

Kryształowy klucz

Niewiarygodna przygoda w doskonale pięknym świecie!



CODA

WYDAWALNIA
KOMIKSÓW I
FILMÓW



CODA (reflected)

WYDAWALNIA
KOMIKSÓW I
FILMÓW (reflected)



Poradnik do gry.
Kryształowy klucz

Autor
Urszula

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

DOLINA

DOM

PUSTYNIA

WIĘZIENIE

JASKINIA

PRZEŁĘCZ

DŻUNGLA

KOLONIA NA JEZIORZE

DŻUNGLA

PUSTYNIA

WSTĘP

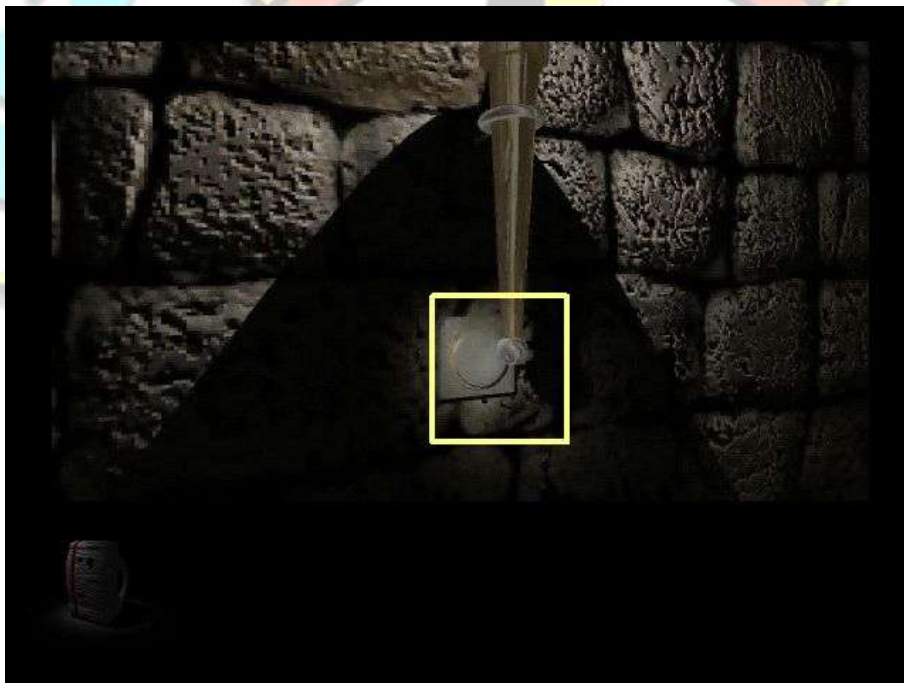
Na wstępie proszę o przygotowanie kartki długopisu. W grze wcielamy się w pilota powiedzmy wehikułu czasu lub rakiety międzygwiazdnej. Trafiamy w kosmosie na planetę, która ma złe zamiary wobec Matki Ziemi. Musimy ją obronić.

DOLINA

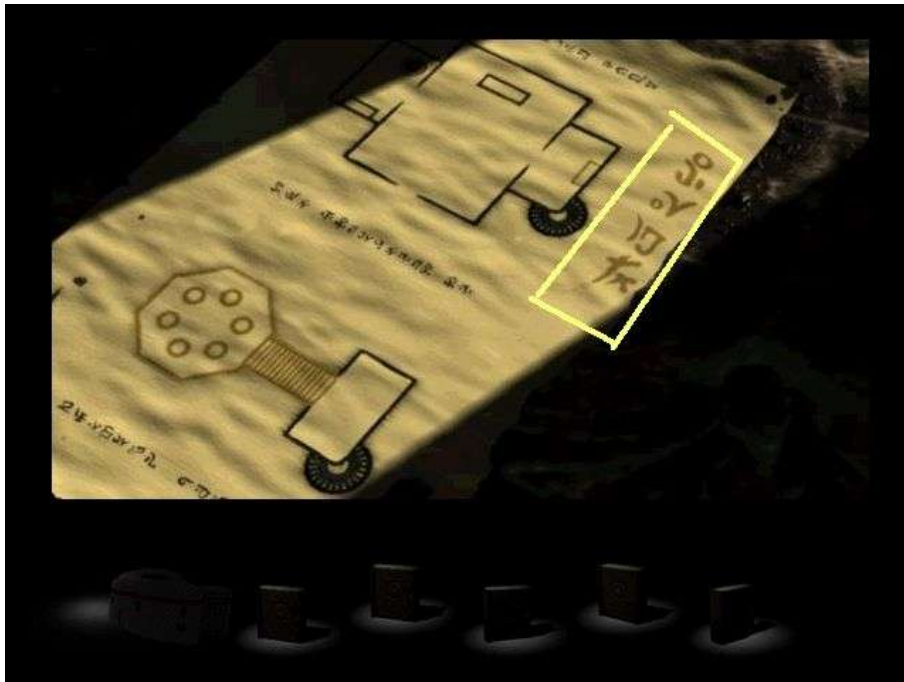
- Spisz koordynaty z ekranu **285 016 909**.
- Otwórz luk znajdujący się za plecami.
- Przejdź na lewo by wyjść na zewnątrz.
- Idź ścieżką prosto, aż dojdiesz do budynku.
- Wejdź do budynku naciskając klamkę.

DOM

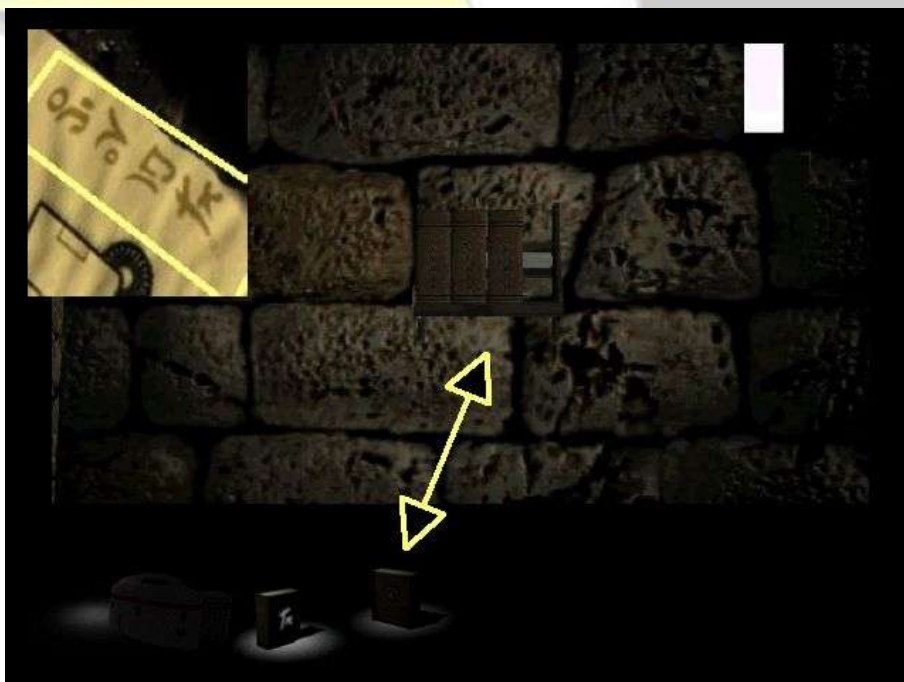
- Wejdź do pokoju po lewej.
- Spójrz na pochodnię i kliknij na jej podstawę – otworzysz skrytkę.



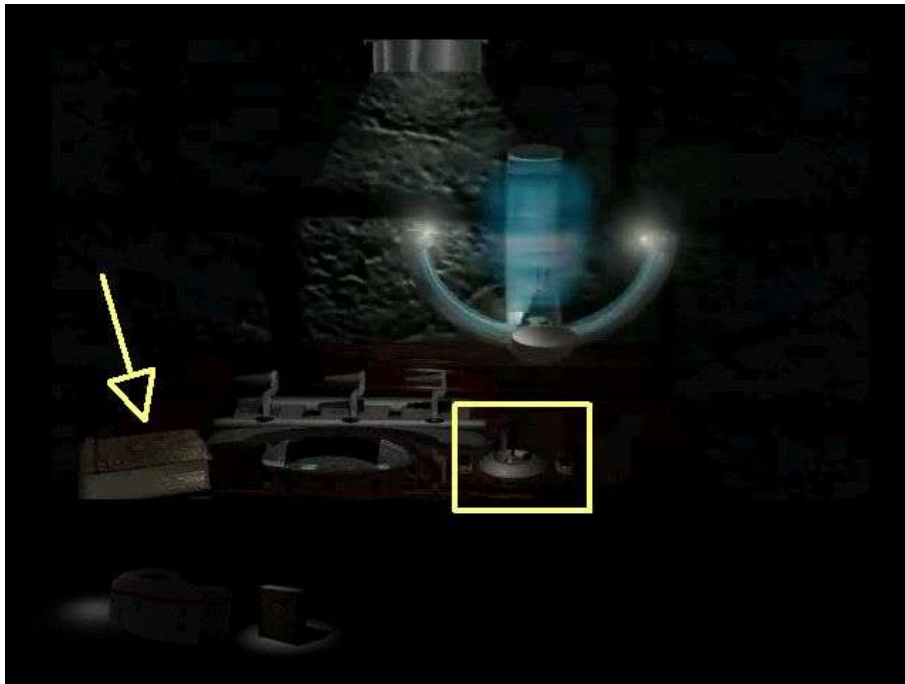
- Kliknij na księgi znajdujące się w skrytce.
- Obróć się i zabierz zwiniętą mapę.
- Wróć do pierwszego pokoju.
- Podejdź do stołu pod oknem.
- Ułóż mapę na stole i zwróć uwagę na symbole – zapamiętaj je.



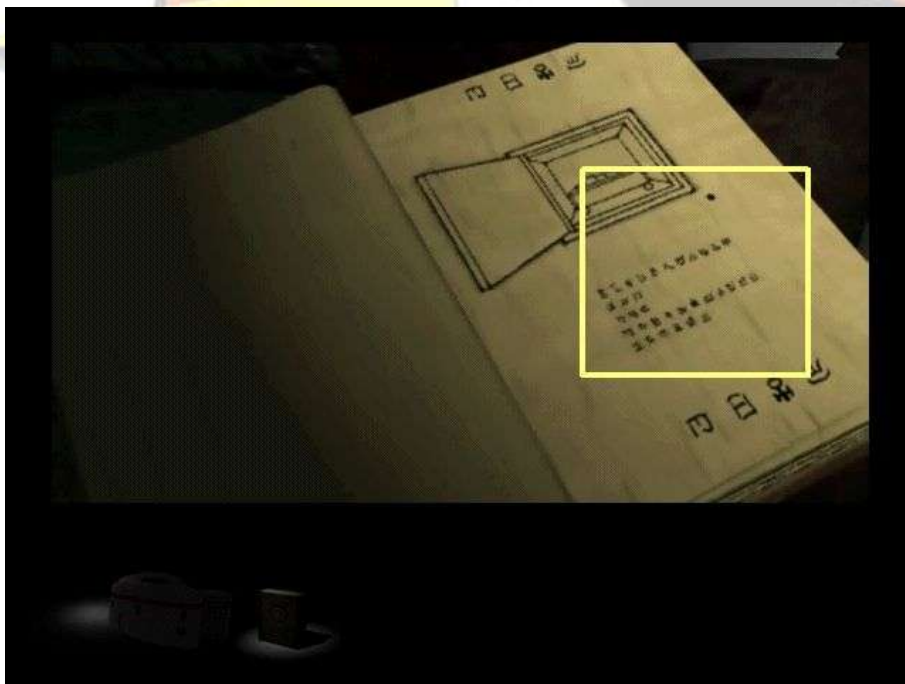
- Przejdź do pokoju po prawej.
- Podejdź do okna i zgodnie z symbolami z mapy ustaw na półce księgi, otworzy się przejście.



- Idź po schodach na dół, a potem do kolejnych (po lewej) prowadzących do planetarium.
- Podejdź do stołu po prawej.
- Użyj rączki zobaczysz hologram i przekaz.



- Spójrz na księgę i ją otwórz.
- Zapamiętaj ciąg znaków w liniach o różnej długości (ważna jest ich długość):



- 1 -długa**
- 2i3-krótka**
- 4 -długa**
- 5 -średnie**

- Wejść po schodach, pod drugimi schodami jest skrytka.
- Kliknij na nią i zgodnie z liniami ustaw przyciski:

Wysoko- niski- nisko- wysoko -średnio.

- Zabierz ze środka kryształowy klucz.
- Wróć na dół.
- Przejdź na koniec komnaty do łukowatego przejścia.
- Po lewej na skrzyneczce użyj kryształowy klucz.
- Kliknij na niebieską kropkę po prawej stronie klucza, a potem na obraz w środku.



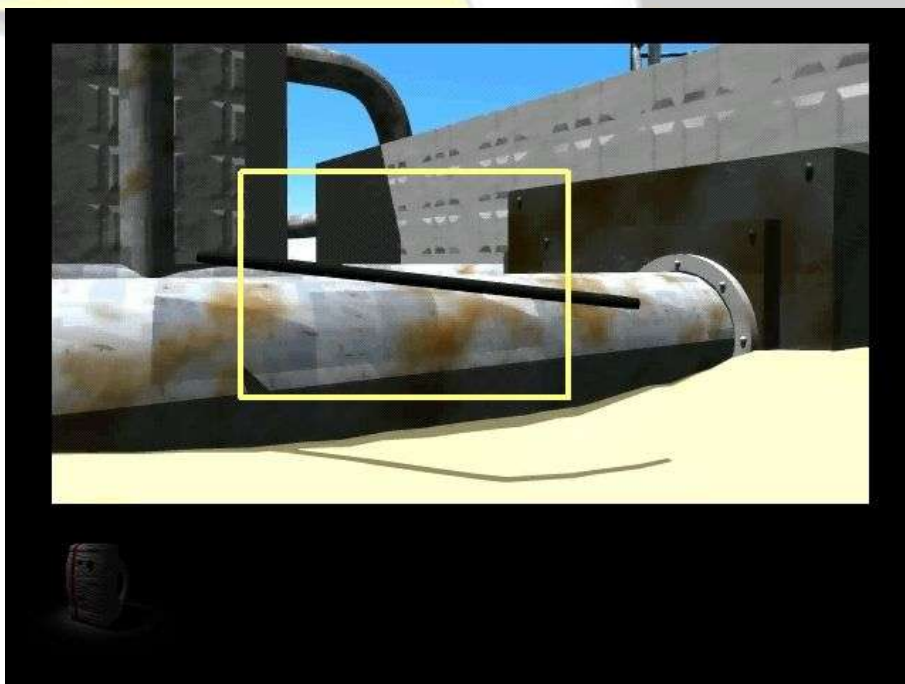
- Otworzysz portal wejść na pustynię.

PUSTYNIA

- Przejdź na prawo do jaskini – jest ciemno.
- Wyjdź z jaskini i przejdź na lewo.
- Zejdź na dół między słupami.
- Wejść do małej groty.
- Po prawej zabierz klemy i użyj auta.



- **Zapisz grę.**
- Wyjdź z auta i idź wzdłuż muru po prawej.
- Zabierz oparty o rury kij.



- Przejdź w lewo wzdłuż rur i na ich końcu, zabierz urządzenie.



- Wejść do stacji zasilania.
- Schodami wejść do góry i podejść do trzech przełączników.
- Użyj na przełącznikach kija – włączysz zasilanie.



- Wróć do samochodu i go użyj.
- Animacja – trafiłeś do więzienia.

WIEZIENIE

- Po lewej stronie drzwi jest jakaś przynitowana blacha.
- Użyj dziwnego urządzenia, znalezionego na rurach.
- Suwak na urządzeniu przesunij do przodu – będziesz miał palnik.



- Palnikiem odetnij nity.
- Na odsłoniętym urządzeniu użyj ponownie znaleziony przedmiot.
- Przesunij suwak na urządzeniu do tyłu, a będziesz mieć obcinaczki.



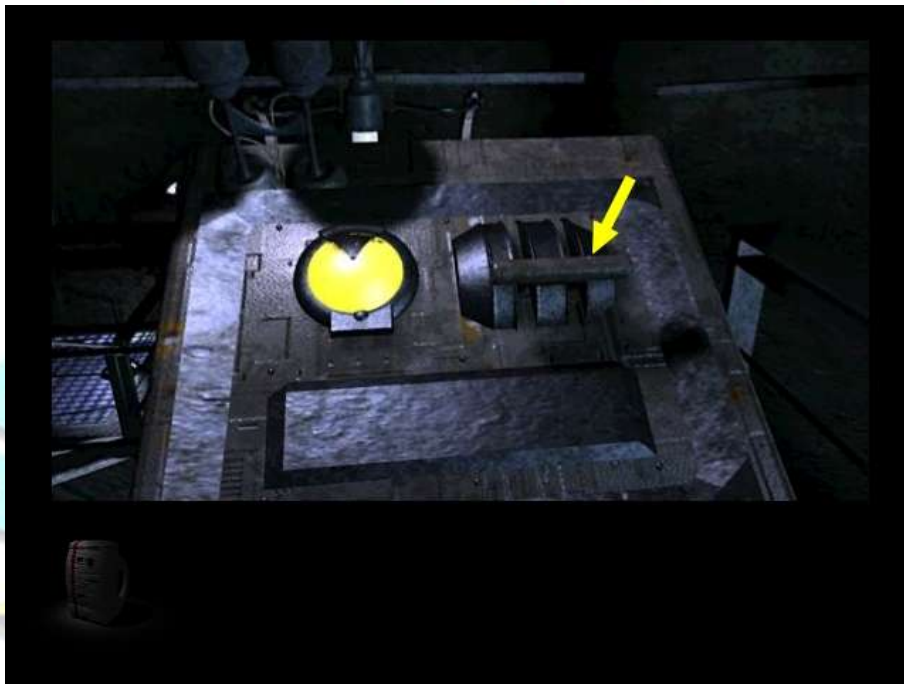
- Użyj obcinaczek na blokującej dźwignię, zawlecze.
- Przetaw dźwignię na prawo i wyjdź z celi.
- Skieruj się dwa razy w lewo, a potem jeden raz w prawo.
- Wejdź po drabinie piętro wyżej.
- Skieruj się w prawo i po prawej podejź do pomarańczowej tablicy z symbolami – zapamiętaj symbole.



- Wróć do drabiny i zjeżdż po niej dwa razy na dół.
- Skieruj się na prawo, lewo i znów na prawo.
- Przejdź przez drzwi do wielkiej hali.
- Idź prosto na podnośnik.
- Obróć się w lewo i użyj po prawej stronie dźwigni.
- Przejdź do rakiety.
- Idź w lewo i usiądź w fotelu pilota.
- Kliknij na klawiaturę taką jak w telefonie (układ ten sam).
- Wystukaj na klawiaturze kod **285 016 909**.
- Jesteś znów w pierwszej lokacji gry.
- Użyj platformy by znaleźć się na dole.
- Wróć do świątyni.
- Przejdź przez portal na pustynię i do jaskini.

JASKINIA

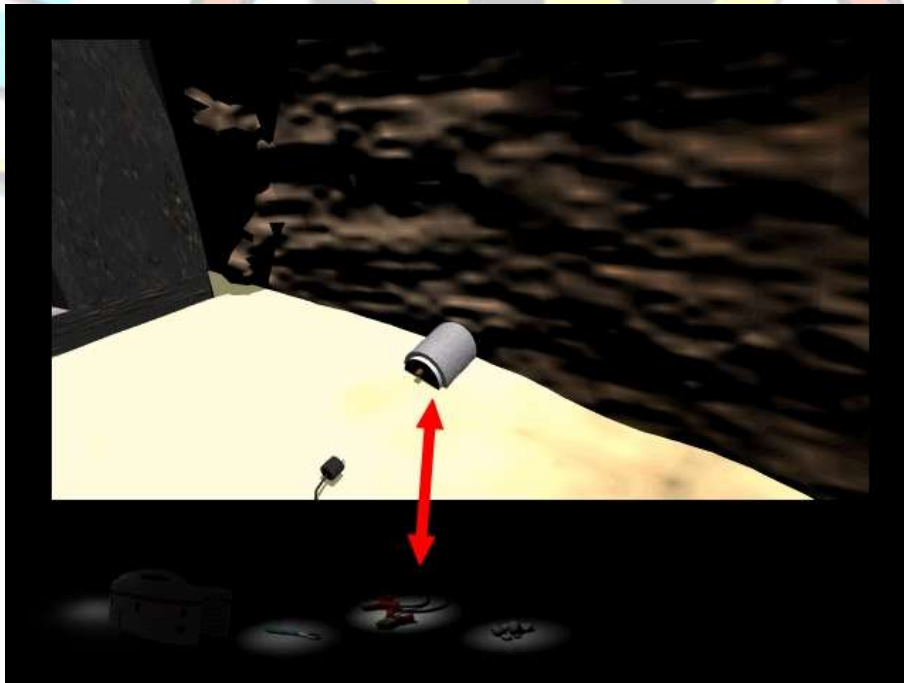
- Idź w dół. Na rozwidleniu skręć w lewo i nadal idź w dół.
- Dojdiesz do drzwi, które otwórz zielonym przyciskiem po lewej stronie.
- Wejź na platformę po prawej i kliknij na dźwignię.



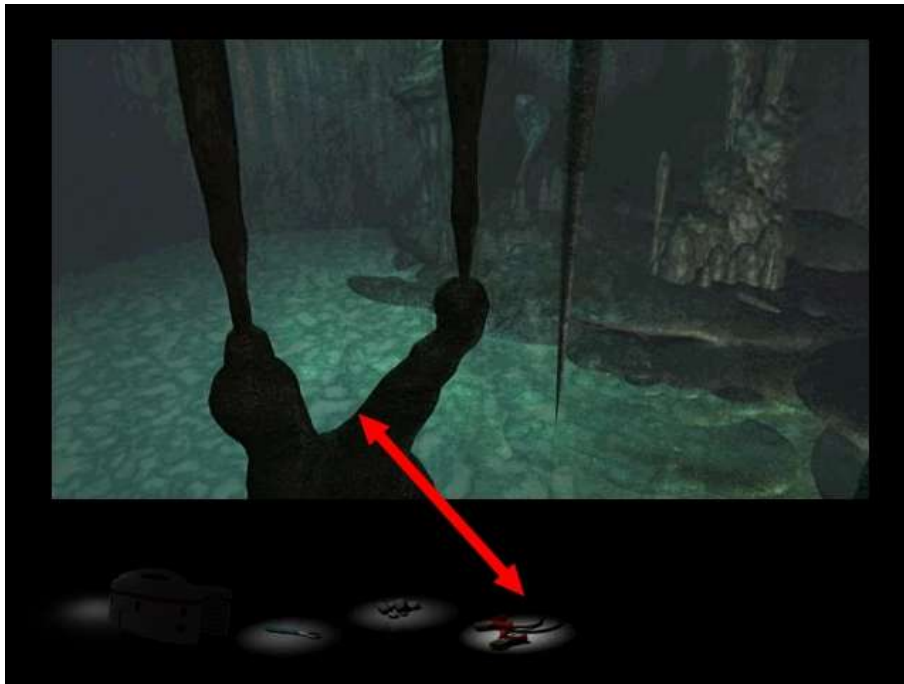
- Zejdź po schodach i dalej idź prosto.
- Podejź do drugiego panelu i również kliknij za dźwignię.
- Wejź po szczeblach na generator.
- Przesuń obie dźwignie do góry.
- Zejdź z generatora i idź na lewo do kesonu.
- Po animacji, zabierz kamienie.
- Opuść jaskinię.
- Idź do budynku widocznego po lewej.
- W środku budynku, przejdź do pokoju po prawej.
- Podejź do urządzenia po lewej stronie.
- Kliknij na wielką jakby miskę kamieniami.
- Użyj pulpitu, a zdobędziesz złotą monetę.
- Opuść laboratorium i skieruj się na lewo, między dwoma wzniesieniami.

PRZEŁĘCZ

- Przejdź przez wiszący most prowadzący do krateru.
- Przed tobą trzy sadzawki. Tylko dwie są prawdziwe. Jedna jest wytworem jakiegoś urządzenia.
- Teraz musisz dobrze słuchać wrzucając kamienie do sadzawek. Kamień, który wpadnie do prawdziwej sadzawki wywoła plusk. Do fałszywej wrzucając kamień nie będziesz słyszeć dźwięku, a kamień zniknie.
- Do tej sadzawki wrzuć złoty żeton, który spowoduje zakłócenia fal i zobaczysz schody prowadzące w głąb krateru.
- Idź po schodach na dół.
- Spójrz przed drzwiami po prawej na ziemi.
- Wyjmij wtyczkę z gniazdka.



- W miejsce wtyczki podłącz klemę, drugą podłącz do drzwi.
- Drzwi odpadną, zabierz klemy i wejdź do środka.
- Na końcu korytarza przejdź przez kolejne drzwi.
- Podejdź do portalu i uruchom po lewej urządzenie, masz kolejny przekaz.
- Obróć się i podejdź na brzeg jeziora.
- Podłącz klemy do stalagmitu w kształcie literki V.



- Zejdź po kablu na dół.
- Zabierz widoczny kawałek klucza (niebieski cienki pasek) i wróć na górę.
- Użyj klucza na portalu i idź do dżungli.

DŻUNGLA

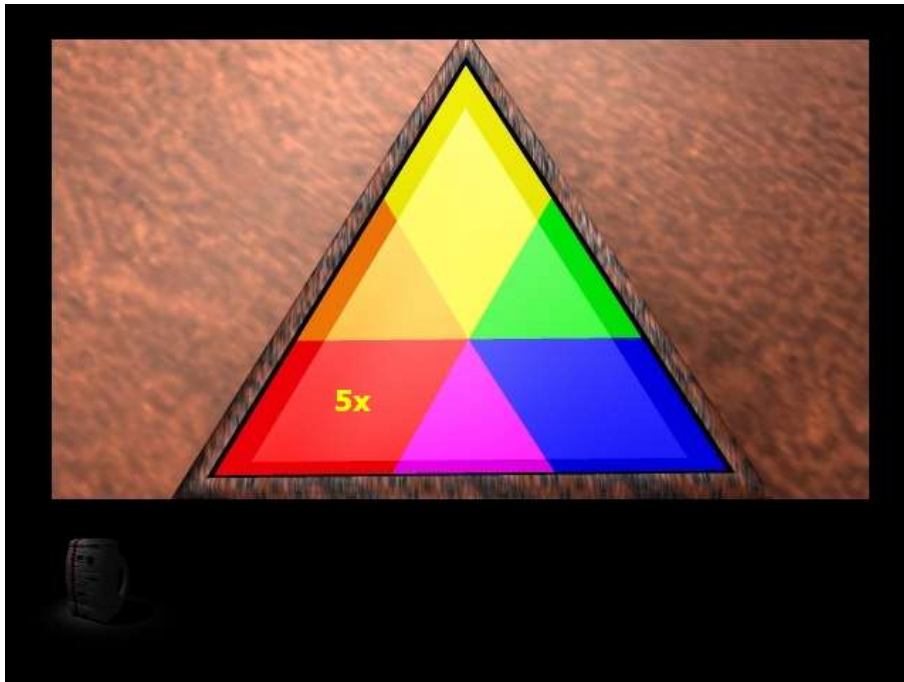
- Idź w lewo potem w prawo pomiędzy skały i znów w lewo. Prosto do krzaków potem znów między skałami w lewo.
- Zejdź z pagórka po lewej widać statek.
- Obejdź go, aby się dostać do środka.
- Pstryknij przełącznik znajdujący się na podłodze.
- Wejdź do promu.
- Na podłodze po prawej jest schowek, z którego zabierz śrubokręt.
- Usiądź w fotelu pilota i wciśnij guziki znajdujące się na dole po prawej te z niebieską obwódką.



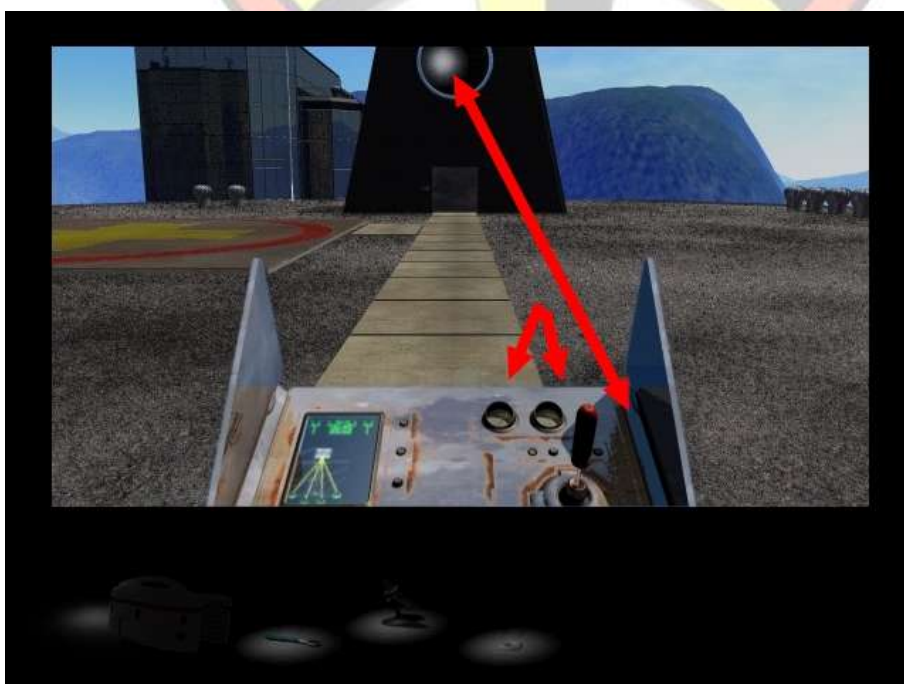
- Dostaniesz się do kolonii na jeziorze.

KOLONIA NA JEZIORZE

- Idź w kierunku szklanej kopuły.
- Kliknij na murek otaczający budowlę, przeskoczysz przez mur.
- Wejdź do budynku i podejdź do obrazów.
- Po prawej stronie masz znane urządzenie.
- Użyj urządzenia, a wysłuchasz przekaz od gubernatora.
- Podejdź do biurka. Spójrz na kolorowe płytki w trójkącie.



- Musisz tak przesuwac płytki, aby na górze zostały same żółte. (Dla tych, którzy nie mają cierpliwości podaje rozwiązanie). Kliknij pięć razy w lewą dolną płytkę.
- Otwórz szufladę w biurku i ze środka zabierz dysk i składany przenośny portal.
- Wyjdź z kopuły i wróć na lądowisko.
- Podejdź do panelu po lewej stronie. Kliknij na joystick – zepsuje się.
- Użyj w miejscu joysticka, śrubokręta.
- Guziczkami nad joystickiem przesuń światła, aby oświetlały wieżę na wprost.



- Przy pomocy joysticka, ustaw by światło padało na okrągłe okno w wieży.
- Idź do wieży i otwórz drzwi przyciskiem.
- W środku z podłogi zabierz nadajnik.



- Wejdź do windy i użyj zielonego przycisku (tylko jeden działa).
- Na dole przejdź do przodu i wskocz na torowisko.
- Idź cały czas prosto, aż po lewej będziesz mógł wejść na górę.
- Po schodach podejź do obrotowych drzwi i wejdź do kolejnego pomieszczenia.
- Przejdź do drzwi na wprost.
- Zejdź na dół i w kolejnym pomieszczeniu wejdź na podest, gdzie jest panel kontrolny.
- Spójrz na dziwne gabloty. Kliknij na drugą od prawej.
- Spróbuj ze środka zabrać klucz.
- Użyj nadajnika i ustaw na nim bardzo wysokie tony.
- Gdy szyba pęknie zabierz kolejny element klucza.
- Użyj klucza na panelu i wróć do dżungli.

DŻUNGLA

- Musisz odszukać kolejny statek.
- Idź w lewo, w prawo między skałami, w prawo w kierunku skały, prosto przed tobą mający dziwny kształt to jest właśnie to, czego szukasz, czyli statek.
- Wejdź do środka przyciskając niebieskie półokręgi.

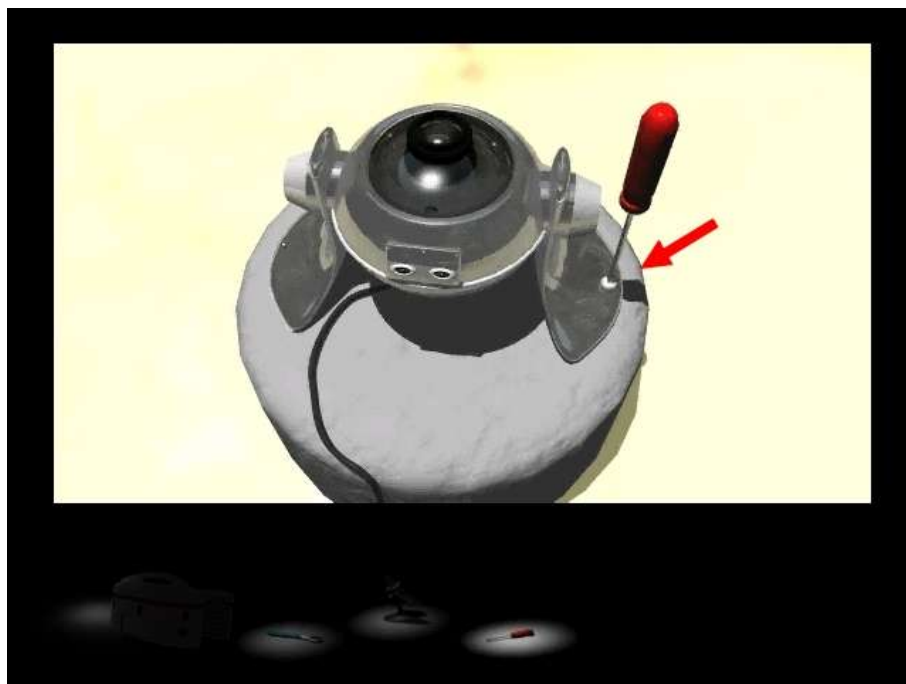
- Wewnątrz skręć w lewo i podejź do kolejnych drzwi.
- Kliknij z lewej żółty, a z prawej niebieski półokrąg.
- Wejź do środka i kieruj się do panelu, użyj na nim dysku.
- Posłuchaj ostatniego przekazu załogi „Opuścić statek” – zapisz symbole odpowiadające liczbie **6789**.



- Używając przenośnego portalu idź na pustynię.

PUSTYNIA

- Przejdź do krateru.
- Udaj się na miejsce, gdzie rozwalili drzwi.
- Koło schodów na ziemi znajdziesz urządzenie odpowiedzialne za obraz jeziora.
- Odkręć białą śrubę po stronie prawej.



- Użyj przenośnego portalu i wklep liczbę **327 845 483. Zapisz grę.**
- Jesteś przed celą idź przed siebie potem raz w lewo, w prawo po drabinie pięto wyżej.
- Teraz -w lewo, prosto na końcu korytarza widać okienko zagłdnij przez nie.
- Odwróć się i idź prosto po chwili skręć w lewo.
- Podejź do panelu kontrolnego – tego pomarańczowego.
- Podłącz zabrany projektor wciśnij prawy a potem lewy guzik zrobisz zdjęcie korytarza.
- Za projektorem ustaw przenośny portal i wybierz ustawienie na ognisty krąg to słońce.
- Kliknij na portal, ale sam w niego nie wchodź.
- Podejź do panelu i wystukaj sekwencję 6789 to sygnał do opuszczenia statku.



- Zobacz końcową animację.

