

EXMORTIS 1 OPIS PRZEJŚCIA

Budzisz się na pustkowiu. Nic nie pamiętasz. Jest późno i zimno, męczy Cię ból głowy. Rozglądasz się i dostrzegasz na polanie dom. Postanawiasz się w nim schronić, bo wszystko wydaje się lepsze od zamaznięcia w lesie.

1. W lesie (Woods) skieruj się ku wejściu po lewej stronie budynku. Kliknij na drzwiach wejściowych.



2. Znajdziesz się przy głównym wejściu (Main Entrance). Wybierz schody prowadzące na piętro (second level).



3. W korytarzu na piętrze (2nd Level Hallway) kliknij po prawej stronie okna.



4. W głębi tego korytarza znajdują się drzwi do głównej sypialni, a kłapa w suficie ukrywa wejście na strych.



5. Na strychu (Attic) znajdziesz ciało.

Spójrz na symbol, wypisany krwią na podłodze przed zwłokami.



6. Przyjrzyj się niewyraźnym cyfrom wrytym w poszyciu dachu po prawej.
Zanotuj kod: 3489.



7. Cofnij się do korytarza na piętrze i wejdź do głównej sypialni (Main Bedroom). Na łóżku olbrzymia plama krwi, a gramofon jest włączony.

Kliknij na obrazie nad łóżkiem – odsłonisz sejf.



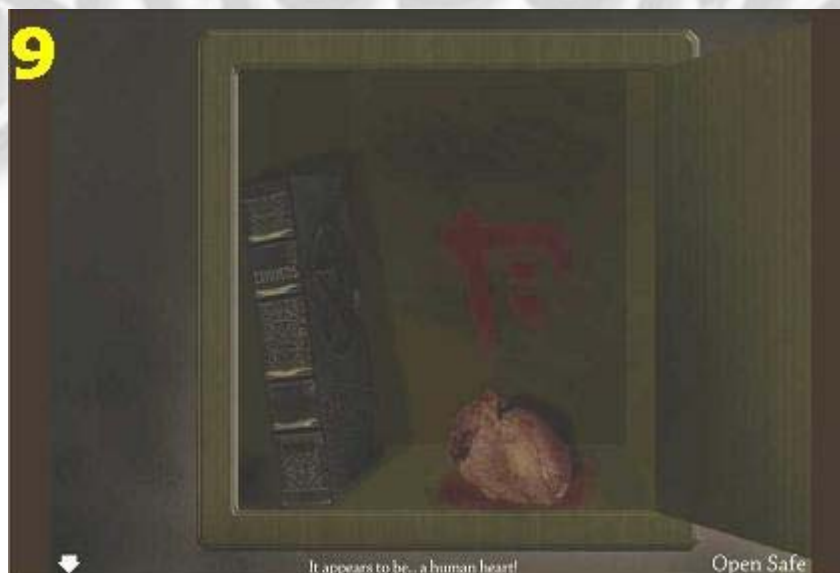
8. By otworzyć sejf, wpisz kod znaleziony na strychu: 3489. Wciśnij „enter”.



9. Zawartość skrytki jest makabryczna - ludzkie serce.

Na tylnej ścianie sejfu znajdziesz również następny symbol.

Obok stoi książka zatytułowana Exmortis.



10. Otwórz książkę, klikając na okrągłym zatrzasku na okładce.



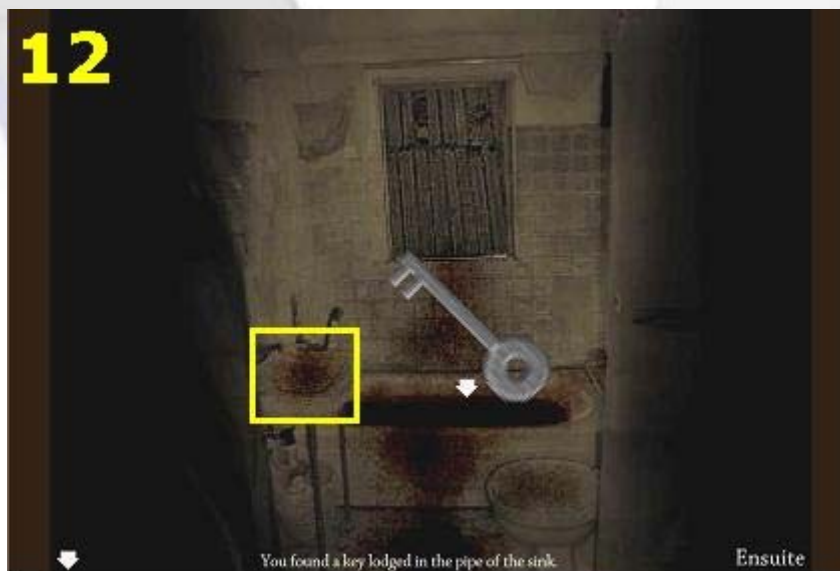
The Book of Exmortis to spisana pod koniec XIX wieku historia Vlaewa – jednej ze starożytnych istot, która pojawiła się na ziemi jeszcze przed człowiekiem, a potem zniszczona przez swoich diabelskich pobratymców istniała przez tysiąclecia jedynie w formie duchowej. Autor tych zapisków – Xavier Rehayem, przytacza także sposób przebudzenia bóstwa. Otóż odrodzenie Vlaewa wymaga pięciu ofiar z ludzi. Zamordowani w imię demona zostaną naznaczeni symbolami. Lustrzane odbicia tych symboli ułożą się w imię Vlaewa.

11. W głównej sypialni (Main Bedroom) otwórz drzwi w głębi pokoju, a znajdziesz się w łazience.



12. Tu również wszystko jest zakrwawione.

Kliknij na umywalce i zabierz klucz do biblioteki, który utkwił w odpływie zlewu (gra nie ma inwentarza – przedmiot zostanie automatycznie użyty w odpowiednim momencie).



13. Cofnij się do głównego wejścia (Main Entrance) i skieruj się w głąb domu ukrytym w mroku korytarzem po lewej.



14. W ciemnym korytarzu (Dark Hallway) czeka Cię spotkanie z duchem, prawdopodobnie Xaviera, który na szczęście nie stanowi zagrożenia. Spójrz na obraz wiszący na ścianie po lewej.



Zapamiętaj, jakimi numerami są oznaczone ramiona pentagramu, który pojawi się w zbliżeniu.

Wejść w głąb korytarza.

15. Znajdziesz się w holu na parterze (Ground Floor Hall). Po lewej są drzwi do biblioteki, zaś po prawej do kuchni. Kliknij na tarczy zegara, by obejrzeć na niej następane dwa symbole, które znajdują się na godzinie szóstej (są one

powtórzeniami znaków, pojawiających się w innych okolicznościach; tu można się im przyjrzeć).

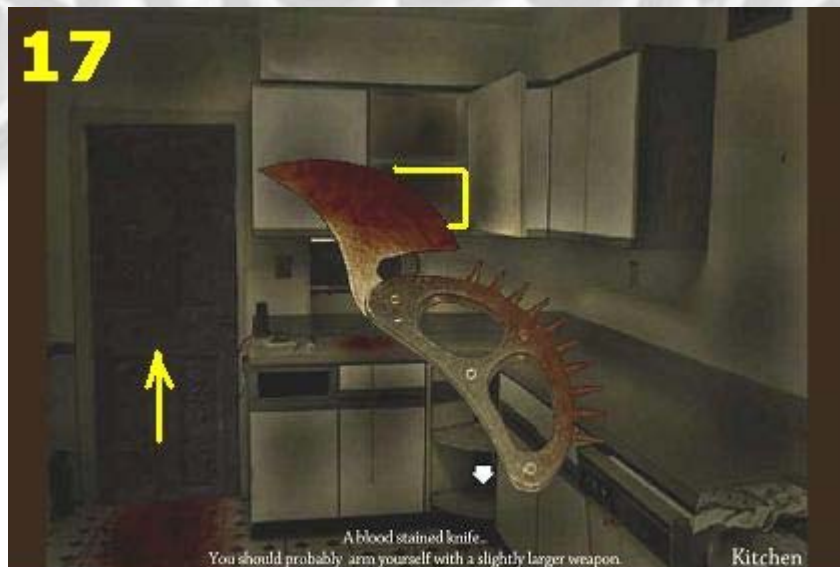


16. W kuchni (Kitchen) otwórz mikrofalówkę na blacie naprzeciwko wejścia. Wydobądź jej zawartość i obejrzyj znak wyryty na czole kolejnej ofiary.



17. Otwórz szafkę wiszącą nad mikrofalówką. Znajdziesz zakrwawiony nóż – być może to narzędzie zbrodni. Bohater już wcześniej zaczął podejrzewać, że morderca jest w domu, jednak pogardzi tą bronią.

Otwórz drzwi obok kredensu.

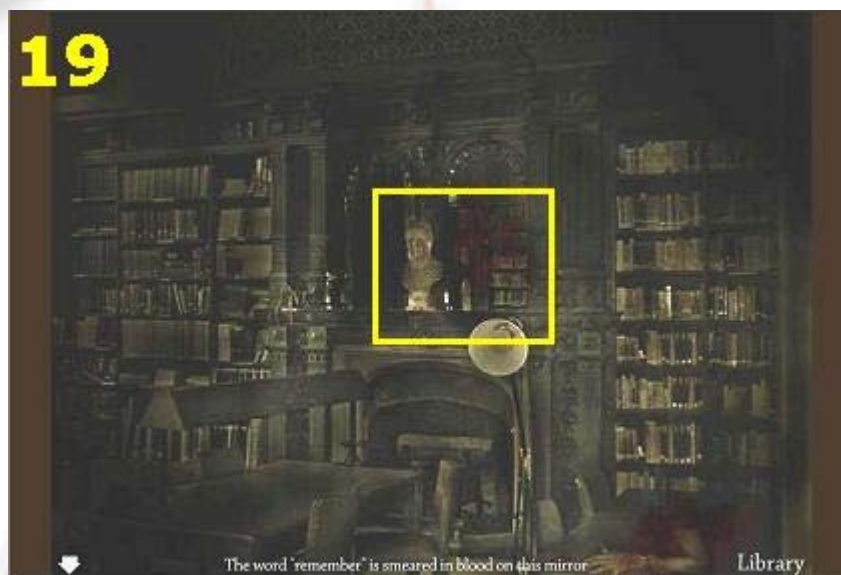


18. W salonie (Loungeroom) znajdziesz plamy krwi na fotelu i na podłodze.
Kliknij na książce leżącej na stole.



To spisany współcześnie pamiętnik człowieka, który przypadkowo trafił do tego dziwnego, jakby porzuconego, domu w lesie. Urzekła go tajemnicza aura domostwa i początkowo zapragnął je tylko zwiedzić. Wkrótce jednak odkrył, że nie potrafi się stąd wydostać. Jego umysłem zawładnął Vlaew. Gdy do domu trafiło pięcioro zabłąkanych turystów, ów człowiek postanowił rozpocząć krwawe dzieło przebudzenia bóstwa.

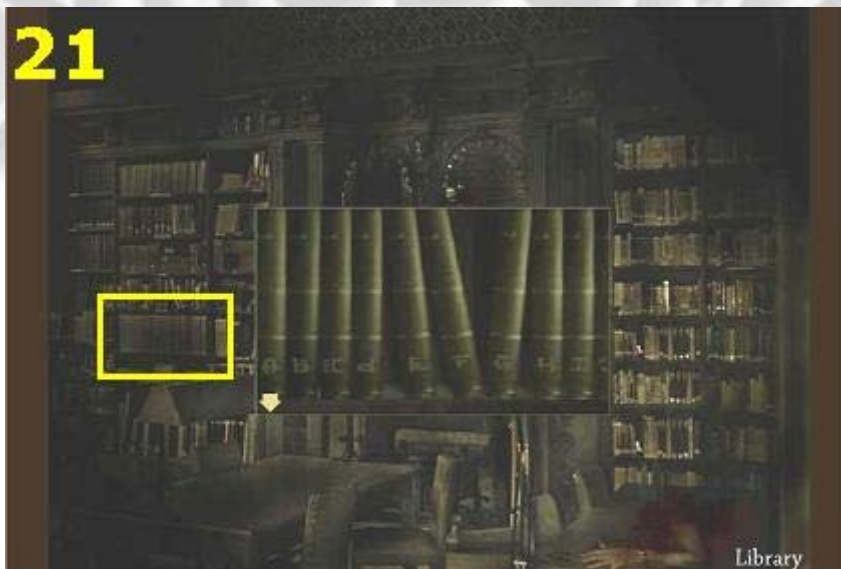
19. Cofnij się do holu na parterze (Ground Floor Hall) i wejdź do biblioteki (Library). Nad kominkiem dostrzeżesz rzeźbę, która zdaje się wodzić za Tobą oczami, i krwawy napis: Pamiętaj.



20. Na blacie biurka leży oderwane ramię (prawy dolny róg ekranu). Kliknij przy koniuszkach palców, a odsłonisz następnny symbol.



21. Przyjrzyj się regałowi z książkami po lewej stronie. Kliknij na półce nieco poniżej wysokości gzymsu kominka, a zobaczysz w zbliżeniu rząd encyklopedii. Jeśli przyjrzyysz się literom na ich grzbietach i porównasz je ze znalezionymi symbolami, zauważysz, że niektóre są podobne. Znak na biurku w bibliotece to lustrzane odbicie litery A, zaś znak ze strychu oznacza E.



22. Spójrz na regał po prawej. Kliknij na trochę jaśniejszej książce, stojącej na półce na wysokości gzymsu kominka.



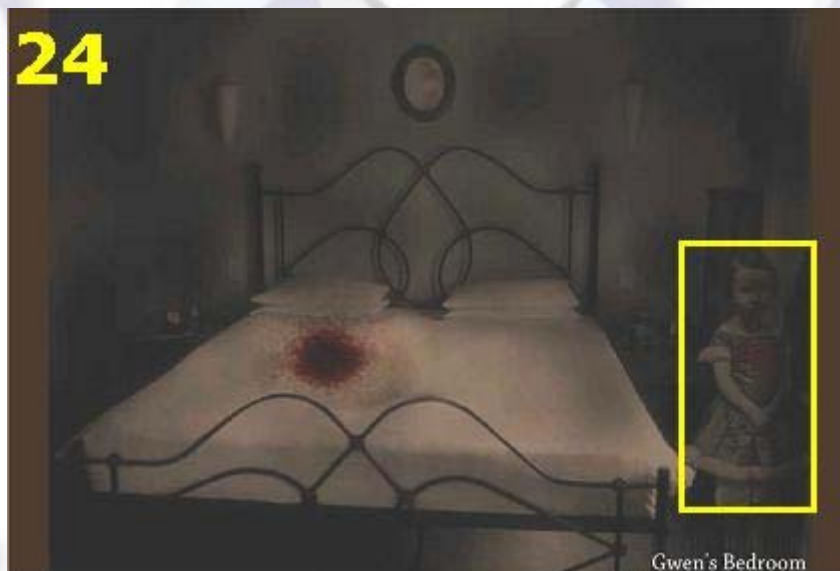
To znowu notatki Xaviera Rehayema, ale spisane nieco wcześniej niż Book of Exmortis. Xavier pisze między innymi o znalezieniu starej książki i swojej pracy nad jej przekładem. Niestety, zainteresowanie Xaviera tekstem o Exmortis wywarło zadziwiający wpływ na jego córkę, Gwen. Dziewczynka zaczęła się zmieniać fizycznie i psychicznie, tak jakby jej ciało i umysł próbowała opanować nieznaną siłą. Dziecko prosiło ojca o pomoc, a ten uznał, że śmierć będzie jedynym ratunkiem przed całkowitym opętaniem przez demona. Xavier zasztyletował więc córkę, która umierając, podziękowała mu za wybawienie.

23. Wycofaj się do głównego wejścia (Main Entrance) i wejdź po schodach na górę. W korytarzu na piętrze (2nd Level Hallway) skręć w lewo – kliknij strzałkę po lewej stronie okna, a znajdziesz się przed drzwiami do sypialni Gwen.



24. W sypialni Gwen (Gwen's Bedroom) dostrzeżesz na łóżku plamę krwi, która mimo że od zamordowania dziewczynki upłynęło sto lat, wydaje się świeża.

Kliknij na duchu Gwen, stojącym po prawej stronie łóżka. Zjawa okaże się nieprzyjazna i spowoduje u Ciebie chwilową utratę świadomości.



Cofnij się do głównego wejścia (Main Entrance) i skręć w korytarz po lewej.

25. W ciemnym korytarzu (Dark Hallway) otwórz drzwi do piwnicy – na lewej ścianie, przed obrazem pentagramu.



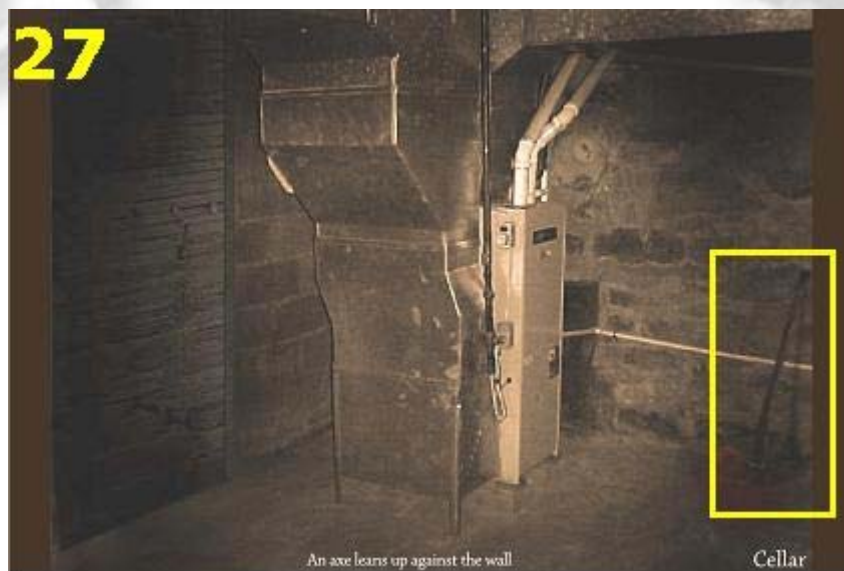
Wejdź do przedsionka piwnicy.

26. W przedsionku piwnicy (Cellar Entrance) otwórz drzwi w głębi pomieszczenia i wejdź do piwnicy.

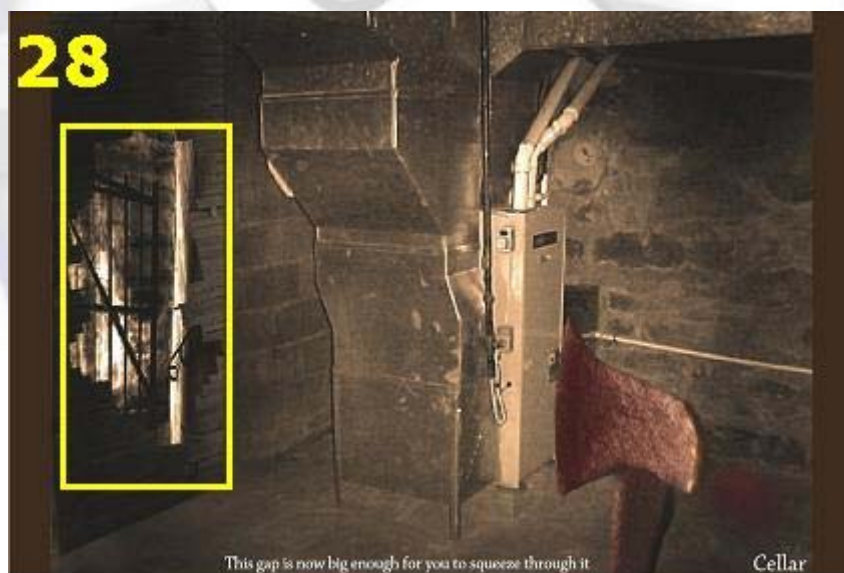


Okaze się, że drzwi za Tobą się zatrzasnęły.

27. W piwnic (Cellar) podnieś topór oparty o ścianę po prawej.



28. Toporem trzykrotnie uderz w ścianę po lewej. W ten sposób wyrąbiesz sobie przejście do podziemnych tuneli.



29. W podziemiach (Underground Tunels) idź 3x prosto, póki nie usłyszysz, że ktoś biegnie z naprzeciwka.



30. Gdy tylko usłyszysz przekleństwa, klikaj nieustannie na sylwetce nadbiegającego (mniej więcej pośrodku tunelu), a łatwo powstrzymasz napastnika.

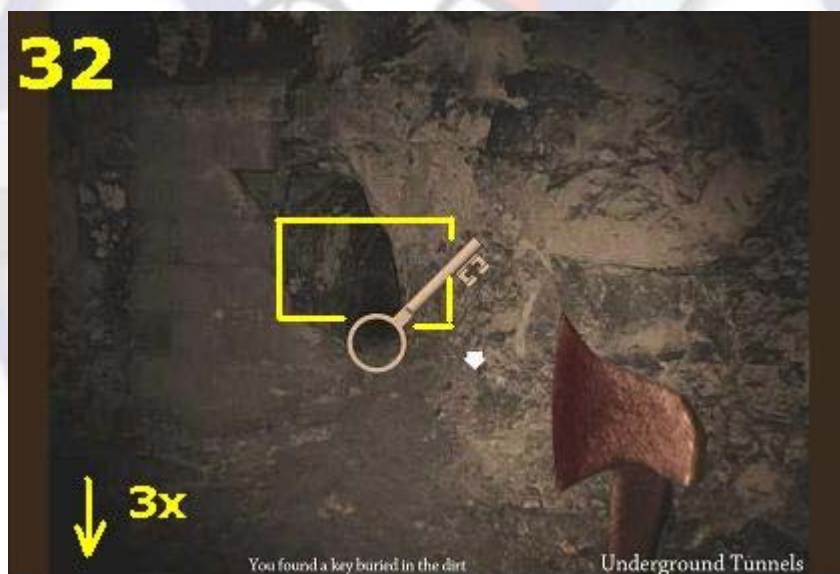


Jeśli się to nie udało za pierwszym razem, wciśnij „try again” na planszy, która się pojawi.

31. Po udanym pojedynku gra automatycznie wyświetli zbliżenie odciętej głowy pokonanego z piątym symbolem na czole, a bohater zrozumie, że jest autorem pamiątki ze stołu w salonie. Opętany przez demona właśnie zamordował ostatniego turystę z grupki, która niedawno trafiła do tego domu. Teraz łatwo zrozumieć ostrzeżenia duchów i niechęć okazaną przez zjawę Gwen.



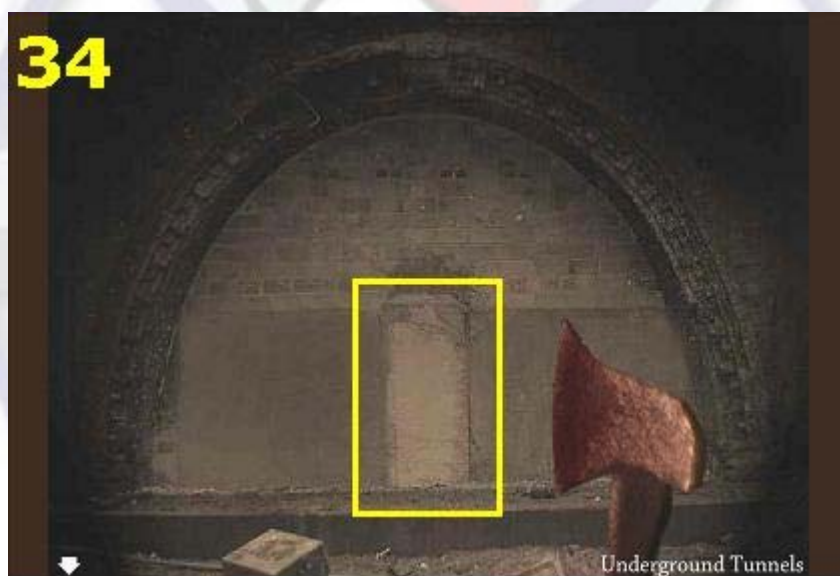
32. Idź jeszcze raz prosto. Zajrzyj do otworu w ścianie i zabierz klucz do sali z pentagramem. Cofnij się 3x.



33. Znajdziesz się znów w głównym korytarzu, ale tym razem skręć w przejście w lewej ścianie tunelu.



34. Otwórz drzwi we wnęce pod łukiem.

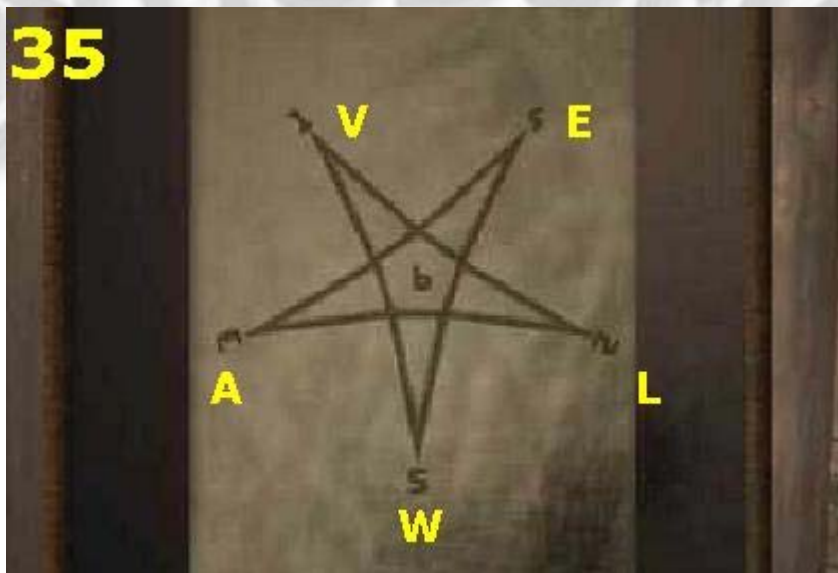


W sali z pentagramem na kolumnie przywita Cię Vlaew. Demon pozostawi Ci pewien wybór: możesz ułożyć jego imię z symboli lub uciekać do lasu.

35. Właściwy sposób ułożenia symboli podpowie Ci pentagram z ciemnego korytarza (Dark Hallway). Cyfry przy jego ramionach wskazują, w których miejscach pentagramu powinny znaleźć się kolejne litery imienia demona:

- 1 – V
- 2 – L
- 3 – A
- 4 – E
- 5 – W.

35



36. Zgodnie z tą podpowiedzią kliknij kolejno na układance z pentagramem, licząc od prawej:

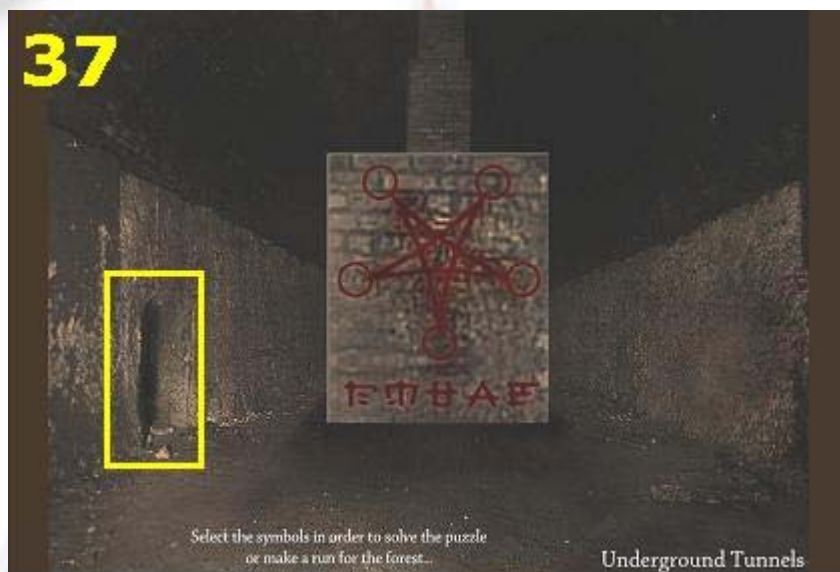
- czwarty symbol – to lustrzane odbicie V – symbol z kuchni,
- piąty symbol – to lustrzane odbicie E – symbol ze strychu,
- pierwszy symbol – to lustrzane odbicie L – symbol z sejfu,
- drugi symbol – to lustrzane odbicie W – symbol z tunelu,
- trzeci symbol – to lustrzane odbicie A – symbol z biblioteki.

36

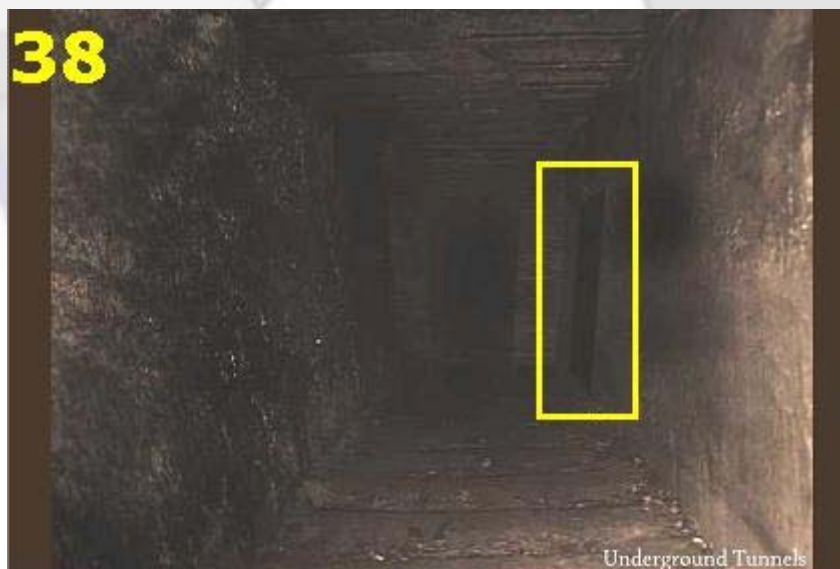


37. Po nagłówkach prasowych o chaosie i śmierci sianej przez hordy Exmortis i napisach końcowych pojawi się propozycja alternatywnego zakończenia.

Jeśli wciśniesz przycisk „play again for alternate ending”, znajdziesz się ponownie w sali z pentagramem. Tym razem jednak nie układaj puzzli, ale błyskawicznie uciekaj wyjściem w ścianie po lewej.



38. W korytarzu szybko wybierz wyjście po prawej. (Jeśli pójdziesz na wprost, trafisz do miejsca, gdzie bohater składał swoje ofiary.)



39. Potem musisz biec cały czas przed siebie: w dół tunelem, prosto korytarzem, w górę po schodach, póki przez kilkoro kolejnych drzwi nie wydostaniesz się z domu. W lesie możesz już spokojnie zmierzać ścieżką ku końcowi, który i tak okaże się początkiem całej przygody.

KONIEC

PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK