

AGNOSCO NIEZALEŻNA GRA BY NORUJ 2010 - 2011

Poniżej podpowiedzi do gry, dla których uzupełnieniem są video poradniki:

http://www.youtube.com/watch?v=BHwDNCW_SQw - Agnosco cz.1 – Parter

<http://www.youtube.com/watch?v=wRqII1MLTMg> - Agnosco cz.2 – Piętro po raz pierwszy

<http://www.youtube.com/watch?v=2E8-vmjFnEs> - Agnosco cz.3 – Na zewnątrz

<http://www.youtube.com/watch?v=fOulVT7HZi0> - Agnosco cz.4 – Piętro po raz drugi

Parter – pudełko w szufladzie pod telewizorem

- Klawiszami strzałek na własnej klawiaturze ustaw kod: **321**. Wciśnij Enter.
- Zabierz **klucz** i **kartkę**.
- Podpowiedzią jest kartka z opowieścią o niepokonanym i trzy obrazki na ścianach pierwszego pomieszczenia. Rysunki ułożone w kolejności zgodnej z fabułą historyjki wskażą kod. Obrazek III – to początek tej historii, obrazek II – środek, obrazek I – koniec.

Parter – drzwi w pierwszym pomieszczeniu

- Otwiera je klucz z pudełka pod telewizorem.

Parter – drzwi do składziku

- Otwiera je **klucz z wieszaka** (na ścianie w przedpokoju).

Parter – skrzynka Jacka w składziku

- Przesuwając ramkę klawiszami strzałek, wybieraj litery. Wybór każdej litery zatwierdź Enterem. Wpisz hasło: **Mary**.
- Żeby zakończyć, przesunij ramkę na napis OK i wciśnij Enter.
- Ze skrzynki weź **klucz** i **kartki** z pamiętnika.
- Podpowiedzią jest uwaga bohatera, że Jack dostał skrzynkę od żony. Żeby usłyszeć jej imię, idź do kuchni. Z blatu pod oknem weź **zapalniczkę**. Otwórz słoiczek i weź **zioła**. Cofnij się do stolika. Wyświetl zbliżenie podgrzewacza. Użyj na nim zapalniczki i ziół.

Parter – drzwi na klatkę schodową

- Otwiera je klucz ze skrzynki Jacka.

Piętro – wejście do pokoju z książkami na biurku

- Drzwi są otwarte, ale jest za ciemno, żeby przeszukać biurko.
- Podejdź do ściany naprzeciwko biurka. Kliknij włącznik na obsadzie kinkietu.

Piętro – pudełko w szufladzie biurka

- Przesuwając ramkę klawiszami strzałek, wybieraj litery. Wybór każdej litery zatwierdź Enterem. Wpisz hasło: **deeper**.
- Żeby zakończyć, przesunij ramkę na napis OK i wciśnij Enter.
- Z środka zabierz **latarkę** i **baterię**.
- Podpowiedzią jest angielski tytuł książki, odczytywany przez bohatera (kliknij stronę z tekstem na blacie biurka). Tytuł brzmi: *You are not enough deep, so you must go ...* (odpowiadamy: deeper).

Piętro – wejście do remontowanego pokoju

- Drzwi są otwarte, ale w środku jest zupełnie ciemno.
- W inwentarzu kliknij baterię, a następnie zatwierdź jej połączenie z latarka.
- Po wejściu do pokoju użyj latarki na czarnej planszy.

Piętro – magnetofon w remontowanym pokoju

- Otwórz szafkę naprzeciw wejścia. Zabierz **kasetę**.
- Wyświetl zbliżenie magnetofonu. Otwórz szufladkę i załaduj kasetę. Zamknij szufladkę.

Piętro – wyjście na zewnątrz

- Po uruchomieniu magnetofonu wycofaj się z pokoju – bohater automatycznie wyjdzie z domu.

Na zewnątrz – telefon

- Miń zejście do podziemnego korytarza (kratka w jezdni). Na ostatnim rozwidleniu skręć w kierunku pni ściętych drzew. Wyświetl ich zbliżenie. Weź **telefon** (przy dolnej krawędzi ekranu).

Na zewnątrz – podziemny korytarz

- Wejście znajduje się pod kratką ściekową w jezdni.
- Idąc korytarzem, zwróć uwagę na liczby na ścianach: 11, 77, 24, 2.

Na zewnątrz – wejście do piwnicy

- Znajduje się na tyłach kościoła. Drzwi są zamknięte, ale na ścianie pisze: *Call me*.
- Wyjmij z inwentarza telefon. Klawiszami strzałek na własnej klawiaturze ustaw numer: **11 77 24 2**. Wciśnij Enter.
- Otwórz pierwsze drzwi. Przejdź przez podwórko. Następne drzwi są otwarte.

Na zewnątrz – klucz w piwnicy

- Dojdź do końca piwnicznego korytarza. Weź **klucz** (przy dolnej krawędzi ekranu).

Piętro po raz drugi – wejście do zamkniętego pokoju

- Drzwi otwiera klucz znaleziony w piwnicy.

Piętro po raz drugi – piórko gitarowe

- Wyświetl zbliżenie zagadki z cyframi. Kliknij dowolny kwadrat. Klawiszami strzałek na własnej klawiaturze wprowadź dowolną liczbę. Zatwierdź wybór Enterem. Obserwuj, jaki kolor ma lampka nad wpisaną cyfrą.
- Jeśli lampka jest czerwona – tej cyfry nie ma w zestawie.
- Jeśli lampka jest żółta – cyfra jest w zestawie, ale w innym kwadracie.
- Jeśli lampka jest zielona – w kwadracie znajduje się właściwa cyfra.
- W dalszym ciągu próbuj ustalić właściwą cyfrę dla tego kwadratu (kliknij go jeszcze raz) lub spróbuj z innym, a do tego wróć później.
- Zagadka jest losowa. Na ustalenie wszystkich cyfr gra przewiduje dwanaście prób. Po przekroczeniu tego limitu wyświetla się nowa plansza z innym zestawem cyfr. Warto więc podczas próbowania notować cyfry, żeby ponownie nie używać tych, których w

zestawie nie ma (czerwona lampka), a ustalić właściwe kwadraty dla tych pod żółtą lampką.

- Po ustaleniu cyfr (zielone lampki nad wszystkimi kwadratami), kliknij kółko. Weź **piórko gitarowe**.

Piętro po raz drugi – zakończenie

- Wyświetl zbliżenie podłogi między świecami. Na zgasłej świecy użyj zapalniczki. Między świecami połóż piórko gitarowe.

