

NOWA EDYCJA

ACE VENTURA™

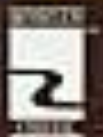


Poradnik

GRY
Z FIRMY
CDPROJEKT
WSPANIAŁA
ZABAWA,
DOBRA
CENA

CDPROJEKT

7th LEVEL



Poradnik do gry.
Ace Ventura

Autor
Yxam

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl



Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

1. WSTĘP

2. MIESZKANIE

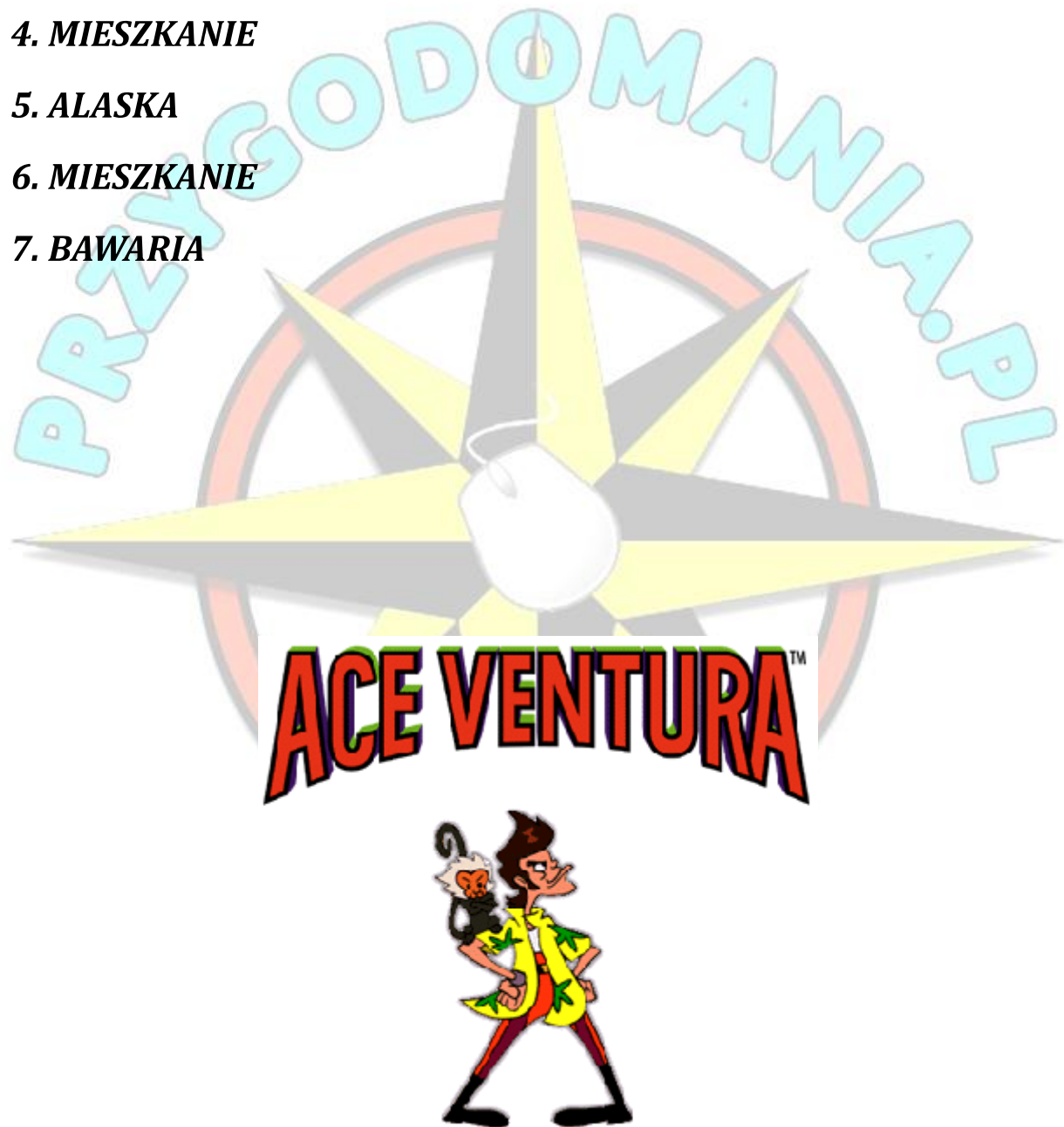
3. STATEK

4. MIESZKANIE

5. ALASKA

6. MIESZKANIE

7. BAWARIA



1. WSTĘP

Bierzemy linę i używamy jej na skale obok Ace'a.



2. MIESZKANIE

Kluczem otwieramy drzwi, rozglądamy się po mieszkaniu. Po chwili otwieramy drzwi, rozmawiamy z Shikadensem. Siadamy do laptopa.

3. STATEK

Podpływamy do łuku wejściowego. Za pomocą strzałek mijamy przeszkody oraz zbieramy butle z tlenem, aby dostać się do łodzi podwodnej.



Po zrobieniu paru kroków zostajemy złapani, rozmawiamy chwilę z kapitanem. Próbujemy ocalić ośmiornicę, znów chwilę rozmawiamy, po czym wychodzimy z pokoju. W korytarzu zabieramy widelec, za jego pomocą otwieramy drzwi obok drabiny. Zabieramy kartkę ze

stołu, muszle, otwieramy szafkę i bierzemy klucz oraz plik gotówki. Z łóżka podnosimy ostrygę, a następnie przesuwamy je i zabieramy perłę. Na stole czytamy dziennik pokładowy, zwracając uwagę na ostatnią stronę.

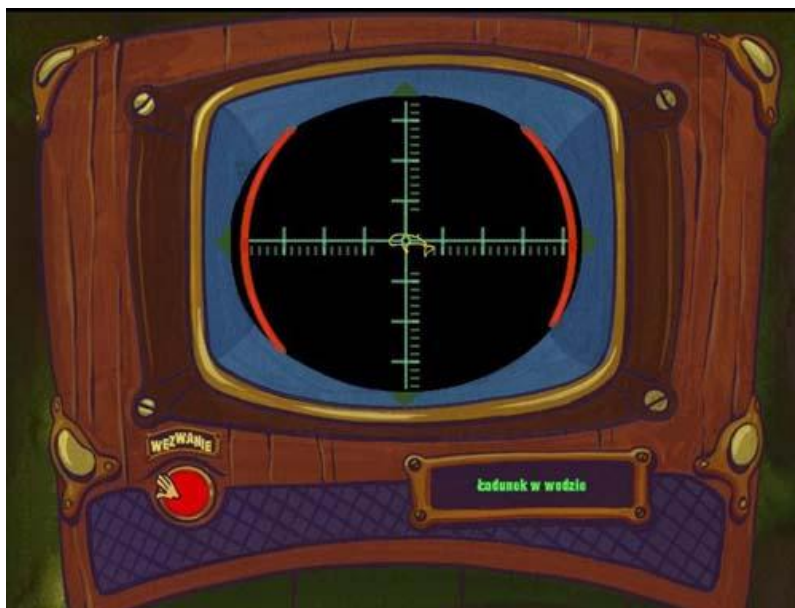


Muszle umieszczamy we wgłębieniu, które było za łóżkiem. Wchodzimy do nowego pomieszczenia, z szafy zabieramy strój Nemo, podchodzimy do mapy, podnosimy pióro i określamy współrzędne wyspy, zapisujemy na kartce i zabieramy ją. Wracamy na korytarz, a stamtąd pod pokład. Wsadzamy klucz do dziurki od klucza i przesuwamy dźwignię. Podchodzimy do wieloryba i naciskamy przycisk, który się na nim znajduje. Znow wracamy na korytarz i wchodzimy drabiną do góry. Zakładamy przebranie Nemo i pozbywamy się załogi. Podchodzimy do stołu nawigacyjnego i układamy mapę wulkanii. Po ułożeniu wkładamy kawałek mapy, za pomocą współrzędnych określamy pozycję wyspy, zakrywamy to folią i za pomocą pióra określamy współrzędne.



Podchodzimy do sonaru, czerwonym przyciskiem uwalniamy wieloryba i za pomocą strzałek

podążamy za nim (jeśli go zgubimy wciskając czerwony przycisk przywołujemy go z powrotem).



Podchodzimy do peryskopu, naciskamy prawy przycisk i nadajemy sygnał ośmiornicy przy pomocy czerwonego przycisku (długi, krótki, długi). Wychodzimy na zewnątrz po schodach, za pomocą strzałek skaczemy po wielorybach by dostać się na drugą stronę.



4. MIESZKANIE

Wchodzimy do mieszkania za pomocą klucza, włączamy sekretarkę, okazuje się że nie ma prądu. Otwieramy drzwi i chwilę rozmawiamy z łysolcem. Czytamy kartkę obok lodówki. Obok niej, z półki zabieramy gumowe rękawiczki. Bierzemy kabel od TV i podłączamy go do skrzynki z bezpiecznikami, zaś drugi jego koniec zanosimy do łazienki. Odkręcamy wodę w wannie i wsadzamy tam kabel. Z pokoju zabieramy akwarium z elektrycznymi węgorzami, zanosimy je na stółek w łazience. Następnie ubieramy gumowe rękawiczki i wsadzamy

węgorze do wanny. Siadamy do laptopa.

5. ALASKA

Klikamy na dziurę w lodzie i rozmawiamy z Eskimosem. Idziemy do igloo po prawej, rozmawiamy z Oosik. Musimy przejść dwie próby. Pierwszą masz do wyboru. Przy drugiej należy ułożyć totem przypominający kobietę.



Po prawidłowym ułożeniu badamy żółty śnieg, rozmawiamy z Oosik i wsiadamy na arktycznego mściciela. Pojazd kierujemy strzałkami. Jedziemy do lokacji z trzema stosami śniegu (góra, prawo, dół, lewo, dół, lewo, góra, prawo). Klikamy na lewy, środkowy i prawy stosik, zabieramy kość i zamrożone słodycze. Wsiadamy na pług i jedziemy do satelity (dół, prawo, góra, prawo, góra, prawo). Za pomocą słodyczy otwieramy pokrywę, oglądamy ją (zapamiętujemy) i zabieramy śrubokręt.



Udajemy się teraz do żołnierzy (dół, opuszczamy skrzyżowanie, lewo, góra, lewo). Klikamy na żołnierzy, a następnie na śnieg. Przebieramy się za komendanta. Rozmawiamy dwa razy z żołnierzem, sprawdzamy kanister na benzynę i odsłaniamy duży pojazd. Wsiadamy na niego i wracamy do wioski (góra, lewo), rozmawiamy z Ooki, otrzymujemy gwizdek. Teraz jedziemy do chatki (góra, prawo, dół, mijamy lokacje, prawo). Bierzymy siekierę i otwieramy drzwi. Wchodzimy do środka, z kosza wyjmujemy kartę papieru, sprawdzamy mały dywanik, naciskamy przycisk pod nim i zjeżdżamy windą. Przeskakujemy pomiędzy palnikami tak, aby dostać się na drugą stronę, zakrećmy zawór i wchodzimy do pomieszczenia.



W dalszej części korytarza wchodzimy do drzwi na piętrze. Dajemy psu kość, kolejne drzwi otwieramy za pomocą przycisku, siadamy do komputera i wpisujemy hasło z kartki z kosza na śmieci (press). Szperamy w komputerze, wyłączamy alarm, odbezpieczamy skrzynkę kontrolną i włączamy zasilanie windy. Odchodzimy od komputera, otwieramy szafę, przewracamy puszki i bierzemy łom. Panel kontrolny otwieramy za pomocą łomu. Za pomocą przycisków wyłączamy produkcję (czerwony, niebieski, dźwignia) oraz otwieramy klatki psiaków (czerwony, zielony, dźwignia). Idziemy do psów i klikamy na nie. Wychodzimy z pomieszczenia, schodzimy na dół i wchodzimy przez drzwi obok drabiny. Otwieramy bramę, pociągamy dźwignie i uwalniamy foki. Wracamy na początek korytarza i idziemy do najbliższych drzwi. W środku oglądamy beczki, używamy na nich łomu i wskakujemy do wanny. Wychodzimy z chaty.

6. MIESZKANIE

Rozmawiamy z kolesiem pilnującym naszego mieszkania, ukrywamy się za rogiem i przebieramy. Wchodzimy jak zwykle za pomocą klucza. Chwile się rozglądamy i otwieramy drzwi łysolcowi, krótki dialog z możliwością zapłaty lub zamknięciem drzwi. Siadamy do laptopa, naszym oczom ukazuje się strona Xotici, klikamy na ikonę kosmetyków i przeciągamy kwadracik z napisem „nowość” na znaczek „X”.



Powtarzamy tą czynność trzy razy, następnie logujemy się jako Jacques, a hasło Nemo. Robimy zamówienie i klikamy na ofertę specjalną i zamawiamy. Otwieramy drzwi Vanessa i razem wychodzicie.



7. BAWARIA

Podnosimy kartkę i otwieramy okno. Rozmawiamy z Lardusem, w pomieszczeniu z komputerami bawimy się nimi, idziemy do laboratorium, stamtąd za przewodnikiem, w jaskini oglądamy zwierzęta i idziemy przed siebie. Próbuje wyjść przez drzwi, następnie przez okno. Idziemy po gzymsie na lewo i wchodzimy na szczyt za pomocą rośliny. Używamy dwa razy na satelicie współrzędnych, schodzimy z powrotem, idziemy na prawo, rośliną w dół, po gzymsie w lewo i wchodzimy przez okno. Wychodzimy przez drzwi, podchodzimy do rycerza i pociągamy za topór. Wchodzimy do nowego pomieszczenia. Używamy panelu kontrolnego, należy połączyć połówki księżyców w linie, pamiętając o odpowiednich kolorach.



Otwieramy drzwi za pomocą karty znalezionej w pokoju. Uwalniamy się za pomocą narzędzi obok. Idziemy do jaskini, na jej końcu patrzymy na scenę i ubieramy kostium. Wywiązuje się walka z Vanessą. Pokonujemy ją za pomocą worków, które są nad sceną, wsadzamy ją do armaty i pociągamy dźwignie. Za pomocą strzałek chowamy się za filarami, enterem wkurzamy Lardusa i zmuszamy do zniszczenia kolumn.



KONIEC