

Daedalic Entertainment präsentiert

Journey of a Roach



Kelso GAMES

DAEDALIC ENTERTAINMENT EUROVIDEO

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Journey of a roach

Autor
vaapku

Data publikacji
styczeń 2014

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Na ratunek po raz pierwszy	3
Na ratunek po raz drugi.....	4
U pajęczycy	4
W barze dla robali (i okolicach)	6
W siedzibie mrówek	9

Bohater, którego poczynaniami przyjdzie ci kierować, zielnooki karaluch, ma przyjaciela - karalucha niebieskookiego. Ten z kolei ma talent do wpadania w kłopoty. Twoim zadaniem jest ciągle ratowanie mu tyłka.

Na ratunek po raz pierwszy

- Już na początku gry masz okazję przetestować umiejętność łażenia po ścianach i suficie. Wejdź na ścianę po lewej i idź cały czas w tym kierunku. Dojdiesz do rury. Tu możesz zatrzymać się na mały posiłek - zielnooki lubi pożerać robale. Jeśli w trakcie gry znajdziesz wszystkie dziesięć, odblokujesz osiągnięcie na Steamie.
- Przejdź przez rurę i przesun beczkę, by uratować przyjaciela. Idź za nim.
- Kliknij na kłódkę - żeby nie było za trudno, klucz do niej sam się znajdzie. Podnieś go i otwórz drzwi. Zablockujesz w ten sposób niebieskookiego, więc kliknij na drzwi, żeby go

wypuścić. Idź za nim w prawo.

- Dalszą drogę blokują ścieki wypływające z rury. Wejdź po ścianie i zejdź na balkonik. Możesz zjeść drugiego robala. Pociągnij za wajchę.
- Zejdź na podłogę i podnieś kość. Wróć na górę i użyj kości jako wajchy przy drugim mechanizmie. Pociągnij za nią - możecie iść dalej.

Na ratunek po raz drugi

- Kliknij trzy razy na odnóża zielonookiego, by się uwolnił.
- Z półki weź taśmę, a z wiadra - kij od mopa.
- Wejdź na sufit i zabierz przepychacz do kibelka.
- Połącz ze sobą trzy posiadane przedmioty, by otrzymać przepychacz na długiej rączce. Użyj go, by ponownie uratować kolegę. Cóż... Z deszczu pod rynnę.

U pajęczycy

- Wejdź do rury i idź w prawo. Narobiłeś troszeczkę zamieszania, teraz musisz pozbierać maleństwa, które rozpełzły się po całym mieszkaniu pajęczycy.
- Z pierwszym będzie najłatwiej: wykopyrtnęło się i nie może uciekać, więc po prostu je podnieś i wsadź do hmm... kołyski.
- Z pudła wypadnie zepsuta sieć, podnieś ją.
- Idź do sypialni i wejdź po ścianie na sufit. Stań nad (pod?) maszyną do szycia i zabierz z pudełka czerwoną nić. Użyj jej, by naprawić siatkę.
- Powieś sieć na haku przy drzwiach wejściowych. Następnie stań za klokiem, który jest na środku pokoju, tak by stanąć na drodze pędzącego w kółko maleństwa. Zmieni trasę, przez co wyląduje w siatce. Wyciągnij dzieciaka i wsadź do kołyski.

- Z pudła wypadnie karma dla kotów. Podnieś ją. Na razie niewiele z niej pożytku, bo puszka jest zamknięta. Otwórz ją, używając maszyny do szycia. Zamiast igły zamontuj gwóźdź - by go zdobyć, wejdź na sufit i podejdź do ściany, na której wiszą obrazki. Jeden z gwoździ nie jest dobrze wbity, weź go. Przy okazji możesz zjeść trzeciego robala.
- Wróć do maszyny, po zamontowaniu gwoździa naciśnij na pedał i voila - masz otwartą puszkę.
- Włóż karmę do miski - jak się okazuje kocie żarcie odpowiada także muszkom. Zabierz żarłocznego maluszka i załaduj do kołyski.
- Tym razem z pudła wyleci muszka trzymająca myszkę... Zabierz gryzonia, muszka odleci i wyląduje na wentylatorze.
- Wejdź na sufit i spróbuj złapać maluszka - niestety, jego obroża porani odnóża zielonookiego. Zyskasz za to dostęp do pralni, idź tam.
- Weź zwisające ze sznurków u sufitu rękawice. Z półki zabierz lejek, a z podłogi pędzel. Podejdź do muszki - zabarykaduje się w sejfie.
- Idź do sypialni. Zanurz pędzel w puszcze z farbą, a następnie pomaluj papier leżący na podłodze.
- Pobiegnij sobie za uciekającą muchą, aż siądzie na kartce i przyklei się do farby. Załóż rękawice (klikając nimi na karalucha) i tak przygotowany podnieś muszkę. Niestety, bardzo się klei, trzeba ją więc wyprać.
- Nasyp do pralki proszku (leży zaraz obok), a następnie wejdź do środka razem z maluszkiem. Gdy już łaskawie się od ciebie odklei, odnieś go na jego miejsce obok braciszków i siostrzyczek.
- Do uratowania pozostała muszka, która siedzi w sejfie. By go otworzyć, musisz do okienek na jego drzwiczkach wsadzić przedmioty o odpowiednich kształtach, by wypełnić czarne pola. Powinieneś mieć już lejek, wieczko puszek i myszkę. Brakujące cztery to zabawki, które znajdziesz: na półce z książkami, pod nią, pod ścianą na prawo od drzwi do pralni oraz w niebieskim koszu z zabawkami (wypadnie z niego samolot).
- Wróć do sejfu i wypełnij otwory odpowiednimi przedmiotami.



- Złap ostatniego bobaska i odnieś do kołyski.

W barze dla robali (i okolicach)

- Pajęczycza cofnie się i zniknie. Przejdź przez dziurę w ścianie i idź w lewo, po chwili pajęczycza pojawi się, blokując ci drogę powrotną. Kliknij na nią - potrzebuje pokarmu dla maluszków.
- Idź w lewo, aż dojdiesz do miejsca, gdzie na ziemi (ścianie?) jest zielony przycisk. Wciśnij go, a wyłączysz wentylator, który jest niedaleko pajęczyczy.
- Zabierz wiszący na ścianie kontroler do zdalnie sterowanego autka.
- Cofnij się i wejdź do pomieszczenia, w którym jest szczur i mrówki.
- Kliknij na szczura. "Opowie" ci swoją historię, podnieś szklankę, którą rzuci.
- Wejdź na ścianę po lewej i zabierz z sztyldu nad drzwiami błyskawicę.
- Klikaj na znajdujące się w pomieszczeniu postaci. Dowiesz się, że pies marzy o drewnianej nodze siedzącego przy stole gościa, robale przy stole nie będą z tobą gadać dopóki nie będzie muzyki, a piosenkarka nie da występu, bo pianino jest zepsute.

- Podejdź do pianina, brakuje mu rączki. Zastąp ją błyskawicą. Przy okazji wejdź na ścianę i zabierz leżące na pianinie cygaro.
- Ponownie podejdź do gości przy stole - teraz domagają się słodczy.
- Wejdź na podest, przy którym stoi mrówka i idź do przodu, do wnęki ze stolikiem. Zabierz baterię.
- Przejdź w lewo, do kuchni. Mrówki nie przepuszczą cię dalej w lewo, bo nie jesteś jednym z nich.
- Zabierz z lodówki zepsute mleko.
- Podejdź do lady, napełnij szklankę płynem i wrzuć do środka baterię.
- Wróć do pajęczycy. Daj jej mleko, w zamian otrzymasz kłębek nici.
- Jeśli wyłączyłeś już wentylator (w lewo do końca korytarza, jest tam czerwony przycisk, który wyłącza urządzenie), wejdź w korytarz, który jest pod nim.
- Zbadaj każdą odnogę korytarza, na końcu jednej z nich znajdziesz kolejnego robala do zjedzenia. Na koniec powinieneś trafić do drugiego wentylatora, za którym znajduje się pomieszczenie, do którego nie miałeś wcześniej dostępu (to, do którego usiłują się dostać dwie mrówki).
- Podejdź do wiszących u sufitu koszy, z jednego z nich zabierz torbę pełną batonów.
- Daj szklankę z płynem robalkowi śpiącemu w hamaku i kliknij na niego, by się obudził.
- Zejdź na dół, robal-weteran już nie śpi, domaga się cygara, daj mu je (jeśli go nie wzięłeś wcześniej - jest na pianinie). Potrzebuje jeszcze ognia. Skieruj lufę piecyka w prawo, a następnie wciśnij prztyrucel u dołu, by odpalić. Z góry spadnie pieniążek, zabierz go. Jeśli pofatygujesz się na sufit, zobaczysz, że robalek w hamaku ledwo dycha.
- Zdejmij blokadę z drzwi i wyjdź z pomieszczenia.
- Użyj monety na automacie, zabierz śmigło wentylatora. Wróć do duszącego się robalka. Zamontuj śmigło na otworze w suficie. Zejdź na ziemię i wciśnij czerwony przycisk (ściana po prawej), by uruchomić wentylator. Obejrzyj animację - rasta-robaczek najwyraźniej podkochuje się w piosenkarce z baru. Będąc na dole, możesz zajrzeć do książki, która była pod kanapą - opisuje historię wojny z mrówkami.
- Idź do baru, w którym siedzą robale i daj im batony. Każdy z nich zaproponuje ci grę,

jednak nie masz szansy na wygraną, jeśli trochę nie pomożesz szczęściu.

- Zanim zagrasz z piratem, spróbuj zabrać wiszący za nim obrazek - zauważ, że odwróci się na chwilę. Kliknij na pirata, by zagrać. By zacząć zabawę, kliknij na obrazek z trzema kubkami. Gdy przyjdzie ci zgadnąć, gdzie jest kulka, kliknij na obrazek z trzema małpkami. Pirat się odwróci, wykorzystaj jego nieuwagę, by sprawdzić, gdzie jest kulka. Kiedy znów będzie patrzeć na ciebie, wskaż odpowiedni kubek. Wygrałeś drewnianą nogę, ale mrówki zabrały ci batony.
- Podejdź do stolika, przy którym siedzą mrówki i zabierz leżące obok słodycze. Pozostałe dwa robale nie będą jednak chciały grać, bo znów jest cicho.
- Idź do pianina, zabierz stamtąd kartkę i wręcz ją szczerowi. Gdy schowa się do kanałów, zabierz słoik.
- Idź do rasta-robaczka i złap go do słoika. Szybko przewiąż słoń boa, które zdołało popiersie artystki (we wnęce w "pokoju" rasta).
- Zanieś robalka w słoiku piosenkarce.
- Pora zagrać z pozostałymi dwoma owadami siedzącymi przy stole. Zaczynaj od tego w okularach. Najpierw jednak musisz dowiedzieć się, jak odwrócić jego uwagę. Załaduj drewnianą nogę na zabawkową ciężarówkę i użyj kontrolera, by przejechać po pokoju - owad przestraszy się i zawinie w kokon. Teraz możesz już zagrać. Daj mu batona. Kliknij, by zamieszać, a następnie wyjmij z ekwipunku kontroler i użyj go na obrazku z samochodem. Gdy twój przeciwnik schowa się, sprawdź, gdzie jest kulka. Zwyciężając, otrzymasz mundur.
- Na koniec został latający owad. Jego można rozproszyć przy pomocy światła, problem w tym, że lampa na suficie jest zbita.
- Wejdź na sufit, a następnie po skrzyni wejdź pod dach sceny, tak żeby stanąć pod (nad) piosenkarką. Zabierz jej z głowy żarówkę i zamontuj ją na reflektorze (sufit).
- Zejdź na ziemię i użyj włącznika światła - owad podleci do reflektora. Gdy wróci, zaproponuj mu grę. Gdy trzeba będzie zgadnąć położenie kulki, kliknij na obrazek, na którym jest włącznik. Robal odlatuje, ty sprawdzasz gdzie jest kulka i udzielasz prawidłowej odpowiedzi. W nagrodę dostaniesz końcówkę od prysznicza.
- Jeśli chcesz dojść dalej, musisz jakoś oszukać mrówki pilnujące wlotu w kuchni. By cię

przepuściły, powinieneś wyglądać tak jak one. A więc do dzieła.

- Idź do pokoju weterana, uruchom palnik i wejdź na linię ognia, by się troszkę opalić.
- Daj staruszkowi jego mundur, w zamian da ci krótkofalówkę oraz gogle, które załóż. Zamontuj sobie także końcówkę od prysznicza.
- Idź do kuchni. Zanurz kłębek w smole i przymocuj go sobie do kupra. Teraz możesz spokojnie przejść obok straży.

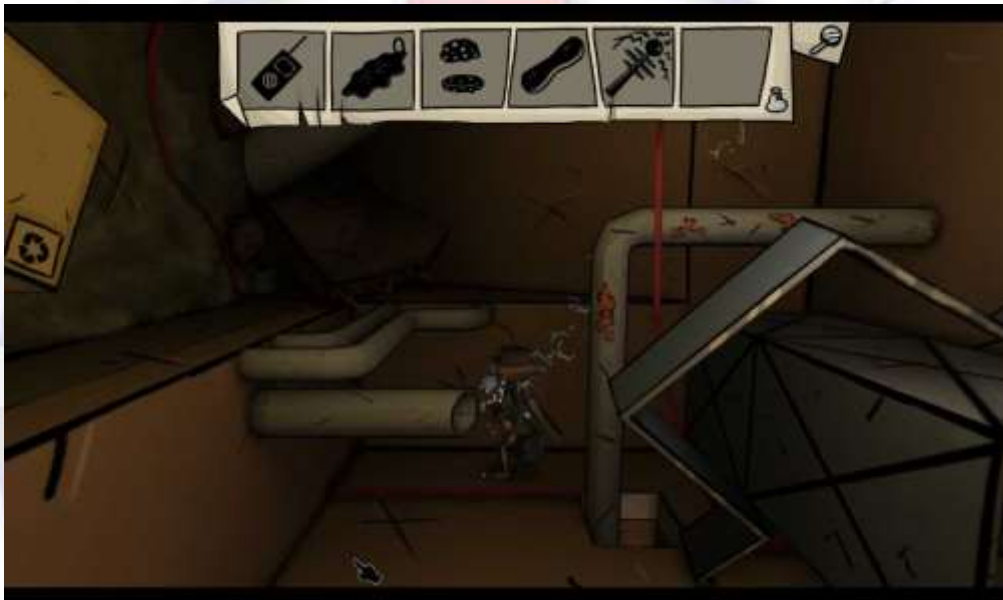
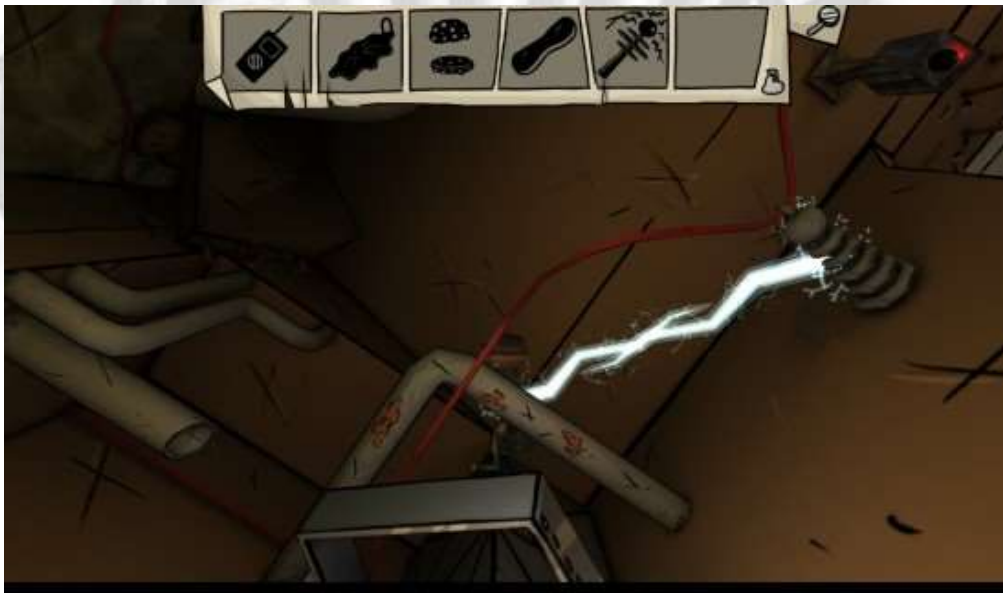
W siedzibie mrówek

- Gdy zjedziesz na dół, wejdź na sufit, by móc dosięgnąć zielonej ściereczki. Następnie przejdź po suficie i zejdź po drugiej stronie pokoju. Idź w prawo.
- Przyjrzyj się rybce w akwarium. Z szuflady zabierz gąbkę.
- Przejdź dalej w prawo. Jeśli chcesz zjeść kolejnego robala, wejdź na sufit i idź w lewo, aż dojdiesz do miejsca z komputerami, tam we wnęce chowa się przysmak.
- Możesz przejść po kładce w prawo, jednak tutaj na razie wiele nie zdasz. Użyj zatem drabiny, by zejść na dół. Znalazł się w końcu twój łamagowaty kolega. Zabierz antenę przewodzącą prąd, która jest obok prawego koła.
- Rozejrzyj się, by zorientować się w sytuacji. Niebieskooki jest w klatce. Wygląda na to, że musisz znaleźć sposób, by ją podnieść.
- Mrówki wykombinowały własny generator prądu. W roli taniej siły roboczej występuje stonoga (?). Niestety, jest nie do końca sprawna, więc żałośnie jej idzie. Może gdyby jej jakoś pomóc, udałoby się wykorzystać wytworzoną energię do podniesienia klatki...
- Przetaw wajchę po lewej tak, by prąd dochodził do klatki (powinna świecić się trzecia lampka). Wejdź do drugiego koła - niestety, mimo twojej pomocy, nadal produkujecie za mało energii...
- Ponownie przesunij wajchę, tym razem ma zaświecić ostatnia lampka. Idź do pomieszczenia po lewej. Przejdź na środek i wciśnij guzik, by przepompować wodę (i tak za każdym razem, gdy będziesz chciał przejść z jednej strony na drugą).

- Przejdź w lewo. Podnieś puszkę z pokarmem dla rybek, weź też podeszwę. Na razie nie możesz otworzyć drzwi do kolejnego pomieszczenia.
- Idź teraz na górę, do zdewastowanego laboratorium. Potraktuj karmę płynem wyciekającym ze zbiornika, a następnie nakarm nią rybkę. Ze stłuczonego akwarium zabierz śrubokręt.
- Wróć na dół, do pomieszczenia po lewej. Potraktuj śrubokrętem skrzynkę bezpiecznikową.
- Przetaw wajchę w sąsiednim pomieszczeniu tak, by teraz świeciła się pierwsza żaróweczka.
- Wróć do pokoju po lewej i wejdź na sufit. Przyłóż antenę przewodzącą prąd do przewodnika.



- Twoim zadaniem jest doprowadzenie prądu do skrzynki, w którą wbijeś śrubokręt. Uważaj, bo gdy strumień prądu napotka przeszkodę, zerwie się, a ty będziesz musiał całą zabawę zacząć od nowa. Najlepiej jest po każdym kroku robić krótką przerwę i obserwować zachowanie strumienia - jeśli zacznie się rwać, to cofnij się o krok i spróbuj skorygować trasę. A zatem ruszaj! Podejdź do przodu, blisko ściany i idź w lewo, tak, by karaluch znalazł się za rurą wychodzącą z sufitu. Idź cały czas w lewo, aż wejdiesz na ścianę. Podejdź jak najbliżej drzwi, a następnie zejź na podłogę.





- Gdy już zejdziesz na ziemię, powinieneś bez problemu dojść do skrzynki z bezpiecznikami, zamontuj w niej antenę. W ten sposób doprowadziłeś prąd do panelu przy drzwiach. Potrzebujesz jednak jeszcze karty dostępu.
- Idź teraz cały czas w prawo, do miejsca, gdzie stoją dwie mrówki. Dotknij tej z kluczem. Przestraszy się, wypadnie jej hamburger. Domaga się drugiego.
- Przepis na hamburgery nie jest przesadnie skomplikowany. Do bułki (gąbka) włóż sałatę (ściereczka) i mięcho (podeszwa. Tak spreparowany smakołyk wręcz mrówce, która z wrażenia padnie trupem.
- Zabierz mrówce klucz, otwórz nim klatkę, z której wyjmij kaczuszkę.
- Przyjrzyj się tablicy, na której przedstawione są zapisy nutowe. Zapamiętaj ten dolny rysunek nad nim wyraźnie sugeruje, że melodia ta ma właściwości usypiające.
- Idź po drabinie na górę i w prawo, do centrum dowodzenia. Połóż żółtą kaczkę na miejsce i zagraj melodię, wciskając kaczki w odpowiednim kolorze (żółta, granatowa, zielona, czerwona, czarna, granatowa).
- Gdy mrówka zaśnie, możesz zabrać kartę dostępu. Przy okazji możesz wziąć też klucz, który leży po prawej stronie i włożyć go do odpowiedniej dziurki w panelu u dołu ekranu.
- Zejść na dół i idź do końca w lewo, użyj karty na panelu przy drzwiach.

- Wejdź do magazynu. Możesz zjeść robalka, który sobie siedzi na skrzyniach. Zabierz apteczkę.
- Idź do gąsienicy, która zmuszana jest do biegania i użyj apteczki, by ją wyleczyć.
- Przetaw dźwignię tak, by prąd dochodził do klatki z niebieskookim (trzecia żarówka). Wejdź do koła i zacznij bieg. Przyjaciel-fajtłapa uratowany. Na jakieś 10 sekund. Teraz dla odmiany ty trafiłeś do klatki.
- Weź leżącą na skrzynce łyżkę i użyj jej, by wykopać tunel w ziemi (gdyby niebieskooki był choć trochę rozgarnięty, zrobiłby to, gdy sam siedział w klatce, oszczędzając ci tym samym fatygi).
- Ucieczka nie jest jednak tak prosta, chcąc wydostać się z tunelu, musisz ominąć płonące wentylatory. Za każdym razem, gdy któryś miniesz, wciskaj guzik, by go wyłączyć - możesz oparzyć się przy następnym, a wtedy zabawa zaczyna się od początku.
- Pierwszy wentylator łatwo ominąć, bo kręci się powoli. Aby przejść obok drugiego, idź do końca w lewo, tak by twój karaluch wlaź na ścianę, a następnie na sufit. Teraz musisz tylko wyczuć moment, kiedy będzie można bezpiecznie przejść.



- Teraz musisz przejść obok dwóch wentylatorów. Wbrew pozorom nie jest to takie trudne, tylko nie próbuj przejść ich jednym ciągiem. Proponuję, byś zamiast po podłodze, przeszedł po suficie - teraz nie robi to różnicy, ale kolejny wiatrak przejdiesz jedynie tą drogą (akurat na poniższym screenie mój karaluch laźł dołem, ale wygodniej jest od razu wejść na sufit).



- Wiatrak, który kręci się bardzo szybko, ominiesz, idąc po suficie. Pozostał ci do ominięcia jeszcze ostatni - tu już nie ma żadnych kombinacji z włączeniem na ściany/sufit, po prostu trzeba wybrać moment, kiedy można bezpiecznie przejść.
- Teraz już tylko odblokuj zabezpieczenie przytrzymujące kratę i możesz opuścić tunel. Tyle się naszedłeś, a wylądowałeś niedaleko klatki...
- Idź w prawo, do wielkiej hali, w której mrówki coś kombinują. Musisz uważać, by nie zostać zauważonym przez strażniczki (stoją po obu stronach dziwnej konstrukcji, na szczycie której stoi królowa; jeśli wciśniesz spację, to zobaczysz obie).
- Wejdź po ścianie obok drzwi i zabierz nóż, podtrzymujący taśmę. Przy okazji pozbędziesz się mrówki majstrującej przy panelu na dole.
- Podejdź do panelu sterowania. Wciśnij dolny przycisk z lewej strony (nie ten, który jest jedyny w rzędzie). Pociągnij za dźwignię, by opuścić chwytak, wciśnij lewy środkowy guziki i znów pociągnij. W ten sposób jednocześnie zasłoniłeś się przed czujnym okiem pierwszej strażniczki i uzyskałeś dostęp do wejścia do podziemnego korytarza.
- Teraz wciśnij prawy górny guzik, podnieś skrzynię i opuść ją na środek po prawej. W ten sposób jesteś niewidoczny dla obu strażniczek.
- Wciśnij jeszcze samotny guzik po lewej stronie - zbijesz szybę oddzielającą to pomieszczenie od centrum dowodzenia.
- Wejdź do odsłoniętego przed chwilą podziemnego korytarza i zabierz stamtąd kilof. Wróć na powierzchnię.

- Trzymając się dołu planszy, idź w prawo, aż dojdiesz do skrzyni. Stań z jej prawej strony i zabierz leżącą na ziemi gwoździarkę. Zielnooki przez przypadek zrobi z niej użytek, pozbywając się jednocześnie jednej ze strażniczek.
- Idź do włazu w prawej górnej części planszy i otwórz go, pociągając za dźwignię. Zejdź na dół.
- Na razie wiele tu nie zdasz, bo nie masz jak dostać się na wysepkę, na której stoi szczur. Możesz jedynie wejść do drugiego korytarza (otwór w suficie) i zjeść kolejnego robalka.
- Wróć na górę i podejdź do panelu sterowania. Złap jedną ze skrzyni (tylko nie tę, która zasłania cię przed strażniczką) i spuść ją do szybu. Zejdź tam ponownie.
- Wejdź na sufit, stań dokładnie nad skrzynią i użyj kilofa, by odrąbać znajdujący się tam stalaktyt.
- Zejdź na ziemię, ale po drugiej stronie. Idź przed siebie, zabierz leżącą na beczce baterię.
- Wracaj na górę. Wejdź na antresolę po lewej stronie pomieszczenia (nad panelem sterowania). Do krótkofalówki włóż baterię, całość zamocuj na antenie. Kliknij na urządzenie, by wezwać weterana.
- Wejdź na ścianę, by zabrać stojący na półce kanister.
- Zejdź na dół. Podejdź do beczki, w której obecnie przebywa zielnooki i zabierz leżący po jej lewej stronie grzybek.
- Podejdź do panelu sterowania i użyj grzybka, by zastąpił brakujący (środkowy) przycisk. Wciśnij go. Opuść chwytak, by podnieść królową, a następnie poślij ją do szybu na spotkanie ze szczurem.
- Opuść chwytak raz jeszcze, by podnieść dziwną konstrukcję z broni. Niech wisi w powietrzu.
- Sam również zejdź do szybu i wejdź na wysepkę. Zabierz leżący obok skrzyni kanister i wracaj na górę.
- Jeśli chcesz zjeść robalka, który siedzi na rusztowaniach, idź do panelu sterowania i z powrotem wydostań na powierzchnię skrzynię, po której wchodziłeś na wysepkę. Następnie zamknij wąż prowadzący do szczura i umieść na nim trzy skrzynie. Wspnij się na nie, by dorwać posiłek.



- Wejdź teraz na ścianę po prawej i stań na wyższym balkoniku, przejdź po nim w lewo. Użyj scyzoryka, by przeciąć podtrzymujące go liny.



- Zabierz znajdujący się pod ścianą trzeci kanister.
- Napełnij paliwem z trzech kanistrów bak rakiety.
- Podejdź do trzymanej przez chwytak konstrukcji z broni (jeśli nie wisi w powietrzu, to musisz zejść na dół i podnieść ją, korzystając z panelu sterowania). Zabierz wiszący na niej klucz.
- Przejdź na koniec deski i użyj liny, by wciągnąć na górę przyjaciela.



- Idź do centrum dowodzenia. Włóż klucz w odpowiedni otwór na panelu u dołu ekranu. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, włóż tam również drugi klucz, leży na blacie w tym samym pomieszczeniu. Podnieś się szybka, wciśnij czerwony guzik. To już koniec przygody.