



GEMINI RUE



**PORADNIK DO GRY PRZYGODOWEJ
GEMINI RUE**

Autor

URSZULA

**Data publikacji
styczeń 2012**

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Wstęp.....	3
Gemini Rue - zapisy z gry	3
Azriel	4
Delta-6	6
Azriel	7
Azriel	9
Delta-6	13
Delta 6.....	15
Azriel	16
Delta 6.....	17
Azriel	18
Epsilon-5.....	19
Azriel	20

Wstęp

Gemini Rue to najlepsze połączenie klimatu Blade Runnera z grą przygodową. Mroczna wizja przyszłości, w której sterujemy poczynaniami byłego zabójcy tropiącego zbiega. Drugą postacią, która zostaje oddana w nasze ręce, jest Delta Six – więzień przetrzymywany w szpitalu – któremu jakaś tajemnicza organizacja wykasowała wspomnienia. Początkowo historii obu mężczyzn nie są ze sobą powiązane, ale z czasem przekonamy się, że mają oni ze sobą coś wspólnego. Odkryjemy świat, w którym ludzkie życie jest niewiele warte, tożsamością można handlować, a zwykła misja mająca na celu odkupienie swoich win, może zmienić losy całej galaktyki.

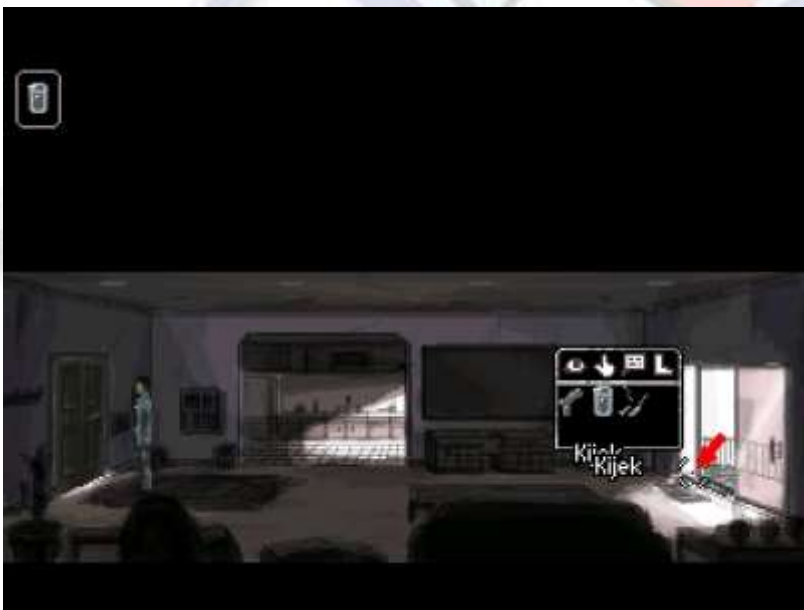
Gemini Rue - zapisy z gry

Azriel

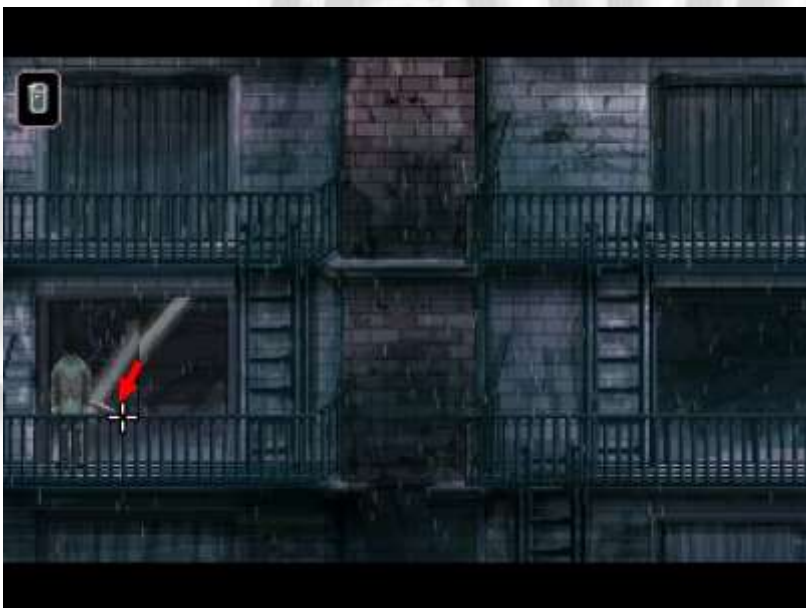
- Animacja.
- Zwracamy uwagę na numer koło bramki.
- Podchodzimy do terminala, oglądamy go, a następnie używamy na nim palca.
- Jest uszkodzony, więc traktujemy go butem, a potem ponownie używamy palca.
- Potrzebujemy karty. Idziemy w prawo do kioskarza.
- Rozmawiamy z nim i dostajemy kartę dostępu.
- Wracamy, po drodze zagadujemy żebraka.
- Podchodzimy do terminala, używamy na nim karty.
- W widoku terminala, otwieramy komunikator i przeciągamy nazwisko Howard na szukaj.
- Czynność zatwierdzamy enterem.
- Klikamy na jego wpis po lewej.
- Wyświetlą się jego dane, adres ulicy przeciągamy na „szukaj” i zatwierdzamy enterem.
- Po lewej mamy wpis: Dzielnica VII oraz Hibiskus.
- Klikamy na nazwę Hibiskus i mamy dodatkowe informacje, które zapiszą się w naszym komunikatorze.
- Możemy jeszcze sprawdzić więcej informacji, gdy klikniemy na napis Dzielnica VII, a następnie przeciągniemy do szukaj nazwę „Barracus akta”
- Wylogowujemy się, idziemy w prawo, oddajemy kartę kioskarzowi.
- Idziemy dalej cały czas w prawo, aż dojdziemy do budynku oznaczonego numerem 4390.



- Wchodzimy do środka. Podchodzimy do recepcjonisty i pytamy o Howarda.
- Nic z tego, nie chce nam pomóc.
- Przy pomocy naszego komunikatora dzwoniemy do Kane'a.
- Potrzebuje numeru budynku, podchodzimy do lady i czytamy ulotki.
- Dzwonimy ponownie i podajemy numer budynku.
- Mamy numer pokoju 4E.
- Wsiadamy do windy i jedziemy na czwarte piętro.
- Na końcu korytarza przy oknie są drzwi 4E.
- Pukamy, ale nikt nie odpowiada.
- Próbujemy otworzyć drzwi przy pomocy wytrycha, nic z tego.
- Cofamy się do drzwi oznaczonych 4C i ponownie używamy wytrycha.
- Wchodzimy do środka.



- Spod drzwi balkonowych zabieramy kijek i otwieramy je.
- Wychodzimy na balkon, idziemy po drabinie do góry.
- Podchodzimy do balustrady. Przechodzimy przez nią, następnie po występie do drugiej drabiny.
- Schodzimy na dół, próbujemy otworzyć drzwi.
- Używamy na szycie kija, a potem w niego kopujemy.



- W dziurę w szybie wkładamy rękę i otwieramy drzwi balkonowe.
- Podchodzimy do konsoli przy drzwiach wejściowych.
- W tym momencie dobijają się do drzwi jacyś ludzie.
- Uciekamy na balkon. Zamykamy za sobą drzwi i wchodzimy po drabinie do góry.
- Gdy bandyci odejdą, schodzimy na dół, podchodzimy do konsoli przy drzwiach i sprawdzamy numer telefonu Howarda.
- Dzwonimy do niego i umawiamy się na spotkanie.
- Animacja.

Delta-6

- Zmiana ról, jesteśmy teraz Deltą 6.
- Używamy ust na głośniku i przechodzimy do pomieszczenia po prawej.
- Zgodnie z instrukcją, zabieramy broń i przechodzimy szkolenie.
- Instrukcja strzelania i użycia odpowiednich klawiszy, wyświetli się na ekranie.
- Po zakończonym szkoleniu odkładamy broń, zabieramy kupon przy drzwiach i opuszczamy pomieszczenie.
- Podchodzimy do drzwi po lewej, klikamy na nie i po chwili możemy opuścić pomieszczenie.
- Spotykamy kobietę, która zabiera nam kawałek rękawa.
- Idziemy dalej w lewo, aż dojdziemy do pomieszczenia z windami.

- Wciskamy przycisk windy, tej po prawej, ale się zablokowała.
- Zadzieramy głowę do góry i widzimy luźno zwisający przewód.



- Podchodzimy do skrzyni stojącej koło windy po lewej.
- Pchamy skrzynię pod windę po prawej, wchodzimy na skrzynię i używamy kabla.
- Winda znów jest sprawna.
- Wsiadamy do niej i jedziemy na czwarte piętro do stołówki.
- Po wyjściu z windy zostajemy zaatakowani, został nam zabrany kupon.
- Wchodzimy przez drzwi po prawej do stołówki.
- Podchodzimy do siedzącej samotnie na końcu sali dziewczyny.
- Rozmawiamy z nią, a następnie opuszczamy pomieszczenie.
- Kierujemy się do drzwi po lewej, skanujemy oko i wchodzimy do kolejnego pomieszczenia.
- Przechodzimy pod drzwi oznaczone D-6, klikamy na skaner dłonią.
- Wchodzimy do środka i klikamy na łóżko.
- Znajdujemy kartkę i idziemy spać.

Azriel

- Ponownie przełączamy się na Azriela.
- Po krótkiej rozmowie zostajemy zaatakowani i musimy się pozbyć drabów.

- Tutaj można w opcjach przestawić tryb walki na łatwiejszy.
- Zgodnie z tym, czego uczyliśmy się na strzelnicy, używamy klawiszy, aby wyeliminować drabów.
- Jesteśmy w zaułku, wpierw naszemu kumpłowi każemy wejść na skrzynię, a potem przeskoczyć przez mur.
- Następnie sami przesuwamy skrzynię na lewo, wskakujemy na nią, a następnie po rynnie na drugą stronę muru.
- Klikamy na bramkę, ale jest zamknięta, używamy broni i możemy ruszać dalej.
- Kierujemy się w prawo, potem koło żebraka, następnie w prawo, potem w górę ulicy, znów w prawo i dochodzimy do budynku.
- Wchodzimy do środka. Musimy przedostać się do drzwi na, wprost, które prowadzą na klatkę schodową.
- Gdy tylko strażnik odejdzie od windy, podchodzimy do drzwi prowadzących na klatkę schodową, wpierw jednym, a potem drugim bohaterem.
- Otwieramy drzwi i wchodzimy na piętro drugie, otwieramy drzwi i wchodzimy na korytarz.
- Kierujemy się w lewo do windy i wjeżdżamy na szóste piętro.
- Mamy znów za zadanie pozbyć się bandytów.
- Gdy to zrobimy, wpadamy na klatkę i zamykamy za sobą drzwi.



- Idziemy po schodkach do drugich drzwi, każemy naszemu partnerowi je pchać, a sami traktujemy je kopniakiem.

- Wsiadamy na statek.
- Animacja.
- Mamy teraz wybór, kim chcemy kierować najpierw.

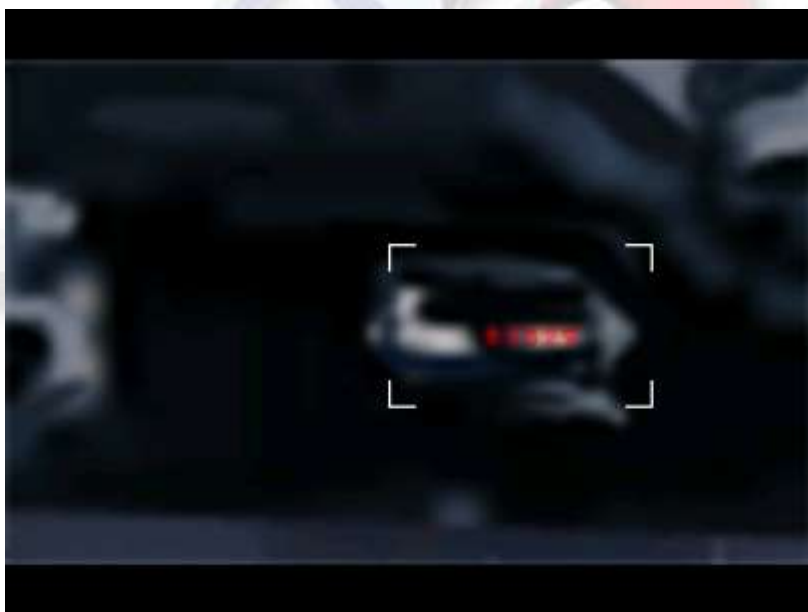
Azriel

- Wracamy znów przed bramkę. Musimy się dowiedzieć o Boryokudan.
- Idziemy w prawo, aż do sklepikarza.
- Podchodzimy do sklepikarza, rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Możemy kupić gazetę.
- Podchodzimy do drzwi zabitych deskami i kopujemy w nie (numer 4386).
- Wchodzimy do środka, pośrodku leży belka stropowa niepozwalająca przejść do dalszej części pomieszczenia, potrzebny jest ktoś szczuplejszy.
- Oglądamy skrzynie, których stan w porównaniu do reszty pomieszczenia jest bardzo dobry.
- Wychodzimy i skręcamy od razu za róg, a potem wchodzimy w zaułek.
- Podchodzimy do dziewczyny grzebiącej w śmietniku, gdy podamy jej swoje imię, zacznie z nami rozmawiać.
- Pomoże nam, gdy znajdziemy jej kartę magnetyczną.
- Wracamy do ulicy prowadzącej do naszego przed chwilą otwartego pomieszczenia.
- Po lewej stronie jest śmietnik, obok niego leży pełny magazynek. Zabieramy go.
- Klikamy ręką i okiem na śmietnik, a następnie idziemy w prawo. Przed wejściem do jasno oświetlonego budynku przy studziencie ściekowej jest breja. Kopujemy w nią, zabierając kartę.

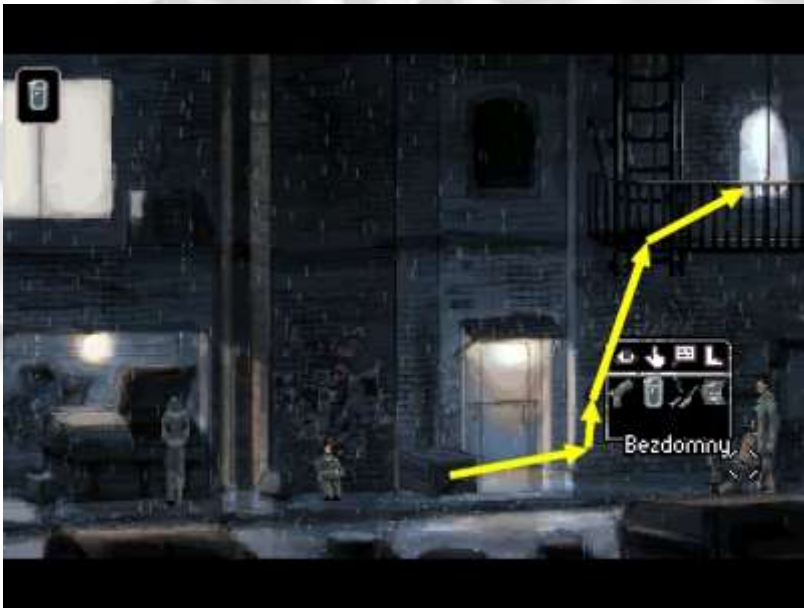


- Wracamy do dziewczyny, dajemy jej kartę i prosimy o przysługę.
- Idziemy razem do pomieszczenia. Prosimy, by precyzyjnie się pod belką i przeszukała skrzynie.
- Potrzebujemy laserowego stabilizatora węgla, aby naprawić wytrych.
- Otwieramy swój komunikator i dzwonimy do naszego kumpla na statku, potrzebujemy pomocy, aby dostać się do Ośrodka-7.
- Dobrze by było zdobyć jakąś kartę.
- Opuszczamy pomieszczenie i idziemy cały czas w lewo, aż dojdziemy do drabinki prowadzącej na wysypisko śmieci. Widać tam zwłoki ludzi. Musimy je przeszukać.
- Pod ostatnimi zwłokami po lewej stronie na dole ekranu jest kurtka, musimy więc użyć na niej ręki, nogi, ręki, aby wyjąć portfel
- W środku jest karta, mamy więc nowe nazwisko i przepustkę do dostania się do Boryokudan, oglądamy ją w ekwipunku.
- Idziemy tym razem w prawo, aż dojdziemy do jasno oświetlonych drzwi, przed którymi ze ścieku wyjęliśmy kartę magnetyczną.
- Zagadujemy faceta pilnującego wejścia. Podajemy mu nazwisko zmarłego, a potem jakiegokolwiek.
- Oddajemy broń i wchodzimy do środka.
- Rozmawiamy z gościem na schodach, a następnie podchodzimy do drzwi.
- Używamy 2x ręki i wchodzimy do środka.
- Rozmawiamy z szefem na wszystkie tematy i dogadujemy się, co do naszego zlecenia.

- Opuszczamy budynek. Rozmawiamy przez telefon z naszym kumplem.
- Następnie dzwonimy do Kennetha. Proponujemy mu pracę pilota oraz płacimy tyle, by wystarczyło by poleciał na Byka i z powrotem.
- Musimy się z nim spotkać.
- Idziemy do budynku, tego gdzie na początku szukaliśmy Matthiusa.
- Wsiadamy do windy i jedziemy na trzecie piętro, idziemy do pokoju 3E.
- Rozmawiamy z Kennethem. Musimy go przekonać, że nie należmy do Boryokudan, i że chcemy zniszczyć ładunek oraz się dowiedzieć, kto go ukraść.
- Otrzymujemy zdjęcie statku i opuszczamy budynek, musimy iść do terminala, aby zdobyć informacje.
- Klikamy zdjęciem na terminal, jest koło rozwalonych drzwi.
- Robimy powiększenie, aby zobaczyć numer statku (36325).



- Po wykonaniu zbliżenia, logujemy się do terminala, ale używamy karty mafii.
- Otwieramy nasz komunikator i numer przenosimy do wyszukiwarki.
- Poznajemy nazwisko pilota, a potem jego numer telefonu.
- Próbujemy się do niego dodzwonić.
- Niestety nikt nie odbiera, trzeba go znaleźć.
- Wracamy na ulicę, gdzie dziewczyna szukała w śmietniku swojej karty.
- Obok żebraka stoi skrzynia, przesuwamy ją pod balkon, a następnie stajemy na rurę, a potem wspinamy się po drabinie.



- Rozbijamy szybę w oknie i wchodzimy do budynku.
- Klatką schodową idziemy na dół.
- Czytamy wiadomości na biurku oraz w skrzynce.
- Wracamy na piętro i otwieramy wytrychem drzwi numer 2A.
- Wchodzimy do środka, na ziemi leży człowiek, sprawdzamy czy żyje. Podchodzimy do konsoli i czytamy informacje.
- Oglądamy strzykawkę leżącą na ziemi oraz puste puszki.
- Opuszczamy budynek i idziemy w górę ulicy.
- Podchodzimy do drzwi po prawej (zabitych deskami), czytamy kartkę.
- Wracamy na ulicę gdzie był żebrak i klikamy na drzwi obok niego.
- Wracamy do budynku. Wchodzimy do niego przez klatkę schodową.
- Kierujemy się na drugie piętro.
- Mijamy bandytów. Podchodzimy do okna, u góry jest skrzynka z bezpiecznikami.
- Stawiamy stopę na dziurze w ścianie by wspiąć się wyżej i używamy na skrzynce naszego wytrycha.



- Podchodzimy do agenta pilnującego drzwi, sprzedajemy mu kopniaka.
- Rozmawiamy z dziewczyną, dostajemy leki i opuszczamy budynek.
- Wracamy do zaułka, przez balkon wchodzimy do budynku i idziemy do pokoju naszego pilota. Dajemy mu antidotum, a potem rozmawiamy.
- Używamy konsoli, ale tej po prawej za regałem z książkami. Podajemy hasło, jakie dostaliśmy (korkociąg), mamy kolejne nazwisko. Barry Adam.
- Opuszczamy budynek i znów musimy skorzystać z terminala, aby czegoś się dowiedzieć.
- Wracamy do Hibiscusa. Pytamy portiera o naszego pilota.
- Idziemy do pokoju 4A, drzwi otwieramy naszym wytrychem.
- Sprawdzamy konsolę i wszystkie wpisy. Znów będziemy sterować Delta -6.

Delta-6

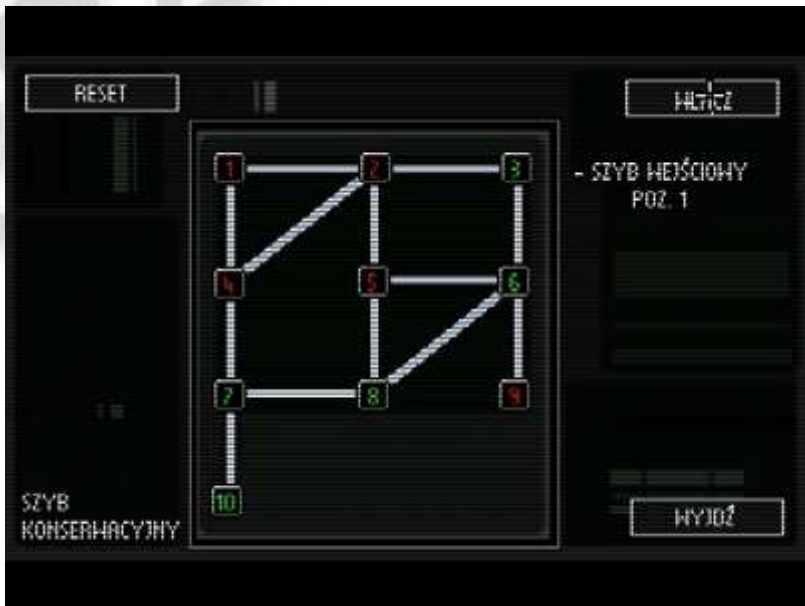
- Po przespanej nocy, idziemy do stołówki na czwartym piętrze.
- Podchodzimy do chłopka na końcu sali i rozmawiamy z nim.
- Po skończonym posiłku, udajemy się windą na piąte piętro.
- Przechodzimy przez drzwi po prawej, a następnie idziemy do drzwi (trzecich z kolei niebieskich).
- Używamy oka na skanerze i wchodzimy w korytarz.
- Podchodzimy do drzwi oznaczonych numerem 2, ponownie klikamy okiem na skaner i znów

mamy zabawę z bronią.

- Tym razem jest trudniej: wpierw szkolenie, a potem trzeba do każdego celu trafić po 10 razy, gdy uda nam się z tym uporać, odkładamy broń i zabieramy kupon.
- Opuszczamy pomieszczenie. Idziemy w lewo do drzwi, przechodzimy na kolejny korytarz i mamy spotkanie z Epsilon-5.
- Razem udajemy się do stołówki.
- Rozmawiamy na wszystkie tematy, zabieramy jedzenie i wracamy do windy.
- Tym razem, udajemy się do siłowni na 3-piętrze.
- Rozmawiamy z Balderem o wszystkich postaciach.
- Oglądamy mały szyb między szafkami, a z szafki zabieramy ciężarek o wadze 4kg.
- Zjeżdżamy windą na pierwsze piętro i używamy ust na drzwiach po prawej.
- Rozmawiamy z Giselle tak długo, aż wpuści nas do środka.
- Musimy ukraść broń, aby uciec z ośrodka.
- Oglądamy plan szybów wentylacyjnych po lewej.
- Podchodzimy do szafy i próbujemy ją otworzyć, ale Giselle nie jest chętna.
- Jeśli damy jej coś zjeść, wtedy pozwoli nam przeszukać szafę.
- Jeśli tego nie zrobiliśmy, wracamy do stołówki i zabieramy posiłek. Jeśli mamy go przy sobie, dajemy dziewczynie, a w zamian za to, pozwoli nam z szafy zabrać śrubokręt.
- Wpierw jedziemy na drugie piętro do swojej sypialni.
- Podchodzimy do ubikacji i zdejmujemy kłapę od spłuczki, następnie zabieramy ze środką rurę.
- Wracamy do ośrodka szkoleniowego, gdzie ćwiczyliśmy z bronią.
- Zabieramy pistolet, a w jego miejsce wkładamy odważnik.
- Koło drzwi przy pomocy śrubokrętu odkręcamy kratkę i wrzucamy do środka broń. Gdzieś utknęła.
- Zjeżdżamy do stołówki i koło automatu odkręcamy kolejną kratkę.
- Wsadzamy rękę, a potem używamy rury, broń spada niżej.
- Teraz idziemy do siłowni, prosimy o przesunięcie szafy i ponownie odkręcamy kratkę wentylacyjną i przy pomocy rury kolejny raz spuszcza broń jeszcze niżej.
- Wracamy do stołówki by porozmawiać z dziewczyną, jest nam potrzebna jej pomoc.
- Musimy się udać do jej kwatery, aby zepchnąć dalej broń.
- Przed drzwiami po stronie prawej klikamy dłonią na dziewczynę, a potem na skaner.
- Wchodzimy do środka i idziemy do końca korytarza, używamy śrubokręta na kratce po lewej

stronie i kolejny raz spuszczaemy broń niżej.

- Teraz możemy zjechać do Giselle. Ponownie z nią rozmawiamy, by wpuściła nas do środka.



- Klikamy na maszynę, przy której pracuje dziewczyna. Musimy ułożyć szyby tak, aby paliły się na zielono, numerki 10, 7, 8, 6, 3.
- Klikamy po kolei na: 3, 2, 5, 4, 3, 5, 8, 10.
- Następnie podchodzimy do zaworu koło drzwi, zakręcamy go.
- Przesuwamy skrzynię koło szafy pod kapiącą rurę, wchodzimy na skrzynkę i przy pomocy rury zdobywamy broń.
- Dajemy broń Giselle i mamy kolejny rozdział. Nadal będziemy kierować Delta- 6.
- Rozmawiamy z Giselle na temat Epsilon-5.

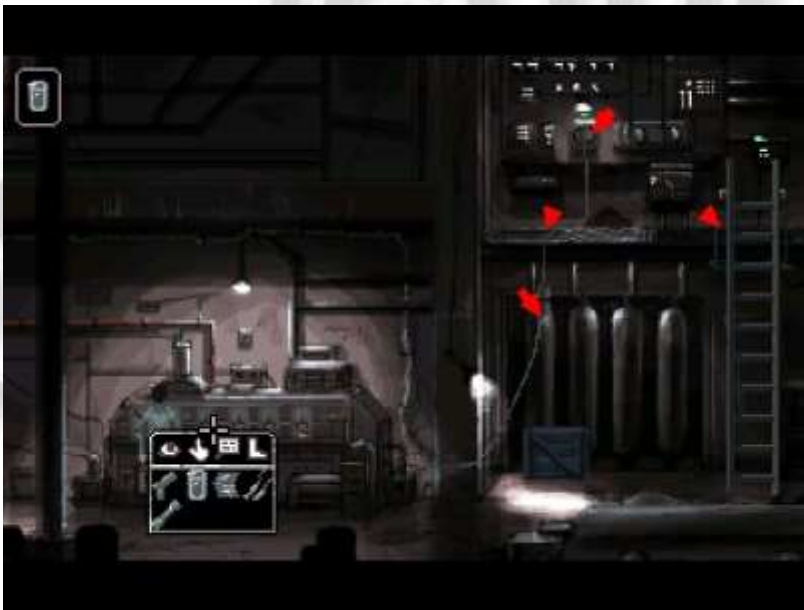
Delta 6

- Zostajemy obudzeni, zabieramy kartę dostępu i musimy udać się na pierwsze piętro do konserwatorni.
- Zakręcamy zawór, aby nie wydobywała się para.
- Podchodzimy do maszyny i musimy tym razem włączyć wszystkie przewody na zielono.
- Wpierw klikamy na Rest, a następnie klikamy po kolei na 3, 4, 5, 9, 10, 4, 1 oraz na włącz.
- Czas naprawić pęknięte rury.

- Podchodzimy do szafki. Zabieramy klucz francuski oraz dwie rury.
- Podchodzimy do pękniętych rur i używamy na nich klucza.
- Zabieramy pękniętą rurę, a w to miejsce wkładamy nową i przykręcamy.
- To samo robimy z drugą, następnie przekręcamy i zakręcamy zawór, żeby sprawdzić, czy wszystko działa.
- Podchodzimy do maszyny. Klikamy na nią, ale zjawia się Balder, wyraźnie nas nie lubi.
- Jesteśmy przywiązani do rury, gdy Balder skieruje się do drzwi, noga zgarniamy szkło po lewej.
- Przycinamy nim linę, ale jeszcze się nie ruszamy.
- Gdy kolejny raz Balder uda się w kierunku drzwi i będzie na wysokości pękniętych rur, z których wydobywała się para, zagadujemy go, a następnie odkręcamy zawór.
- Znow będziemy kierować Azrielem.

Azriel

- Po rozmowie wchodzimy do budynku, maszyna się zatrzymała.
- Na wprost między kołami zębatymi sterczy rura, próbujemy wyjąć ją rękami, ale nie bardzo nam się to udaje.
- Kopiemy więc w nią i podnosimy.
- Kierujemy się drabiną do góry. W kolejnym pomieszczeniu podchodzimy do szafki zabezpieczonej łańcuchem, pozbywamy się go przy pomocy broni.
- Zabieramy przedłużacz, oglądamy urządzenie we wnęce i schodzimy na dół.
- Kierujemy się w prawo. Oglądamy pierwszą maszynę, następnie podchodzimy do drugiej, wchodzimy na skrzynie i pukamy rurą w drabinę.
- Można już po niej wejść do góry,
- Przedłużacz, wtykamy do gniazda (czerwona lampka), a następnie jego końcówkę spuszczaemy przez dziurę w podłodze po lewej.
- Przesuwamy skrzynię pod wtyczkę, wchodzimy na nią, a następnie klikamy na przedłużacz leżący na ziemi i łączymy go ze zwisającym przedłużaczem.



- Wchodzimy znów do góry, do pomieszczenia gdzie był przedłużacz. Włączamy tam przycisk, schodzimy na dół.
- Na pierwszej maszynie włączamy przełącznik drugi i trzeci, licząc od lewej.
- Wracamy do pomieszczenia pierwszego. Koło trybów został uruchomiony taśmociąg, klikamy na niego ręką i wjeżdżamy na samą górę.
- Kierujemy się w lewo.
- Podchodzimy do pojemników z nektarem, klikamy na nie, zjawia się dziewczyna.
- Po rozmowie mamy za zadanie zlikwidować dwóch bandytów.
- Kierujemy się w prawo, by zabrać pakiet, przeszukujemy obu bandziorów.
- Dalej kierujemy się w prawo. Pakiet leży na kratce. Gdy po niego sięgamy, spada na sam dół.
- Schodzimy na sam dół po drabinie, między koła zębate wkładamy metalowy pręt.
- Klikamy na taśmociąg, by przedostać się do pakietu.
- Zabieramy go i opuszczamy pomieszczenie.

Delta 6

- Sterujemy ponownie Delta-6.
- Podchodzimy do stojaka z bronią, podnosimy ciężarek i odkładamy go na miejsce.
- Opuszczamy pomieszczenie, kierujemy się windy. Po drodze spotykamy Epsilon-5.

- Przekazuje nam informację, że Giselle czeka na nas w stołówce.
- Jedziemy więc na spotkanie. Podchodzimy do niej i rozmawiamy.
- Po rozmowie zjeżdżamy na drugie piętro i idziemy do własnej kwatery.
- Z podłogi koło zlewu podnosimy kartkę.
- Opuszczamy pomieszczenie i mamy spotkanie z Balderą.
- Kierujemy się do windy i zjeżdżamy.
- Wchodzimy do pomieszczenia, a następnie kierujemy się do drzwi po lewej. Wklepujemy kod: 63821. Zatwierdzamy literką R.
- Następnie strzelamy do drzwi i kopujemy.
- Idziemy za Giselle, musimy unieruchomić tłoki.
- Wpierw ustawiamy pierwszy by był w połowie, gdy dziewczyny przejdą robimy to samo z drugim.
- Uruchamiamy je znów i dalej idziemy w lewo.
- Natykamy się na strażników, po zabiciu ich nadal kierujemy się w lewo.
- Dochodzimy do drzwi, Epsilon-5 je otwiera i idziemy dalej.
- Znów musimy zabić strażników, a w tym czasie Epsilon-5 kolejny raz grzebie przy klawiaturze.
- Po wyeliminowaniu drugiego przeciwnika oglądamy animację.

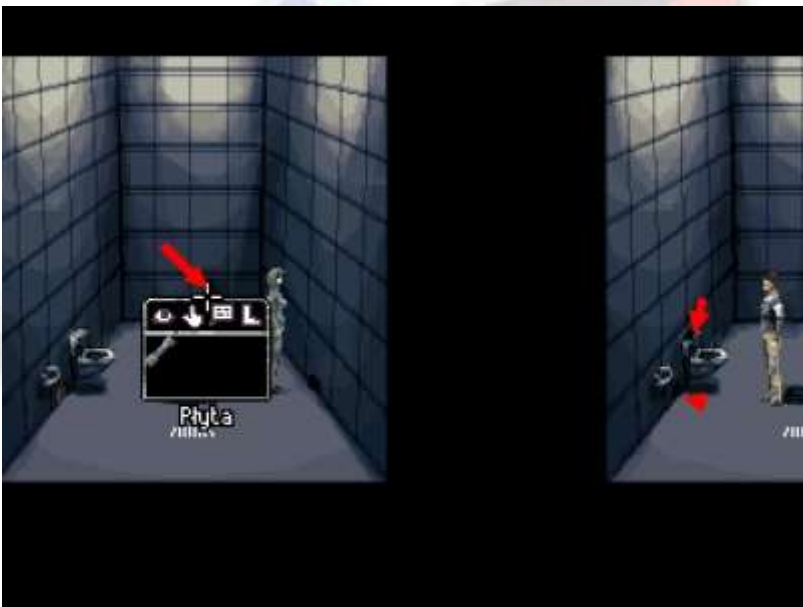
Azriel

- Ponownie kierujemy Arielem, idziemy do kokpitu.
- Podchodzimy do konsoli i klikamy na radar.
- Musimy klikać tak, by czerwony kwadracik znalazł się pośrodku.
- Klikamy na napisy w przód, w tył itd.
- Gdy w międzyczasie pojawią się jakieś zakłócenia, kopujemy w radar, by się naprawił.
- Gdy dolecimy na miejsce, idziemy w prawo do włazu.
- Potem cały czas w prawo, aż do przejścia gdzie widać kałuże i wyładowania elektryczne.
- Strzelamy w lampę i idziemy dalej. Koło kolejnych drzwi dziewczyna powie, że to jest to miejsce, gdzie można znaleźć dane.
- Przeszukujemy zwłoki zabieramy kartę magnetyczną i otwieramy nią drzwi.
- Wchodzimy do środka, dziewczyna zajmie się komputerem.

- Przechodzimy dalej kolejne pomieszczenie i kolejny komputer.
- Trafiamy w końcu do pomieszczenia, w którym mamy spotkanie z komendantem.

Epsilon-5

- Podchodzimy do ściany po prawej, zdejmujemy kratkę, wkładamy do środką rękę, następnie używamy głosu.
- Rozmawiamy z Kane'em, używamy ręki na nim, a potem na kratce.
- Prosimy go o zbadanie toalety, następnie o przekazanie nam rury, którą wyjął.
- Podchodzimy do ściany na końcu celi, na dole uderzamy w nią rurą, a potem kopiemy i jeszcze raz walimy rurą.



- Wychodzimy na zewnątrz, musimy przejść pod tłokami, a następnie tak je ustawić, by można było spokojnie za pierwszym tłokiem dostać się do celi Kane'a.
- Uwalniamy Kane'a i idziemy w lewo do pomieszczeń sterujących wykasowaniem pamięci.
- Wchodzimy do pierwszego, uruchamiamy komputer, potem do kolejnego, zabieramy kartę.
- Wracamy do korytarza, podchodzimy do lewego dolnego rogu ekranu i rampą schodzimy w dół.
- Używamy karty na drzwiach i wchodzimy do środka.
- Kane rozmawia z Azrielem, następnie wszyscy idziemy za nim.
- Kolejne drzwi otwieramy przy pomocy karty magnetycznej.

- Z szafki zabieramy maskę przeciwgazową i wracamy do sali, gdzie pośrodku stoją dwa komputery, a pomiędzy nimi drabina prowadząca w dół.
- Używamy na nim karty dostępu i tak sterujemy ręcznie przepływem, aby został wypuszczony gaz chłodzący.



- Biegniemy szybko do pokoju z komputerem, gdzie na dole jest sala do wymazywania pamięci.
- Przechodzimy do końca do ostatniego pomieszczenia, trafiamy do gabinetu.
- Używamy karty na komputerze, mamy spotkanie.

Azriel

- Bierzemy broń od Kane'a i ruszamy za Epsilon-5.
- Po drodze trzeba zgładzić jednego zdrajcę.
- Po wykonaniu zadania biegniemy do gabinetu.
- Tutaj kolejny wymaga zgładzenia, teraz decydujemy czy podchodzimy do komputera, czy do Epsilon-5.
- To już koniec naszej przygody.

Koniec

PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK