

Droga do Indii



Poradnik



Poradnik do gry.
Droga do Indii

Autor
Urszula

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl



Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SPIS TREŚCI

WSTĘP

SEN

NEW DELHI

SEN DRUGI LUB STŁUCZONA GŁOWA

NEW DELHI

DOM DARMESZA

KOLEJNY SEN

DOM DARMESZA

ŚWIĄTYNIA

Wstęp

Gra moim zdaniem jest łatwa, ale jeśli już kogoś przyciśnie do muru, w przyпіływie desperacji można tutaj zjrzeć, a nuż ta solucja zaoszczędzi trochę nerwów. Grę rozpoczyna intro, z którego dowiadujemy się o chwilowym rozstaniu naszego bohatera z dziewczyną o imieniu Anusza. Otrzymujemy jednak list, w którym Anusza żegna się z naszym bohaterem na zawsze. Nie bardzo to się nam podoba, wężymy w tym podstęp. Pakujemy swoje manatki i wyruszamy do rodzinnego miasta Anuszy - New Delhi.

Sen

Jesteśmy przed piękną siedzibą. Z daleka widać, jak ktoś porywa naszą dziewczynę, biegniemy w tamtym kierunku, ale żeby wejść do środka, musimy z płytek ułożyć napis. Jednej płytki nam brakuje. Kierujemy się w prawo i po kilku krokach, przy murze zamku, widzimy flet, podnosimy go. Opuszczamy teren sprzed zamku i schodami idziemy w kierunku ogrodów. Po zejściu kierujemy się w lewo. Po kilku krokach przy murze natykamy się na małpkę, która trzyma ogonkiem naszą brakującą tabliczkę. Nie chce nam jej oddać. Idziemy dalej aż do końca trotuaru, na ziemi leży lina, podnosimy ją i idziemy na drugi koniec.



Podchodzimy do drzewa pomarańczowego, koło drzewa kładziemy linę, klikamy na nią fletem i okazuje się, że lina tańczy niczym wąż. Wspinamy się zatem i zrywamy owoc pomarańczy. Podchodzimy do małpki, dajemy jej pomarańczę, a w zamian otrzymujemy tabliczkę. Wracamy przed drzwi zamku i układamy napis. Tabliczki układamy w takiej kolejności:



4 na miejsce 1

3 na miejsce 2

7 na miejsce 3

6 na miejsce 4

5 na miejsce 6

Dokładamy jeszcze tabliczkę zdobytą od małpki i napis znika, wchodzimy do środka i dostajemy po głowie. Nasz sen się skończył.

New Delhi

Wysiadamy z taksówki, powtórka z rozrywki, naszą dziewczynę ten sam drab porywa i

odjeżdża super wozem. Przed drzwiami matka Anuszy stoi i płacze, próbujemy z nią porozmawiać, ale nic z tego, odchodzi. Idziemy za nią w prawo. Dochodzimy do przejścia zamkniętego kratami, widać między nimi klucz, nie możemy go podnieść.



Przechodzimy na drugą stronę i podnosimy długą gałąź, ona nam jednak nie pomaga w wydostaniu klucza. Kierujemy się w prawo. Na końcu ulicy dochodzimy do skrzyżowania, przechodzimy przez główną ulicę i podchodzimy do chłopca. Po rozmowie zamieniamy u niego dolara na rupie. Idziemy w prawo, podchodzimy do automatu z gumami do żucia, kupujemy sobie jedną, nabijamy na kij i wracamy do naszego klucza. Teraz nam się udało, klucz jest nasz, otwieramy bramę i wchodzimy na podwórko. Pośrodku zbudowany jest ołtarz bogini Kali, na nim leży zdjęcie porywacza, zabieramy je i udajemy się z powrotem do chłopca. Pokazujemy zdjęcie, rozmawiamy z nim o tym i prosimy o informacje, gdzie jest bankomat. Idziemy w lewo, we wskazanym kierunku, drogę blokuje nam święta krowa.



Wracamy przed Dom Anuszy i z doniczki przy drzwiach zrywamy trawę. Wracamy do krowy, karmimy ją trawą i mamy drogę otwartą. Idziemy dalej, po prawej sldziemy w głąb ciemnej uliczki, patrzymy pod nogi i podnosimy wieszak, zabieramy go i wracamy. Kierujemy się w stronę chłopca, ale idziemy drugą stroną ulicy. Podchodzimy do kiosku, oglądamy gazetę, na której jest zdjęcie wozu porywacza. Przy pomocy wieszaka otwieramy okno, ale wejść do środka nie możemy. Przydałby się ktoś mniejszy. Wracamy do chłopca i rozmawiamy z nim, prosimy go o przysługę. Chłopiec jest głodny i chciałby za tę fatygę coś otrzymać, podajemy mu pieniądze. Chłopiec po chwili wraca z gazetą. Przeglądamy ją i znamy nazwisko porywacza. Pytamy o niego chłopca, ale niewiele może nam powiedzieć. Wracamy do żebraka. Ponawiamy pytanie o porywacza, każe nam iść za sobą. Zostajemy wciągnięci w pułapkę i dostajemy po głowie od porywacza Anuszy.

Sen drugi lub stłuczona głowa

Padamy po pobiciu na ziemię i otwieramy oczy w celi, w pięknym zamku, gdzie według naszego snu też dostaliśmy po łbie. Do ściany przymocowane jest łóżko, podnosimy je i wyjmujemy banana. Zaglądamy przez okna, jest nasza znajoma małpka. Podajemy jej banana, w zamian dostanie się nam skórka. Przez zakratowane okno w drzwiach naszej celi

wyrzucamy skórkę od banana i strzelamy tóżkiem. Strażnik uda się w naszym kierunku i wpadnie w mały poślizg na skórcie, jeden zero dla nas. Trzeba teraz porozmawiać z małpką, aby przyniosła nam klucz, tylko po jakimu?

IIIk! Niii! Huhu! Niii! Uii!



Udało się, małpka przynosi nam klucz, a my możemy otworzyć drzwi od celi. Trzeba jeszcze znaleźć drogę wyjścia i znaleźć Anuszę. Strażnikowi, który tak niefortunnie poślizgnął się na skórcie od banana, zabieramy miecz. Otwieramy kraty i wchodzimy, kierujemy się schodami w dół. Dochodzimy do pomieszczenia, gdzie pełno schodów prowadzi w różne strony. W oddali widać strażnika, my skręcamy w lewo schodami do góry, potem w prawo i w dół. Po stronie prawej otwarte przejście, u góry na schodach stoi do nas tyłem strażnik, podchodzimy cichutko i walimy strażnika w głowę.



Patrzemy na ziemię i zabieramy klucz leżący obok strażnika. Wracamy schodami w dół, prawie na wprost wyjścia krata, mamy do niej klucz, ale jeszcze jej nie otwieramy, tylko kierujemy się w prawo schodkami w dół i tuż za rogiem, po lewej stronie kolejny strażnik, ponownie dajemy mu po głowie. W oddali po prawej widać kolejnego strażnika. My jednak idziemy schodami w prawo, potem w lewo. Na wprost stoi waza, zabieramy ją i wracamy schodami w dół koło leżącego strażnika w lewo, wprost do kraty. Otwieramy ją i schodami do góry. Po prawej widać okno, podchodzimy i zaglądamy przez nie, pod oknem strażnik, zrzucamy mu na głowę dzban. Wracamy; mijamy strażnika z rozbitym dzbanem na głowie i dalej lekko w lewo, wychodzimy jakby z grobowca do jasno oświetlonego pomieszczenia; odwracamy się i przez drzwi idziemy w kierunku wyjścia; cały czas prosto; po drodze z podłogi podnosimy kartkę. Jesteśmy na zewnątrz pałacu. Czytamy kartkę.



Schodzimy na dół po schodach; do ogrodów kierujemy się w lewo. Podchodzimy do słonia, mieczem przecinamy linę. Wsiadamy na słonia, idziemy prosto i używając słonia jako tarana rozwalamy mur. Na słoniu podjeżdżamy do bogini o kilku rękach i znów jesteśmy w New Delhi. Głowa nam pęka, leżymy na materacu, nie mamy portfela tylko kartkę, którą znaleźliśmy w pałacu.

New Delhi

Przy nas jest chłopiec, rozmawiamy z nim. Wypytujemy o wszystko, co można. Przy jego postaniu stoi brązowa skrzynka, zabieramy ją i wychodzimy. Po lewej, w oddali, leży ktoś w białym ubraniu. Podchodzimy i okazuje się, że w ręce trzyma nasz portfel, próbujemy mu go wyszarpnąć, ale się nie udaje. Z boku spod ławki wyjmujemy rozbitą butelkę.



Idziemy dalej prosto, raz, potem jeszcze raz. Z tyłu za nami leży piórko, podnosimy je, wracamy do człowieka z naszym portfelem. Piórem łaskoczemy go po nosie, a gdy nam się odwróci na plecy, z jego kieszeni zabieramy nasz portfel.



Idziemy dalej prosto i skręcamy w wąską uliczkę po lewej, idziemy dwa razy i po stronie

prawej widzimy podwórko koło zielonego budynku. Wchodzimy tam, po prawej na kartonie leży medalion, zabieramy go i odwracamy się w prawo. Koło beczki leży wizytówka, ją również podnosimy i wracamy do chłopca. Rozmawiamy z nim, teraz trzeba nam odnaleźć wróżbitkę. Wracamy do starca, mijamy go i idziemy dalej, aż po prawej wchodzimy na plac i znów trzeba skręcić w prawo, a potem w lewo.



Podchodzimy i otwieramy drzwi, w środku jest wróżka. Wypyтуjemy ją o wszystko, ale nie chce nam pomóc. Zwracamy uwagę, że na stole leży kwitek, nie możemy go zabrać przy wróżce. Wracamy do chłopca i prosimy go o wykonanie telefonu do wróżki. Sami wracamy, a gdy ona odejdzie, aby odebrać telefon, my ze stołu zabieramy kwitek. Nareszcie mamy adres, na którym nam zależało.

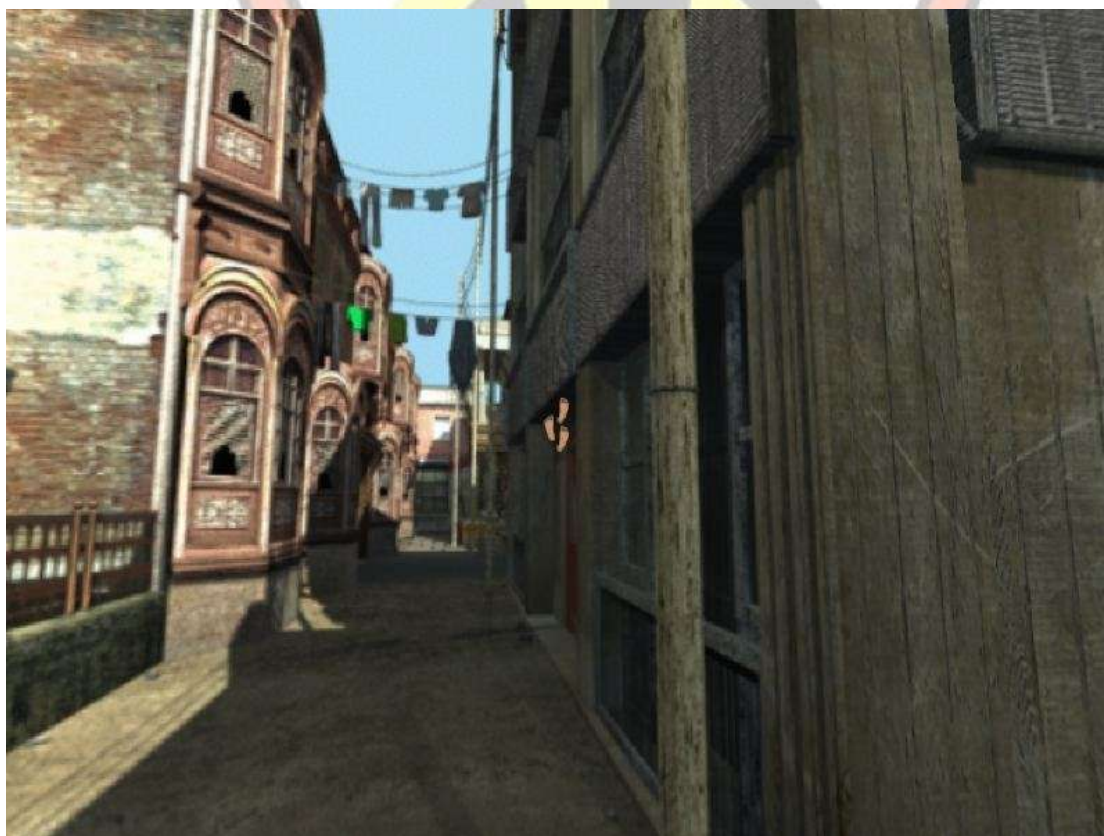
Uwaga! Teraz można wykonać dodatkowe zadanie. Nie będzie miało ono wpływu na zakończenie gry, ale pod koniec rozgrywki, gdy wyjmiesz złapanego szczura, pistolet porowacza zamieni się w zabawkę i końcowy film ulegnie niewielkiej zmianie. Zdecydowałeś się? To do roboty. Niemniej, jeśli nie chcesz robić dodatkowego zadania, to i tak ze słupa musisz zabrać linę.

Idziemy uliczką, na której leży starzec, ten od naszego portfela. Idziemy cały czas prosto, aż przed nami będzie rykszarz, po prawej dom, a po lewej podwórko. Skręcamy na nie i podchodzimy do okna. Stawiamy skrzynkę, wchodzimy na nią i zaglądamy przez okna. Na

stole leży ser, zabieramy go.



Schodzimy ze skrzynki, bierzemy ją ze sobą i wracamy. Teraz skręcamy w prawo, klikamy dwa razy i jesteśmy przy słupie - stoi przy budynku.



Przystawiamy skrzynkę do słupa, wspinamy się do góry i przy pomocy stłuczonej butelki odcinamy sznur. Schodzimy, zabieramy skrzynkę i idziemy prosto do chłopca. Wchodzimy na materac i patrzymy na prawo, na zardzewiałą beczkę. Na niej stoi butelka, jak na nią klikniemy, dostaniemy patyk. Teraz w ekwipunku łączymy patyk ze sznurem, serem i skrzynką i mamy gotową pułapkę.

Idziemy teraz w tę wąską uliczkę, gdzie był medalion. Po lewej przy ścianie stoi oparta deska. Naszą pułapkę stawiamy przy desce i po chwili mamy szczura. Teraz wracamy na koniec ulicy do rikszarza, czas wyruszyć w drogę do domu Darmesza.

Dom Darmesza

Rikszarz wysadza nas przed rezydencją. Idziemy wzdłuż muru, po trzech kliknięciach patrzymy na prawo. Przy murze leży kołek, zabieramy go i znów idziemy wzdłuż muru, aż zobaczymy u góry w murze wyłom. W inwentarzu łączymy sznur z kołkiem i tak zaopatrzeni przechodzimy po linie przez mur. Idziemy prosto, następnie skręcamy w prawo, dochodzimy do domku z narzędziami, zabieramy śrubokręt i kombinerki. Wychodzimy i kierujemy się do głównych drzwi.



Pod drzwiami ustawiamy skrzynkę, przy pomocy śrubokręta otwieramy alarm i

kombinerkami przecinamy przewody. Nie wchodzimy przez drzwi, tylko idziemy dookoła budynku. Gdy będziemy na wysokości garażu otwieramy okno i wchodzimy do środka. Znajdujemy się w pokoju. Wychodzimy i idziemy do drzwi na wprost. W pokoju po lewej stronie na stoliku leży szkatułka zamknięta szyfrem, trzeba ją otworzyć.



- 1. Naciskamy górną strzałkę i wysuwamy dwa elementy**
- 2. Naciskamy górną strzałkę i wysuwamy trzy elementy**
- 3. Naciskamy lewą strzałkę i wysuwamy jeden element**
- 4. Naciskamy lewą strzałkę 2x i wysuwamy jeden element**
- 5. Naciskamy lewą strzałkę**
- 6. Naciskamy dolną strzałkę 3x i wysuwamy dwa elementy**
- 7. Naciskamy dolną strzałkę 3x**
- 8. Wciskamy słońce na pudełku, otwieramy i zabieramy klucz.**

Po drugiej stronie, w głębi pokoju po prawej stronie na fotelu leży książka. Czytamy ją,

zdobywając nowe informacje. Wychodzimy i kierujemy nasze kroki do góry. Przy pomocy klucza otwieramy drzwi po lewej stronie od schodów, w środku jest kobieta. Rozmawiamy z nią. Ponownie jesteśmy zaatakowani i mamy swój kolejny sen.

Kolejny sen

Zsiadamy ze słońca i podążamy do świątyni. Na środku przy ołtarzu leży kobieta, to Anusza, ale ogień odgradza nas od niej. Musimy ją uratować. Idziemy wzdłuż ściany świątyni i zabieramy witraże. Kierujemy się do wyjścia z głównej sali schodząc schodami, kroki swe kierujemy na lewo.



Idziemy w głąb pomieszczenia. Patrzymy na krzesło i zabieramy z niego łańcuch. Schodzimy na sam dół i zabieramy z drzwi klamkę. W inwentarzu łączymy łańcuch z klamką i wracamy do głównej sali. Po lewej stronie jest dźwignia, która rozpała ogień. Używamy łańcucha połączony z klamką na dźwigni. Ognia nie ma, ale przejść do Anuszy nadal nie można. Znów idziemy schodami w dół, tym razem jednak kierujemy się do pomieszczenia po prawej stronie. Podchodzimy do tego okna, przez które wpada światło i będziemy się bawić witrażami. Układamy w takiej kolejności:



1. Niebieski klucz z zielonymi zębami

2. Czerwony klucz z czerwonymi zębami i zieloną końcówką.

3. Zielony klucz z czerwonymi zębami i czerwoną końcówką.

Otworzyliśmy tajne przejście. Schodzimy na dół, przed nami labirynt. Musimy nim kluczyć, aż do komnaty z niebieską poświatą bijącą ze ściany. Drogę wskaże nam szczur, niestety nie tak od razu kierujemy się w to przejście, przy którym szczur stanie na tylnych łapkach.

Podchodzimy do światła i jakby wchodzimy w ścianę. Ukazuje się żona Darmesza w poświacie i otwiera nam przejście do Anuszy. Wychodzimy z labiryntu i wracamy do sali głównej, po moście podchodzimy do Anuszy, nareszcie uratowaliśmy swoją narzeczoną. Sen się kończy i mamy rzeczywistość.

Dom Darmesza

Jesteśmy zamknięci chyba w jakimś magazynku. Ciemno, choć oko wykol. Trzeba po omacku znaleźć zapałkę i pudełko, a gdy ją odpalimy rozświetlając mrok, zabieramy szmatę i olej, łączymy to w ekwipunku i podpalamy. Teraz lepiej. Gdy uporamy się z zamkiem, wychodzimy. Idziemy po schodach do góry, te drzwi niestety też zamknięte. Przy pomocy śrubokręta odkręcamy zawiasy i droga wolna. Idziemy na lewo, do pokoju gdzie było pudełko i książka. W

środku jest Anusza, rozmawiamy z nią przez chwilę. Wchodzimy i kierujemy kroki do góry, do pokoju żony Darmesza, prosimy ją o pomoc. Kontakt z nią jest jednak niemożliwy.

Wychodzimy z jej pokoju i idziemy dalej korytarzem, otwieramy kolejne drzwi. W środku jest klucz, zabieramy go i jest jeszcze dziennik Darmesza, jego również zabieramy. Wychodzimy i odwiedzamy kolejny pokój, oglądamy obraz. Można go odsunąć, za nim jest skrytka.

Otwieramy ją przy pomocy klucza, ze środka zabieramy płytę CD. Przy łóżku w szafce jest odtwarzacz, zabieramy go. Wracamy do żony Darmesza i prosimy ją o odsłuchanie płyty. Po chwili można już z nią rozmawiać. W tym czasie, niestety, Tugowie zabiorą Anuszę, by złożyć ją w ofierze. Wybiegamy z domu i biegniemy do garażu, otwieramy drzwi kluczem. Z przodu samochodu leży pilot, zabieramy go, pod ścianą łopata, ją też zabieramy. Wychodzimy na zewnątrz i przez okno zaglądamy do środka i wciskamy pilota. Ponownie wchodzimy do garażu, koło strażnika leży chip. Zabieramy go i idziemy do posągu Kali. Musimy użyć chipa, aby odsłonić tajne przejście. Jesteśmy ponownie w świątyni.

Świątynia

Idziemy prosto, aż po lewej zobaczymy strażnika, robimy użytek z łopaty. Ogluszonemu strażnikowi zabieramy nóż. Teraz idziemy schodami do góry i patrzymy na prawo, widać płytę. Nożem otwieramy w płycie tajne przejście, wchodzimy do środka. Otwieramy przejście do labiryntu, tym razem idziemy cały czas prosto aż dojdziemy do ściany, przechodzimy przez nią jak duch. Przed nami korytarz, idziemy nim, po czym obracamy się w prawą stronę i mówimy do swojej narzeczonej. Jeśli jesteśmy posiadaczami szczura, to zanim zaczniemy rozmawiać z Anuszą, wyjmujemy go, co spowoduje, że pistolet Darmesza będzie dzieciinną zabawką. Ten szaleniec Darmesz zjawia się ponownie, trzeba z nim pogadać. Trochę się będzie tłumaczył. I zobaczymy koniec naszej historii.

Koniec