowi, ponownie opuści pokój i ponownie będziesz mógł porozmawiać z panią domu.

- Użyj [lamp na instrukcji, by poznać tę właściwą.](#)
- Użyj [odpowiedniej lampy na telewizorze](#), potrzeba jeszcze [folii aluminiowej.](#)
- [Folię](#) dostaniesz od żony strażnika, kliknij nią na telewizor.
- Wyjdiesz na zewnątrz, musisz naprawić jeszcze [telefon.](#)
- Kliknij na telefon, zdobędziesz [monetę.](#)
- Sprawdź skrzynkę z [bezpiecznikami po lewej stronie budki.](#)
- Użyj na przetartych przewodach [drutu z ekwipunku.](#)
- Na telefonie użyj [folii aluminiowej.](#)
- Przy pomocy mapy wróć do pralni.

Pralnia

- Podejść do kobiety, której naprawiałeś maszynę, i z nią porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Daj dziewczynie [biustonosz](#), a potem znalezione [żurnale](#), dostaniesz kamizelkę [nożoodporną.](#)
- Udaj się do elektrowni, do więźnia, który ci groził.

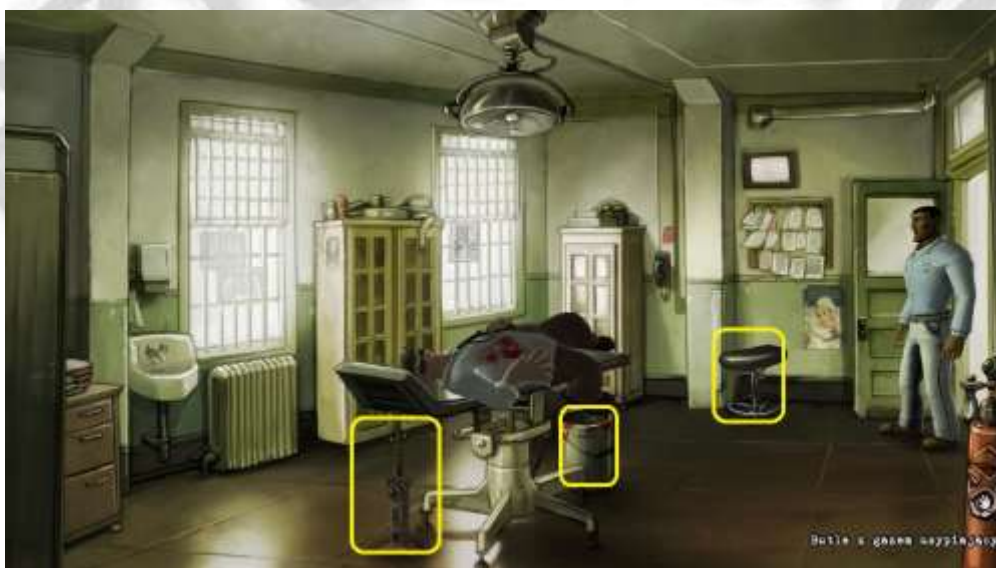
Elektrownia

- Przejdź w miejsce obok generatora i [stocz walnę.](#)
- W zależności, czy przeciwnik zaśnie głowę czy brzuch, [uderzaj w odpowiednie miejsce.](#)
- Po walce trafisz do więziennego szpitala.

Szpital

- Porozmawiaj z doktorem - trafisz do celi chorych.
- Kliknij na parapet i zabierz [gwóźdź.](#)
- Kliknij na [żarówkę, łóżko i okno.](#)
- Użyj [gwoździa na zamku w drzwiach.](#)
- Wyjdź z celi i wejdź na korytarzu do [pierwszych drzwi po lewej.](#)

- Z kubła na śmieci zabierz poplamioną krwią koszulkę.



- Weź krzesło i użyj go na podnośniku przy wezglowiu łóżka, zdobędziesz lewarek.
- Połącz lewarek z korbą w ekwipunku.
- Wyjdź z sali i przejdź do drzwi ostatnich po prawej.
- Zabierz ręczniki.
- Z apteczki zabierz płyn do czyszczenia.
- Zabierz buteleczkę kwasu solnego.
- Z szafki z bezpiecznikami zabierz TK421.
- Przejdź do pomieszczenia pierwszego po lewej.
- Daj facetowi siedzącemu w celi, jajko.
- Spróbuj użyć na drzwiach gwoźdźcia.
- Wróć do swojej celi i użyj przycisku koło drzwi po prawej, trafisz do kaplicy.
- Porozmawiaj z księdzem i daj mu kartę biblioteczną.
- Wróć do celi.
- Przełącz się na Christine.

Christine

Kościół

- Idź do kościoła i porozmawiaj z pastorem, a dostaniesz [kartę biblioteczną oraz kartę od Joego](#).
- Sprawdź obie rzeczy w ekwipunku.
- Przejdź do księgarni.

Księgarnia

- Pokaż księgarnce [kartę](#), książka znajduje się po prawej stronie na dole ekranu.



- Książki zabrać nie możesz.
- Daj księgarnce książkę zabraną od sąsiada, będziesz mogła zabrać [książkę, której potrzebuje Joe](#).

Kościół

- Wróć do kościoła i oddaj pastorowi [książkę](#).
- Przełącz się na Joego.

Joe

- Ponownie wezwij strażnika alarmem po prawej.
- Porozmawiaj z pastorem, dostaniesz księgę o chorobach ptaków.
- Ponownie wróć do celi.
- Przełącz się na Christine.

Christine

- Porozmawiaj z pastorem na temat książki i szyfru.
- Idź do restauracji Viv.
- Porozmawiaj z nią, a potem daj jej płyty z jazzem.
- Potrzebujesz atramentu oraz zdjęć.
- Idź do Caffè Napoli.
- Porozmawiaj z Bernardette - dostaniesz atrament.
- Udaj się na posterunek policji.
- Zanim zaczniesz rozmawiać, spójrz na teczkę akt Joego leżącą na stole.
- Porozmawiaj z detektywem i zapytaj o akta sprawy, zabierz starą fotografię.
- Mając zdjęcie i atrament, udaj się do Viv.
- Daj jej potrzebne przedmioty.
- Musisz jeszcze dać jej puste blankiety, które znajdują się w dolnej szufladzie komody.
- Po chwili dostaniesz dwa paszporty.
- Udaj się jeszcze do sąsiada i tajemniczej lodówki.
- Kliknij na lodówkę, na pytanie o hasło powiedz „Przygotuj się na Meksyk”.
- Na otwartej lodówce użyj klucza B, reszta zostanie wykonana automatycznie.

Joe

- Ponownie otwórz drzwi przy pomocy gwoźdźca.
- Przejdź do „Ptasznika” i wręcz mu książkę.

- Użyj na kratkach gwoźdźcia i wejdź do środka.
- Porozmawiaj z „Ptasznikiem”.
- Kliknij na łóżko - zdobędziesz kolejne prześcieradło.
- Połącz wszystkie liny w ekwipunku.
- Zmieszaj płyn czyszczący z kwasem solnym.
- Wróć na korytarz i zabierz worek na śmieci.
- Połącz worek na śmieci z zakrwawioną koszulą.
- Tak przygotowaną kukłę ułóż na łóżku we własnej celi.
- Wróć do celi „Ptasznika” i użyj na oknie lewarka.
- Trafisz na dach.

Dach

- Użyj na strażniku kwasu solnego zmieszanego z płynem czyszczącym.
- Kliknij na zejście do podziemia.

Kanały

- Kliknij na drzwi, bohater rozwali je solidnym kopniakiem.
- Wejdź do kanałów.
- Kliknij na czerwony zawór po prawej, urwie się.



- Troszkę głębiej leży [kawał deski](#), użyj jej na [rurze powyżej](#).
- Idź do przodu tunelem.
- Gdy spotkasz się z jednym z więźniów, [załatw go kamieniem, zabierz rurę](#).
- Wdrap się po [linie na górę](#).
- Jesteś na początku tunelu, [użyj rury na ścianie po prawej](#).
- Przeszukaj pomieszczenie - znajdziesz [taśmę, której użyj na drabinie](#).
- Wzmocnij [drabinę rurą](#) i wejdź na górę.
- Kliknij na strażnika, zepchniesz go z klifu.
- Idź do budki telefonicznej.
- Użyj [monety, utknęła](#).
- Otwórz [panel kontrolny po lewej i kliknij na niego](#).
- Użyj na [panelu kontrolnym obrączki](#).

Christine

- Po rozmowie telefonicznej [porozmawiaj z Bernadette](#).
- Na komodzie wisi torebka Syreny, zabierz [klucz od łodzi](#).
- Opuść pomieszczenie.

Joe

- Wróć do jaskini i [skocz do wody](#).

Christine

- Pogadaj z obu facetami, a gdy zaczną do siebie mierzyć, [kliknij na kubek](#).
- Zabierz [torbę i wskocz na jacht](#).
- Gdy spotkasz Joego, zdecyduj po rozmowie, czy chcesz popłynąć wraz z nim czy osobno.

Koniec