

PC DVD
ROM

DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT

Das Schwarze Auge

MEMORIA

Limitierte
ERSTAUFKLAGE
INKLUSIVE
LÖSUNGSHILFE
SOUNDTRACK, POSTER

PORADNIK



 DAEDALIC
ENTERTAINMENT



Poradnik do gry.

Memoria

Autor

Tynieczka

Data publikacji

Październik 2013 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SPIS TREŚCI

WSTĘP

INTRO

ROZDZIAŁ I

ROZDZIAŁ II

ROZDZIAŁ III

ROZDZIAŁ IV

ROZDZIAŁ V

ROZDZIAŁ VI

ROZDZIAŁ VII

ROZDZIAŁ VIII



Wstęp

Memoria, dalsze losy sympatycznego Geronna.

Początek gry zaczynamy w ciemnym lesie, gdzie na samym początku zostaniemy zapytani, jak chcemy grać. W grze występuje system nagród. Możemy uzyskać 31 osiągnięć. Nie są one niezbędne do ukończenia gry. Spacja uaktywnia wszystkie ważne obszary w grze.

INTRO

Wejście do namiotu

Kierujemy się w prawo, aż dojdziemy do rozświetlonego namiotu, przed którym siedzi dziewczyna.

Nie pozwoli nam wejść do środka. Musimy pomóc jej, ustawić, fort z patyczków.

Podchodzimy do Skrzyni, otwieramy ją i zabieramy BUTELKĘ, którą zaraz rozbijamy czarem napraw/zepsuj. Kładziemy, kawałki szkła na patyczkach, ponownie używamy czaru i gotowe.

Jesteśmy w namiocie. Podczas rozmowy z Nahim, musimy mu odpowiedzieć na pytania.

„Tak, lubię zagadki”, następnie „Tak, jestem gotowy”.

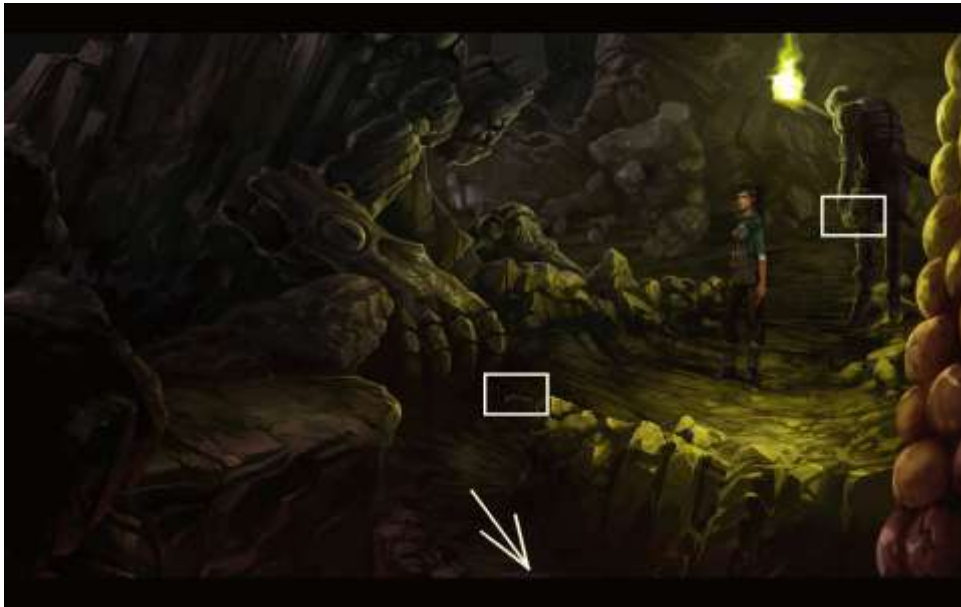
UWAGA

Jeśli odpowiemy, „Nie lubię zagadek”, gra zostanie zakończona, ale uzyskamy **1 Osiągnięcie**.

Rozdział I

Wchodzimy do Komory Grobowej

Rozglądamy się i schodzimy w dół, po czym w prawo.

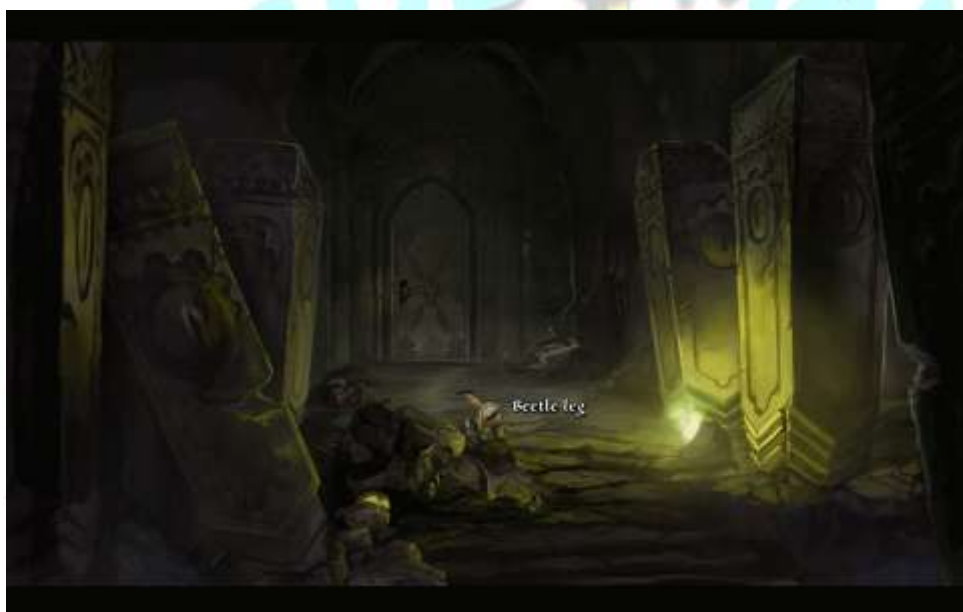


Podnosimy SZTYLET, którym Przecinamy Torbę wisielca. Zawartość spada na niższą kondygnację. Schodzimy niżej i znajdujemy BUTELKĘ Z ALKOHOLEM, BANDAŻE i szczotkę. Wracamy na górę do reszty osób. Dajemy szczotkę magowi, który to oczyści zamek u drzwi. Przechodzące magiczne promienie uszkadzają jedną z części zamka i spada na podłogę. Sadja zabiera ją automatycznie i podaje magowi. Musimy znaleźć sposób na przyklejenie części z powrotem do drzwi. Z inwentarza bierzemy nóż i maczamy go w ciekącym czymś z prawej ciemnej strony, tuż za magiem. Umazany nóż dajemy magowi. Sadja wchodzi do ciemnego środka krypty. Na środku pomieszczenia podnosimy SREBRNĄ MISĘ. W inwentarzu łączymy bandaż z alkoholem i czystym nim miskę. Przechodzimy do przodu i zdejmujemy z Haka KADZIELNICĘ i KADZIDEŁKO. Sadja podczas tej czynności, kaleczy się w rękę. Na zakrwawiony hak wieszamy błyszczącą miskę. Po odbiciu światła i ataku kamiennego monstrum, znów nastąpiła ciemność. Rozglądamy się i klikamy Magiczną laskę wiszącą u góry z lewej strony. Ukazuje się zakrwawiona ręka i kadzielnica z dymem. Klikamy ponownie i Sadja domyśla się, że to jej ręka. Zdejmujemy miskę z haka. Znowu moczymy bandaż w alkoholu i tym razem czystym hak. Zakrwawiony bandaż wrzucamy do kadzielnicy. Kadzidełko rozpalamy od świecących zielonych oczu i podpalamy bandaż w kadzielnicy, którą wieszamy na haku. Rozmawiamy z magiczną laską i po poproszeniu jej o światło, Sadja otrzymuje Czar napraw/zepsuj. Klikamy nim na ciemność i zrobione. Zaczepiamy teraz łańcuch za koło przy posągu. Podnosimy Kulę metalową i wrzucamy do otworu w podłodze. Zabieramy uwolnioną magiczną laskę. Spoglądamy na maga i przytłacza go wielka kamienna ręka. Używamy na niej czaru i rozmawiamy z umierającym magiem. Sadja automatycznie zabiera MASKĘ i UMAZANY SZTYLET. Czas na opuszczenie krypty. Sadja nie może odnaleźć szczeliny ścianie, którą widziała w ciemności, zatem używamy czaru na światło i mamy znowu ciemno, ale za to jest szczelina. Traktujemy ją nożem i zaglądamy przez dziurkę. Widzimy miejsce, w którym wcześniej byliśmy. Ponownie, czarem klikamy na kamiennym posągu, tuż poniżej otworu, przez który patrzy Sadja. Uderzamy trzy razy w ścianę z prawej i spada nam garnek na światło.

UWAGA

Możemy uderzyć jeszcze siedem razy, wszystko jedno, w które miejsce (może być ściana z lewej czy prawej strony, albo w podłogę), uzyskamy **2 osiągnięcie**.

Kamienne monstrum podnosimy garnek i rzucajemy nim w górę z lewej strony. Klikamy PPM i wracamy do krypty. Włączamy światło i zaglądamy do dziury w drzwiach. Używamy czaru na garnku i rozświetli się nam pomieszczenie.



Budzimy też kamiennego strażnika, nieco rozsypanego i zabieramy jego leżącą obok rękę, którą przesuwamy leżący Kawałek ZAMKA z drzwi.

Łączymy bandaż z magiczną laską i podnosimy Skarabeusza, którego smarujemy mazidłem ze sztyletu i przyklejamy do zamka w drzwiach. Zrobił się nam kolejny otwór. Cofamy się do środka, bierzemy łańcuch z kulą i wtykamy do dziury na dole w drzwiach. Spoglądamy przez szczelinę i czarem klikamy na kamienną rękę przy drzwiach. Następnie na orna męcie z prawej. Tu gdzie kapie lepiała ciesz.

Teraz na metalowej kuli, którą rzucajemy i zatrzymuje się przy reszcie strażnika. Ożywiamy go i łapiemy kulę. Przesuwa się pomnik w krypcie, ale drzwi nie wyważa. Ponownie bierzemy kulę i rzucajemy w dół. Ożywiamy kolejnego strażnika, podnosimy kule, klikamy na podłogę dużej ręki i klikamy na strażniku. Sukces, drzwi otwarte , ale nagle pojawia się Rachwan, który chce zapłaty. Sadja daje mu swój rubin.

Geron

Znowu jesteśmy w namiocie, jako Geron i po rozmowie przenosimy się do domu W Andegracie.



Zastajemy tam ranna Nuri. Czytamy recepturę leżącą obok ptaka. Zrywamy ZIOŁO stojące pod oknem i wrzucamy do miski z wodą na stojaku pod portretem rodziców Gerona. Rozdrabniamy je nożem. Podchodzimy do kotary z lewej strony pomieszczenia i nożem odcinamy kawałek, który maczamy w garnku na kominku i nakładamy rozdrobnione zioło z miski. Takim opatrunkiem zawijamy ranę Nurii. Za ukończenie rozdziału otrzymujemy **3 osiągnięcie**.

Rozdział II

Obozowisko

Jesteśmy na polanie i rozmawiamy z Nuri. Schodzimy w dół schodkami .

W inwentarzu wybieramy ukrytą Nuri i klikamy na Filarze, przy którym stoi Owlric. Ustalmy odpowiedzi wybierając **3, 4, 1, 1**. Gdy facet zawoła Brydę, Geron czmycha w prawo. Przecinamy sznury nożem i jesteśmy w środku 😊



Rozglądamy się i buszujemy po wnętrzu, zabieramy ze stolika po prawej stronie, EGZOTYCZNE OGÓRKI. Znajdziemy KLUCZ, będzie pod dywanem, poduchami, albo w łóżku. Zależy, od czego zaczniemy szukać. W momencie, kiedy go weźmiemy, usłyszymy głosy nadchodzących osób. Używamy noża na ścianie namiotu, tuż pod hamakiem i wychodzimy. Geron automatycznie naprawi rozciętą dziurę. Na zewnątrz, natykamy się na kolejny filar, ale do tego doczepiona jest maska. Nie da się jej ot tak zdjąć. Musimy poszukać narzędzi. Oj, przejście, zastawione! Wyciągamy kołek spod koła i droga wolna. Podchodzimy do Skrzyni i znalezionym kluczykiem otwieramy ją. Zabieramy DŁUTO. Idziemy w lewo za ogrodzeniem, tam gdzie została Nuri. Przy filarze leży Torba Owlricka, w której jest MŁOTEK. Ten jednak nam nie pozwala go zabrać. Kombinujemy czarem, żeby odwrócić jego uwagę od nas. Ustawiamy się tak, by móc rozbić butelkę w skrzyni. Kiedy facet odwróci się, szybko zabieramy młotek. Jeśli nie uda się nam ta sztuczka za pierwszym razem, powtarzamy czynność do skutku. Wracamy do maski. Łączymy młotek z dłutem i takim zestawem traktujemy maskę. Wracamy przed namiot, ale zostajemy nakryci przez Olwricka. Bryda zadaje nam pytania.

UWAGA

Jeśli będziemy odpowiadać uczciwie na jej pytania, otrzymamy **4 osiągnięcie**.
Odpowiadamy na 3, 3 i 1. Reszta może być dowolna kolejność.

DOM

Schodzimy po drabinie i wychodzimy na zewnątrz. Przechodzimy na rynek. Rozglądamy się, pogadajmy z kramarzem i wejdźmy do karczmy. Spotykamy znajomego Jacobo. Ucinamy z nim rozmowę i poprosi nas o wino. Po zakończonej rozmowie trafi nam do ekwipunku DZBAN. Używamy

czaru na Beczce z winem, podkładamy dzban i zrobione 😊 Dajemy wino znajomemu.

UWAGA

Podchodzimy do prosiaka na rożnie i pokręćmy nim. Za tę czynność otrzymamy 5 osiągnięcie.
Czas pogadać z trzema siedzącymi obok facetami.

UWAGA

Jeśli chcemy mieć wszystkie osiągi, **zapisujemy grę**.

Klikamy na którymś z facetów z grupy i wybieramy z kolejno pojawiających się dialogów **1, 4, 2 i 3**.

Dostajemy w Nos, ale zdobyliśmy 7 osiągnięcie. Ładujemy grę od ostatniego zapisu.

Zaczynamy ponownie rozmowę z mężczyznami i tym razem klikamy na zdania w takiej kolejności :

1, 3, 2, 5, 2 i 2. Do rozmowy włącza się Hilda. Opowie historię i zjawi się Bryda.

Mamy 6 osiągnięcie.



Rozmawiamy z dziewczyną i uzyskamy drugi czar, Magiczna soczewka, oraz do inwentarza trafi Kartka papieru z węglem drzewnym i Lista. Sprawdzamy działanie czaru na rynku. Widzimy czerwony ślad i Geron podniesie kilka Odłamków Szkła. Wracamy do domu i tutaj ponownie używamy czaru soczewki. Klikamy znowu na czerwonym punkcie i wskazuje do inwentarza drugi stosik Odłamków. Łączymy odłamki i używamy na nich czaru naprawczego. Otrzymaliśmy Szkatułkę.

Wychodzimy na zewnątrz i wracamy do gospody. Dajemy Hildzie kartkę z węglem, a dziewczyna odda nam szkic demona. Napełniamy szkatułkę winem i idziemy teraz do Akademii.

Wchodzimy na górę do pokoju Owlicza Bodiaka. Pokój ten znajduje się z lewej strony.

Porozmawiajmy i wychodzimy.



Wejdźmy teraz do pierwszych drzwi po prawej stronie. Jesteśmy w bibliotece. Pomędzy regałami zauważamy Cień postaci. Rozmawiamy z Cieniem i pokazujemy mu szkatułkę. Ten jednak chce coś zamian, by pomóc w naszej sprawie. Dajemy mu magiczne ogórki. Cień teraz stworzy nam Fałszywy Rubin. Wychodzimy na korytarz i przechodzimy w głąb do drugiego pomieszczenia. Zastajemy siedzącego na łóżku studenta. Musimy zachowywać się cicho, by nie zostać zauważonymi.

UWAGA - ZAPISAĆ GRĘ

Jeśli przejdziemy tak, że chłopak nas dostrzeże trzy razy i wyrzuci nas z pokoju, zdobędziemy

8 osiągnięcie.

Jeśli zaś przejdziemy niezauważeni w obie strony, za pierwszym razem, uzyskamy **9 osiągnięcie.**



Kierujemy się za Czerwona Kotarę i przechodzimy pomiędzy pierwszym, a drugim łóżkiem od góry z lewej strony. Zatrzymujemy się za drugim łóżkiem z jego prawej strony. Wybieramy czar napraw i używamy go na rozbitym Nocniku, który jest przy środkowym łóżku w rzędzie przy regale. Idziemy do przodu, przechodząc między pierwszym, a drugim łóżkiem w środkowym rzędzie. Skręcamy w prawo, zaraz przy łózkach. Zatrzymujemy się i włączamy magiczną soczewkę. Klikamy na czerwonej poświacie i podchodzimy do skrzyni, zabieramy AKUMULATOR. Odwracamy się, podchodzimy do łóżka, gdzie siedzi chłopak. Zabieramy NIEBIESKIE JAJO i wracamy do drzwi, tą samą drogą, co przyszliśmy (staramy się klikać jak najbliżej łózek w środkowym rzędzie, by nie wejść na skrzypiącą podłogę). Opuszczamy akademię i udajemy się pod dom Gerona. Wychodzimy bramą z lewej strony i jesteśmy w obozowisku. Zastajemy Brydę stojącą w pentagramie.

UWAGA

Żeby zdobyć **10 osiągnięcie**, najpierw dajemy Brydzie Fałszywy Rubin i Niebieskie Jajo. Podchodzimy do filaru, gdzie leży torba Bodiaka i zabieramy MAGICZNĄ MUSZLĘ, którą przykładamy do filaru za namiotem, tam gdzie była maska. Geron zobaczy demona i automatycznie uzupełni rysunek w inwentarzu. Dajemy go Brydzie wraz z właściwym Akumulatorem. Zaczną działać czary.

SADJA



Podnosimy LINĘ, SKÓRĘ z prawej strony Rachwana. Z paleniska zabieramy drwa. Idziemy niżej i tuż przy drzewie podnosimy GAŁĄŻ. Zrywamy MLECZE, zaglądamy do Króliczej Norki, przy której

kładziemy mleczę. Cofamy się i na Kamieniu pod drzewem, również rzucamy mlecz. Na miejscu pomiędzy rosnącymi mleczami, rozkładamy skórę, którą podpieramy gałęzią. W inwentarzu sztyletem ostrzemy kołki i wbijamy je w skórę. Zabieramy je z powrotem zostawiając jeden wbity. Zaczepiamy Linę na kołku i gałęzi. Odchodzimy ukrywając się za krzakiem, gdzie po chwili pociągamy za linę, łapiąc króliczka.

UWAGA

Jeśli uda się nam złapać królika za pierwszym razem, otrzymamy **11 nagrode.**

Zabieramy łup oraz Linę i gałąź.

Rozmawiamy z Rachwanem, dostajemy Krzesiwo. Układamy drwa do paleniska i podpalamy krzesiwem.

Widzę ciemność!!!

Ocknięta Sadjia idzie w lewo. W lesie zrywa kwiatki i układa pęczek na ścieżce skąd przyszła.

12 osiągnięcie za ukończenie drugiego rozdziału.

ROZDZIAŁ III

LAS

Zrywamy CZERWONE i NIEBIESKIE JAGODY i wędrując przez las, dla ułatwienia sobie drogi kładziemy pęczki czerwone tam skąd przyszliśmy, a niebieskie, tam gdzie pójdziemy.



UWAGA

Chodząc po lesie spotkamy Dziką, Sarnę, Sworę Bestii i Lisa. Po spotkaniu ostatniego zdobywamy **13 osiągnięcie**. Chcąc spotkać te wszystkie zwierzęta, najlepiej iść po ich śladach.

Jeżeli będziemy zwiedzać las tak długo, póki nie ukaże się w prawym górnym rogu ekranu, ikonka drzwi i będziemy chodzić dalej, zdobędziemy kolejne **osiągnięcie, czyli 14**.

Maszerujemy w lewo potem środkiem ekranu w górę, (pamiętamy o kwiatkach) aż dojdziemy do dużego drzewa, gdzie znajdziemy wbity Sztylet. Jest zbyt wysoko i nie dosięgniemy go ot tak.

Idziemy, zatem w prawo do góry ekranu i jeszcze cztery razy wybieramy środkową ścieżkę w górę.

Dochodzimy do Monolitu. Podnosimy leżącą LINĘ. Wracamy do drzewa z wbitym sztyletem.

Klikamy liną na sztylet, spada, więc podnosimy go. Po naszych już znakach kierujemy się w stronę

Monolitu, gdy już dojdziemy skręcamy w lewo. Z lewej strony wycinamy sztyletem Ciernie i

przechodzimy do ogromnej Pajęczyny. Z prawej strony wrywamy KRZAK, który łączymy z liną i

podpalamy krzesiwem. Rzucamy pochodnią do groty i zabieramy Magiczną laskę.

Dostajemy **15 osiągnięcie**.

Idziemy dalej dochodząc do pustego obozowiska. Przechodzimy w lewo i trzy razy w górę ekranu.

Dojdziemy nad przepiękną polanę, z której schodzimy w dół do wodospadu.



Zastajemy wiszącego Rachwana i dwie Amazonki. Rozmawiamy z jedną z nich.

Podnosimy KAMIEN leżący za kładką i układamy go w strumyku, zatykając przepływ wody.

Wchodzimy na skarpę i sztyletem odcinamy GAŁĄŻ, którą wrzucamy do wody od strony wodospadu.

Schodzimy na dół i wyciągamy ją razem z NASZYJNIKIEM RACHWANA.

Otrzymujemy Czar Wizji. łączymy go z naszymi. Klikamy na trzy kółka: rysunek ogniska na skale, Rachwana i umierającą Amazonkę.

Dostajemy CZERWONY KAWAŁEK PELERYNY od młodszej z kobiet i na nim używamy ponownie czaru. Tym razem klikamy na: rysunku owocu, Rachwanie i tarczy. Dziewczyna uwalnia mężczyznę i przenosimy się na polanę. Przecinamy więzy Rachwana i ... Jesteśmy znowu w obozowisku. Budzą się, Geron z Brydą.

ROZDZIAŁ IV

GERON

Dostajemy **16 osiągnięcie** za ukończenie trzeciego rozdziału.

Pogadajmy z Nuri i udajemy się do akademii. Spotykamy się z Brydą wychodzącą z WC.

Przenosimy się pod dom Bodiaka.

Klikamy na wrony siedzące na stojaku. Jedną z nich jest Nuri. Prosimy ją, by zdobyła klucz do domu Owlricka. Ptak wpada przez okienko w poddaszu do gabinetu. Bierze Linijkę i podtyka ją pod stos książek leżących na biurku, staje na niej, co powoduje zrzucenie książek na podłogę i WYTRYCH jest nasz ☿ Daje go Geronowi, a ten używa go na drzwiach i wchodzi do środka.

Zastajemy Bodiaka zamienionego w posąg. Dotykamy go, a ten się rozsypuje.

Zdobywamy **17 osiągnięcie**.

UWAGA

Jeśli chcemy mieć **18 osiągnięcie**, to musimy się pobawić czarem naprawczym, używając go na prochach, po czym dotykając go. Czynność tę musimy powtarzać 10 razy.



Zabieramy wystającą SZUFLADĘ spod blatu stołu i wysypujemy jej zawartość na kopczyk z Bodiakiem. Ponownie naprawiamy prochy, Czarem. Tym razem widzimy, że trzyma w ręku Klucz. Chcąc go zabrać, Olwric rozsypuje się ponownie. Zabieramy ŚWIECZNIK i wchodzimy po drabinie na górę. Łapiemy za Kłódkę, ale ta jest zamknięta. Bierzemy MIOTŁĘ i schodzimy na dół. Zabieramy ze stołu MIÓD, zmiatamy prochy, które traktujemy czarem naprawczym. Świecznikiem dotykamy klucza i tak wzmocniony, zabieramy. Maczamy go w miodzie i wychodzimy na zewnątrz. Przechodzimy w lewo i rozmawiamy ze stojącym tam duchem. Następnie dajemy mu wycisk klucza, po czym odda nam ZŁOTY KLUCZ. Wracamy do środka, wchodzimy na poddasze i kluczem otwieramy kłódkę. Wchodzimy do środka. Tuż pod nogami zauważamy coś błyszczącego. Szczelina jest zbyt wąska, by móc wyciągnąć owy przedmiot. Podchodzimy do stolika z lewej strony, tam gdzie wisi na ścianie mapa. Zabieramy stojący KUBEK i zrywamy mapę, odkrywając Skrytkę. Dotykamy, stojące tam posążek szczura, który również się rozsypuje. Nabieramy proszek do kubka i wysypujemy go do szczeliny. Używamy czaru naprawczego i voilà... Mamy RUBIN.

SADJA U BARAM DRAGONII

Rozmawiamy z Magiczną laską i dostajemy czar, którym możemy zamieniać przedmioty w kamienie. Sprawdzamy jego działanie na kwiatkach rosnących na skale z prawej strony. Wszystko gra, więc przechodzimy do działania. Wkładamy gałąź do paleniska, a czarem zamieniamy krzak, rosnący obok w kamień. Krzemieniem rozpalamy ogień i zapraszamy Rachwana do ogniska. Odmawia, mówiąc, że nie jest mu zimno. Wybieramy z inwentarz jego naszyjnik i łączymy go z czarem Wizji. Zaznaczamy Śnieg, jest pod flagą, Sopel, nad głową Rachwana i Lodowy blask z lewej strony na posągu. Mężczyzna siada przy ognisku, a my zamieniamy otaczające go rośliny w skały. Zakładamy mu maskę na głowie. Powtarzamy zaklęcie, które powie nam Magiczna laska. Klikamy w takiej kolejności : **2, 3, 2, 1**. Rachawan... zresetowany

GERON

Budzi się Geron słysząc dziwny głos. Wychodzimy na stryszek. Demon dziękuję nam za rubin i w zamian chce udostępnić nam wejście do Drakonii. Jest jedno ale, nim to uczyni, musimy rozwiązać zagadkę sześciu żywiołów.



Klikamy na kamienne głowy, zaczynając:

Od lewej strony na górze (1 - powietrze)

Potem dolna z lewej (2 - lód)

Dolna z prawej (3 – woda)

Górna po prawo (4 – ziemia)

Dolna na ścianie(5 – ziemia)

Po środku na słupie (6 - ogień)

Wybierając w tej kolejności, w opcjach odpowiedzi, klikamy po kolei jak się ukażą.

Geron odkrywa, że Demona trzyma książkę, kiedy ją zabieramy, pojawia się Bryda.

ROZDZIAŁ V

DRAKONIA

19 Osiągnięcie zdobyte.

Po powitalnej rozmowie i zwiedzeniu pomieszczeń, lądujemy w celi z księciem. Musimy oddać

strażnikowi Magiczną laskę, sztylet i maskę.

UWAGA

Jeśli te przedmioty najpierw wyrzucimy w przepaść, otrzymamy **20 osiągnięcie**.

Dajemy w/w rzeczy naszemu ochroniarzowi i możemy porozmawiać z Kasimem.

Zyskujemy **21 nagrodę**.

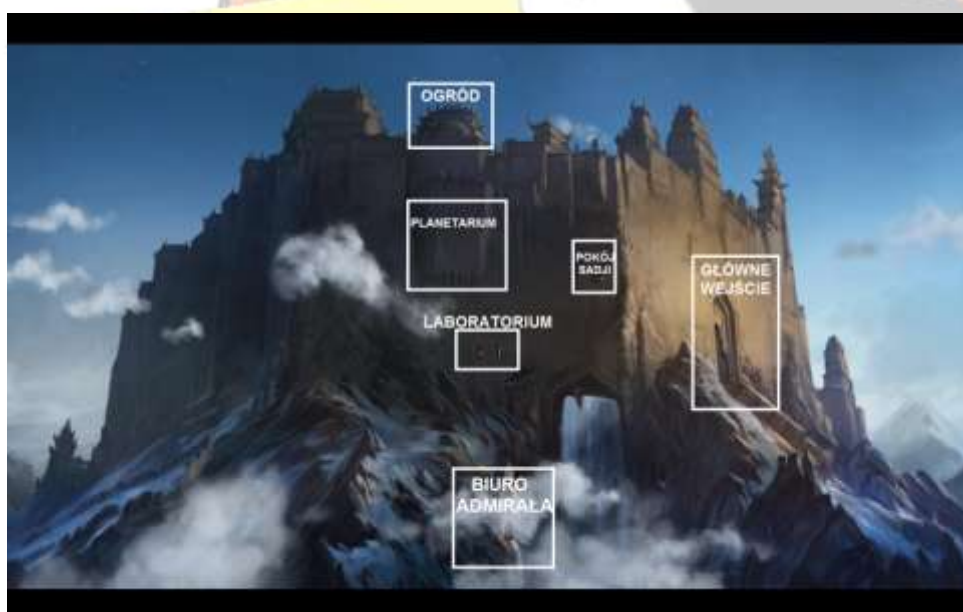
Jesteśmy w Sadj pokoju. Rozglądamy się po nim i wychodzimy na zewnątrz. Niestety zostajemy zaproszeni z powrotem do środka. Spoglądamy na Roślinę w doniczce, stojącą w lewym rogu, pod oknem, chyba się poruszyła? Dotykamy ją, a z niej pojawi się Biały Duch Powietrza w postaci łabędzia. Rozmawiamy z nim i wybieramy odpowiedzi : **3, 3 i 4**.

UWAGA

Jeśli odpowiemy prawidłowo za pierwszym razem, zdobyta **22 nagroda**.

Jeśli wybierzemy nie taką wersję, rozmowa zostanie przerwana, ale bez oporu możemy zacząć ją od początku.

Potrafiemy latać, więc czas samemu zwiedzić okolicę.



Musimy poruszać się tak, by nie zostać zauważonymi, w przeciwnym razie wylądujemy w swoim pokoju. Udajemy się, na początek do Biura Admirala. Rozmawiamy z mężczyznami. Okazują się, że potrzebujemy broni, udajemy się w takim razie do Laboratorium, wchodząc lewym oknem. Bierzymy Czajnik i stawiamy go na gorącej płycie. Opuszczamy szybko pomieszczenie, wychodząc oczywiście oknem. Wchodzimy ponownie, tym razem przez prawe okno. Zabieramy Sztylet ze stołu i wychodzimy cichaczem przez okno, którym weszliśmy.



Zaglądamy do Planetarium. Ustawiamy wszystkie Rogi tak, by światło z nich padało równoległe na mozaicę na górze. Każdym rogiem klikamy na kuli znajdującej się bezpośrednio nad nim.

Słyszymy Kasima i tym sposobem zdobywamy **23 osiągnięcie**.

Wylatujemy jednym z okien i lecimy do Admirala. Dajemy mu sztylet i mówimy o tajemniczym ogrodzie. Zostajemy przyjęci do armii i od tej chwili możemy poruszać się swobodnie.

Jesteśmy w wielkim holu, z którego idziemy do Biblioteki. Najpierw jednak zaglądamy w ciemne miejsce, które jest przed schodami. Znajdujemy tam LAMPĘ.

W bibliotece przyglądamy się szklanej podłodze i maszerujemy do czytelnicy. Rozmawiamy z Ariarchosem i dostaniemy od niego KARTKĘ Z RYSUNKIEM. Zerkamy na symbole na łuku nad balkonem. Są to żywiołaki : Od lewej do prawej ogień, powietrze, lód, woda, ruda żelaza i ziemia . Schodzimy do głównego holu i idziemy w lewo w dół, do laboratorium. Rozmawiamy z adeptem i kiedy się on zdenerwuje spada KIELICH, zabieramy go. Rozglądamy się po pomieszczeniu i klikamy na wszystkie przedmioty. Rozmawiamy z Magiczną laską. Kiedy ją dotykamy, jesteśmy w posiadaniu trzech czarów, które już Sadja posiadała wcześniej. Dotykamy Laski i używamy kielicha na czarze Wizji. Wybieramy miotłę, tabliczkę i kulę na aparaturze. Jeszcze raz robimy to samo, ale tym razem wybieramy kruszce, maskę i zestaw do herbaty. Rozmawiamy z mężczyzną, aż w końcu dajemy mu Rubin. Ponownie rozmawiamy i po chwili Sadja ma maskę na głowie. Pojawia się czar naprawczy, którym klikamy na aparaturze. Sadja zdejmuje maskę i ponownie ją zakłada. Ukazuje się czar wizji. Bierzymy, więc kielich na ów czar i klikamy na trzy dowolne przedmioty. Znów, Sadja zdejmuje maskę i otrzymuje czar, tym razem zamieniania przedmiotów w kamienie. Używamy go na adepcie zamieniając go w kryształ. Zabieramy KULĘ ŻYWIOŁÓW i w tym momencie zauważamy, że kamienna głowa się porusza. Sadja używa, kuli na niej i zabiera pierwszy z żywiołków. Duch Rudy Żelaza. Udajemy się do biblioteki. W inwentarzu łączymy Lampę z Rubinem i stawiamy na mozaicy.

Zaglądamy do czytelnicy i Kulę żywiołów klikamy na regale latających książek. Mamy drugi żywiołek -

Duch Lodu.



Wychodzimy do głównego holu i kierujemy się w prawo, przed schodami. Trafiamy na podziemne jezioro. Kulę łąpiemy Ducha Wody. Na środku widzimy blask światła na ornamencie. Kładziemy na nim kartkę z inwentarza i przenosimy się tajnego pokoju.

Sadja siada na taborecie, automatycznie zakładając maskę. Wybieramy kamienny czar i klikamy na rośliny wokół. Po czwartej zamienionej roślinie odezwie się głos. Uruchamiamy rysunek maski na ścianie z tyłu Sadji czarem naprawiającym.

Oglądamy animację.

Idziemy do Biura Admirala. Z Latarni po lewej stronie, łąpiemy oczywiście kulę Ducha Ognia. Podchodzimy do latarni z rysunkiem maski, po prawej, dotykamy ją i znajdziemy się ponownie w tajemniczym pokoju. Tym razem, wystarczy jak usiądziemy na stołku i użyjemy czaru naprawczego na ścianie z rysunkiem maski.

Animacja

Lecimy na górę do Ogrodu. Zagadujemy dziewczynę i używamy kulę na którejkolwiek grzędce. łąpiemy Ducha Ziemi.

Otrzymujemy **24 osiągnięcie.**



Spoglądamy w dół studni, gdzie jest Kasim. Z lewej strony widzimy sześciokąt, gdzie znajduje się już duch Powietrza. Musimy powstawić resztę, by uzupełnić puste miejsca. Kolejność znamy z czytelnicy, lub stołu Admirala - ogień, powietrze, lód, woda, ruda żelaza i ziemia. Po ułożeniu wszystkich klikamy na środek. Sadjka przenosi się trzeci raz do tajnego pokoju.

Robimy te same czynności, co wcześniej.

Animacja

Rozmowy Gerona z Brydą i Sadjki z Magiczną laską.

Sadjka przenosi się pod Monolit.



UWAGA

Chcąc zdobyć **25 osiągnięcie**, musimy znaleźć ukrytą Jaskinię. Znajdziemy ją z lewej strony na skale.

Jest to mały punkt, którego spacja nie podświetla. Jest on mniej więcej po środku pierwszej niższej skały.

Dotykamy Monolitu, a potem rysunku maski, która pojawi się po chwili. Zarzucamy Linę na Monolit i schodzimy w dół.

Siadamy na kamieniu i po chwili pojawi się Kasim. Zostawia Sadję bez liny.

Klikamy na poruszające się Liście. Wydostajemy się na górę i ...

Rozmawiamy z dziewczyną.

ROZDZIAŁ VI

26 osiągnięcie za skończony rozdział.

WYŚLANNIK

Geron

Po pogaduszce z Nuri, schodzimy schodami. Ukazują się nam widok z góry na okolicę.



Zacniemy od wizyty w obozie. Pogadajmy z przewodnikiem i Brydą. Następnie udajemy się na Bagno. Czarem naprawiającym reperujemy kładkę i przechodzimy w prawo. Pogadajmy tam z przywódcą grupy i wracamy po kładce. Tym razem psujemy kładkę.

Podczas widoku całej okolicy, zauważamy poruszający się punkt, możemy iść za nim. Tam gdzie nas doprowadzi, rozmawiamy ze spotkanymi osobami i używamy czaru Magicznej Soczewki. Klikamy na czerwoną poświatę, a ta przeniesie nas do posłańca. Rozmawiamy z nim i przechodzimy na bagno. Zastajemy tam śpiącego chłopaka. Podnosimy leżący obok niego ZWÓJ i wracamy do widoku mapki. Idziemy do Nuri. Rozmawiamy z ptakiem i w jakiej kolejności wybierzemy polecenie, będzie dobrze. Idziemy nad brzeg rzeki. Rozmawiamy z liderem grupy. Następuje przeseregowanie wojsk i zostajemy z jednym strażnikiem. Klikamy na drzewie i wychodzimy do Nuri. Wysyłamy ją do drzewa i pozbyliśmy się żołnierza. Wracamy nad rzekę. Klikamy na drzewie i rozmawiamy z dziewczynką. Geron przenosi się do obozowiska. Wchodzi do namiotu, ale zostaje wyproszony. Zabieramy LAMPĘ sprzed namiotu i idziemy na tyły. Używamy noża na ścianie, tam gdzie już wcześniej, też to robiliśmy. Zaglądamy przez otwór i dajemy Brydzie, znak lampą na mapie. Rozmawiamy z dziewczyną i przenosimy się nad wodospad. Tam też gadamy ze spotkanymi postaciami na wszystkie tematy, kończąc stwierdzeniem „Tak jestem gotowy”. Za ukończenie tego rozdziału otrzymujemy **27 osiągnięcie**.

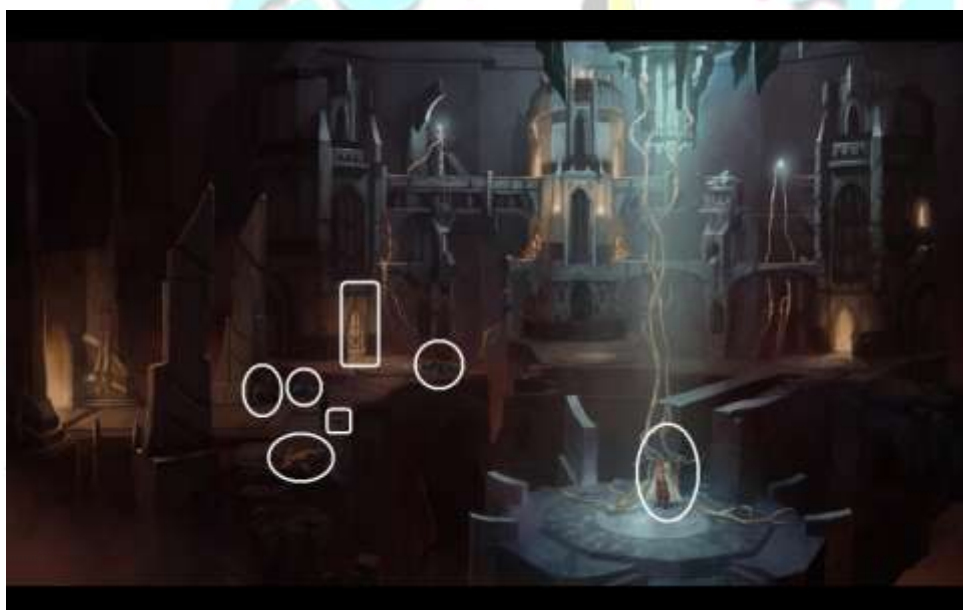
ROZDZIAŁ VII

SADJA W FORTECY



Zauważamy w zamkniętej szafie, Magiczną laskę. Staramy się otworzyć drzwi, które, jednak nie puszczają. Szarpiemy szafą i spada z niej MACZUGA. Zabieramy ją. Spoglądamy na kryształ w

podłozie. Podnosimy SHURIKEN, WINOROŚL i ze stojaka zabieramy MIECZ. Przywiązujemy winorośl do drzwi szafy i stojaka. W inwentarzu łączymy pochwę zdjętą z miecza razem z maczugą i miecz z shuriken. Mieczem zrzucamy wiszącą na ścianie TARCZĘ, którą zabieramy. Na przerwie w schodach układamy maczugę, miecz i nakrywamy to tarczą. Wchodzimy na górę. Bierzymy HALABARDĘ i schodzimy i zamieniamy halabardę z maczugą. Włazimy z powrotem na górę i maczugą rozbijamy Szybę. Oczywiście zabieramy CIĘŻKI MIECZ i zlazimy na dół. Rozbrajamy naszą „kładkę” i ustawiamy wszelaką broń na stojaku i zrzucamy go w przepaść. Szafa otwarta, może zabrać Magiczną laskę. Klikamy teraz czarem naprawczym na kryształ w podłozie. Zjeżdża kładka, po której przechodzimy do głównego budynku, aż dojdziemy do Kasima.



Rozmawiamy z Ariarchosem, podnosimy Sztylet i TRZY KAMIENIE. Przeszukujemy trzy leżące ciała i trafiamy do inwentarza : PASEK, BERŁO i PIÓRO. Rzucamy trzy razy kamieniami w Kasima. Łapiemy za kratę w wieży, zamknięte. Podchodzimy do Ariarchosa i dostaniemy KLUCZ. Wchodzimy do I Wieży. Skręcamy w prawo. Dotykamy kryształ na ścianie, wieża się opuszcza i przechodzimy w prawo. Podnosimy GŁOWĘ ZBROI, leży tuż przy drzwiach. Wracamy i ponownie dotykamy kryształu i idziemy w prawo.

Jesteśmy na Mostku i udajemy się do Wieży II.

Tutaj rozbijamy kryształ głową od zbroi. Wypada ODŁAMEK, podnosimy go i w ekwipunku wyłączamy jego blask, czarem naprawczym. Wchodzimy po drabinie, przechodzimy na schody i dotykamy kryształ.

Wchodzimy do I wieży. Wyłączamy kryształ w ścianie i wychodzimy na Mostek z prawej. Podchodzimy do kryształu i zakładamy na niego Pasek. Dotykamy kryształ, cofamy się do wieży. Znowu włączamy kryształ w ścianie.

Przechodzimy w prawo. Schodzimy w dół II Wieży (w prawo). Skręcamy znowu w prawo.

Widzimy dwie Macki. Na lewej używamy sztyletu, odcinamy ją. Dalej idziemy w prawo i schodami na górę do III Wieży.

ZAGADKA



Widzimy pięć Kolumn. Dopasowujemy kolumny do odpowiedzi.

Kolejność jest taka : **Od lewej**

1 kolumna - 2 odpowiedź / pochodnia

2 kolumna - 4 odpowiedź / zbroja

3 kolumna – 3 odpowiedź / posąg

4 kolumna – 5 odpowiedź / tarcza

5 kolumna – 1 odpowiedź / nic

Idziemy w lewo na Mostek. Wyłączmy kryształ. Wracamy i wchodzimy w zejście obok, do III Wieży.

Znowu w lewo na Most II i do Wieży II.

Wspinamy się po drabinie i idziemy do I Wieży, dotykamy kryształ i skręcamy w prawo.

Dotykamy kryształ z paskiem i włączamy w ekwipunku nasz kryształek czarem naprawczym. Rzucamy go na drugą stronę mostku. Przechodzimy po mackach do II Wieży. Następnie w prawo na II Most i do III Wieży. Potem schodami na górę. Klikamy na kryształe i wychodzimy oknem.

Sztyletem odcinamy Macki, do których podpięty jest Kasim.

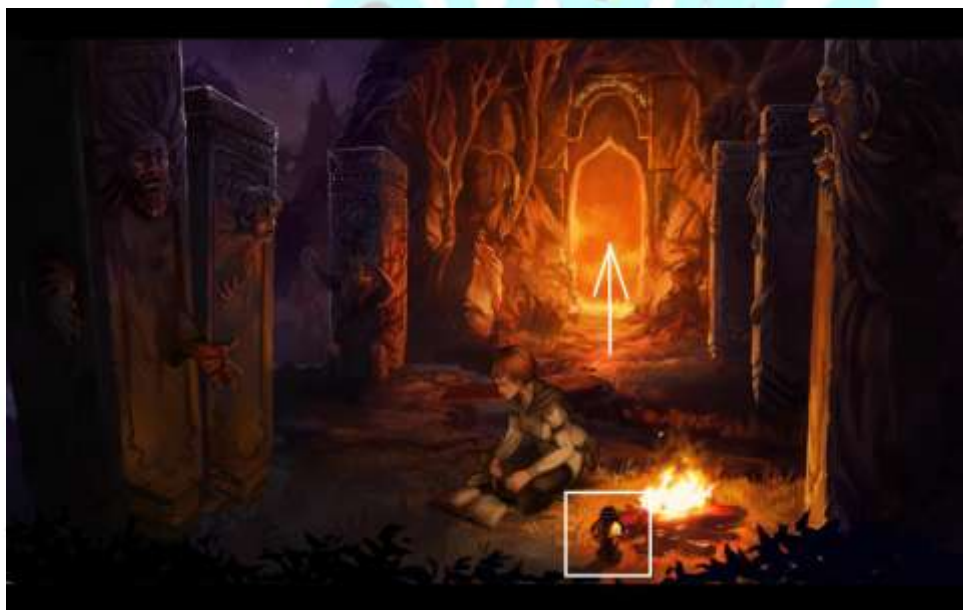
Podczas walki używamy czaru naprawczego na ostatnim kryształe, który jest nad nami.

Forteca się rozbija. Klikamy na leżącą Sadję. Podnosimy Magiczną laskę i idziemy pomóc młodej Amazonce. Używamy laski na tarczy, przygniatając dziewczynę. Obmywamy ranę alkoholem i robimy opatrunek z bandaża.

Za skończony rozdział, zyskujemy **28 osiągnięcie**.

ROZDZIAŁ VIII

Geron



Używamy czaru niszczącego na akumulatorze, stoi przy ognisku. Bryda założy Geronowi maskę, a my czarem naprawczym reperujemy rubin. Geron otrzymuje kolejny czar, czar wizji. Używamy ponownie czaru naprawczego i potem aktywującego na akumulatorze. Teraz łączymy naszyjnik Nuri z czarem wizji. Wybieramy Górę, Rzekę i Ognisko. Nadleci Nuri i otrzymamy następnny czar. Ponownie używamy naszyjnika na czarze i klikamy na Akumulator, Nuri i Grona. Nuri przestawi Akumulator na cokole. Wybieramy czar zamieniający w kamienie i klikamy nim na cokole Gerona lub Fahiego. Wchodzimy do krypty. Rozmawiamy z Magiczną laską i Brydą na wszystkie tematy. Zakładamy maskę na posągu z prawej strony i odpowiadamy na dalsze dialogi. Wychodzimy z krypty. Rozmawiamy z Fahim i wracamy do środka. Podnosimy błyszczący Rubin i idziemy oddać go mężczyźnie. Rozmawiamy z nim. Znowu idziemy do krypty.

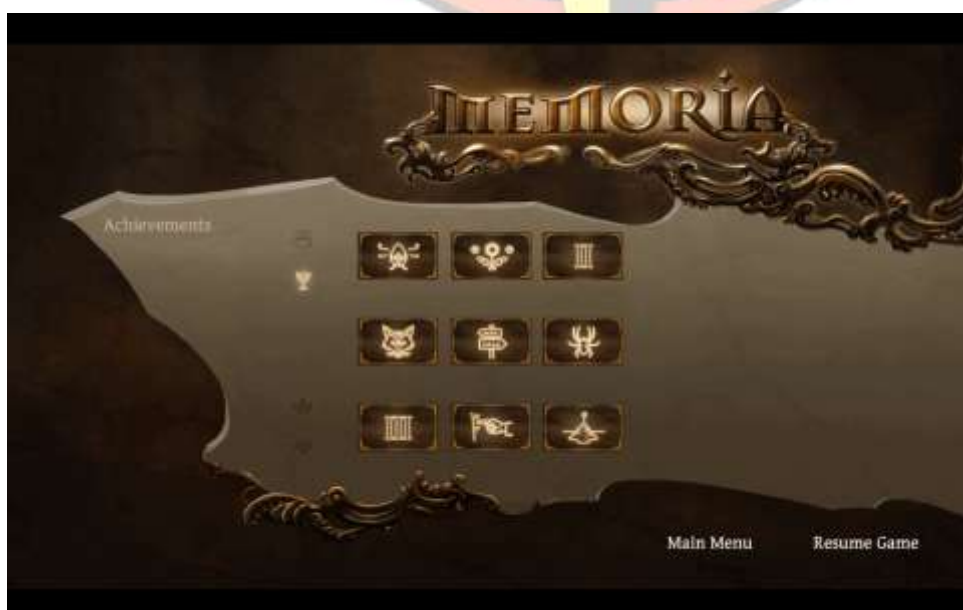
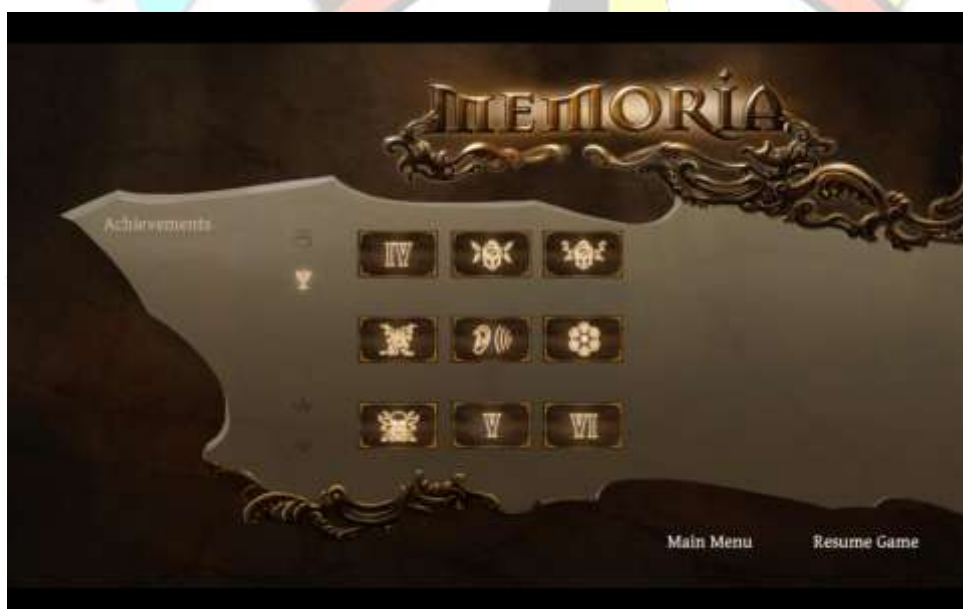
ZAPISZ GRĘ

Mamy dwie wersje zakończenia.

Wybieramy pierwszą - Przemień ją z powrotem, zdobędziemy **29 osiągnięcie**.

Wybieramy drugą - Niech zostanie tym, kim jest, zdobywamy **30 osiągnięcie**.

Za zakończenie ósmego rozdziału, mamy 31 osiągnięcie.





KONIEC

