

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Najdłuższa podróż

Autor
Emma

Data publikacji
styczeń 2013

PrzygodoMania.pl

**Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

WSTĘP	5
PROLOG – LEW NA ULICACH	6
ROZDZIAŁ I – PÓŁCIEŃ	6
DOM - POKÓJ APRIL:	6
DWÓR:	6
AKADEMIA:	7
KAWIARNIA FRINGE CAFE:	8
DOM - POKÓJ APRIL:	8
DWÓR:	8
METRO:	9
MOST WATERTOWN:	10
DOM:	10
ROZDZIAŁ II - PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA	10
DOM:	11
METRO CIRCLE:	11
MARCURIA - ARKADIA - NOWY ŚWIAT:	12
ŚWIĄTYNIA:	12
TARG:	12
PORT I PRZYSTAŃ:	12
ŚWIĄTYNIA:	12
TARG:	12
PORT:	12
TARG:	13
DOM WESTHOUSA:	13
STARK	13
TYŁY KINA:	13
KAWIARNIA FRINGE CAFE:	13
ROZDZIAŁ III - PRZYJACIELE I WROGOWIE	13
HOPE SREET:	13
METRO WEST:	14
POSTERUNEK POLICJI:	14
HOPE SREET:	15
DOKI:	15
METRO WEST:	15
DOKI:	16
HOPE SREET:	16
DOM APRIL:	16
ROZDZIAŁ IV – POTWORY	16
MARCURIA - GOSPODA PODRÓŻNIK:	16
TARG:	17
MIEJSKIE ZIELENISKO:	17
ŚWIĄTYNIA NA RYNKU:	17
BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:	17
DOM WESTHOUSA:	18
BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:	18
PRZYSTAŃ:	18

TARG:.....	18
PRZYSTAŃ:.....	18
LAS - DROGA NA PÓŁNOC:	18
WIOSKA LUDU BANDA:	19
ROZDZIAŁ V - TAM I Z POWROTEM.....	19
ZAMEK ALCHEMIKA:.....	20
WIOSKA LUDU BANDA:	20
1. CZAR NIEWIDZIALNOŚCI.....	21
2. ELIKSIR LEKKOŚCI	21
3. ELIKSIR WIATRU.....	21
4. ELIKSIR WYBUCHOWY	22
5. ELIKSIR SPĘTANIA MAGII	22
PRZYSTAŃ:.....	22
OBERŻA:	22
ŚWIĄTYNIA:	23
PRZYSTAŃ:.....	23
ROZDZIAŁ VI - BURZA CHAOSU	23
STATEK:	23
ROZDZIAŁ VII - GŁĘBOKIE, BŁĘKITNE ZWIERCIADŁO	23
ROZDZIAŁ VIII - PONOWNE ZJEDNOCZENIE	25
PLAŻA:	25
III SŁUP W STARYM MIEŚCIE (RUINY)	26
II SŁUP NA SZCZYCIE WYDMY (KRABY).....	27
I SŁUP WŚRÓD DRZEWOLUDZI (WYSOKIE)	28
POLANA SPOKOJNEGO OLBRZYMA:.....	29
URWISKO:.....	29
WYSOKIE DRZEWO:.....	29
URWISKO:.....	30
WYSOKIE DRZEWO - KATAPULTA:.....	30
KRAINA ALETIENÓW:	30
ZAMEK:	30
ROZDZIAŁ IX – CIENIE	31
ROZDZIAŁ X – ODRODZENIE	31
MIEJSKIE ZIELENISKO:	31
DOM WESTHOUSA:	31
BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:.....	31
ROZDZIAŁ XI – SMOKI	31
KATEDRA:	31
DOKI:.....	32
METRO CIRCLE:.....	32
DOKI:.....	32
METRO CIRCLE:.....	32
ROZDZIAŁ XII - KRAINA SNÓW.....	32
ROZDZIAŁ XIII - NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ	35

WSTĘP

Tradycyjnie już nie zachęcam do korzystania z solucji, próbujcie sami rozwiązywać zagadki, jesteście w stanie to zrobić!!!

I kilka moich spostrzeżeń, gra jest chwilami bardzo klimatyczna, muza i filmiki mogą się podobać. Grafika jak na tamte lata przyjemna, choć postacie są jeszcze bardzo niedopracowane. To po pierwsze, po drugie musicie uzbroić się w cierpliwość, bo jest dużo gadania i słuchania. W przypadku, gdy nie wyczerpicie wszystkich możliwych wątków dialogu, możecie utknąć w grze, bo nie otrzymacie jakiejś wskazówki. I parę rad natury technicznej: klikając 2 x lewym przyciskiem myszy włączamy bieg April, co czasem jest bardzo przydatne (ja całą grę przebiegłam, he he he), zaglądnijcie do pamiętnika April, bo ona wpisuje tam wszystkie wydarzenia i uwagi, oglądajcie też wszystkie możliwe przedmioty w ekwipunku. No to do dzieła...



PROLOG – LEW NA ULICACH

Animacja, idź na prawo, podejź do gniazda, weź dużą łuskę, oderwij wystającą gałązkę. Porozmawiaj z drzewem. Idź do strumienia (na prawo). Z łuski i gałązki położonych na strumieniu zrób koryto, które podleje drzewo, animacja. Porozmawiaj z drzewem. Animacja - spotkanie z Matką Przeszłości.

ROZDZIAŁ I – PÓLCIEŃ

DOM - POKÓJ APRIL:

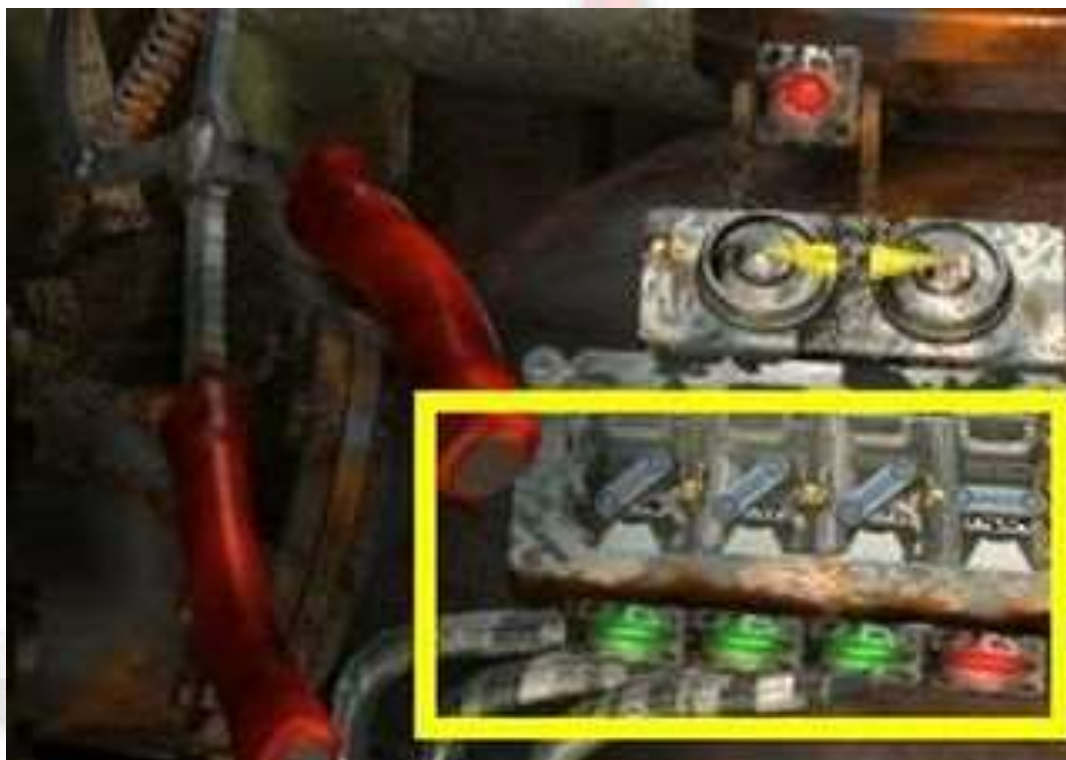
Otwórz okno. Z szafy weź małpkę , możesz sobie ją dokładnie obejrzeć. Dobrze by było, gdyby kliknąć na oko i wyciągnąć je małpce od razu, bo inaczej możesz mieć później duży problem w grze. Z szafki przy łóżku zabierz zdjęcie i pamiętnik. Jest w nim rozkład godzin z pracy (ważne). Wychodzisz z pokoju, czeka cię głupia gadka z Zackiem. Weź z kwiatka (w prawym, dolnym rogu) liść. Zejdź na dół. Podejź do tablicy informacyjnej, zabierz różową karteczkę i daj ją Fionie. Pogadaj z nią (to długa, mecząca gadka). Ze stołu weź zapałki.

DWÓR:

Idź na lewo, do wielkiej maszynerii. Połącz kable pierścionkiem.



Po prawej stronie są 4 wskaźniki uruchamiane 2 dźwigniami. Światła zielone pokazują, które wskaźniki są ruchome, a czerwony kolor klocki nieaktywne. Jedną żółtą dźwignią ruszasz aktywnymi klockami, drugą zmieniasz kolejność tych aktywnych i nieaktywnych. Wykombinować trzeba tak, aby 3 klocki znalazły się w takim samym (obojętnie jakim) położeniu.



Jeden pozostały musisz przekręcić do poziomu i zablokować go kolorem czerwonym. Tamtymi pozostałymi ruszaj tak długo, aż się ustawią poziomo. Przykręć zawór ciśnienia z lewej strony (wygląda jak nakrętka od butelki). Zakręć kołem dopływ wody, zdejmij zacisk z rury, zabierz pierścione. Porozmawiaj z Cortezem. Idź w stronę mostów i drugim na lewo, do parku, a stąd do Akademii.

AKADEMIA:

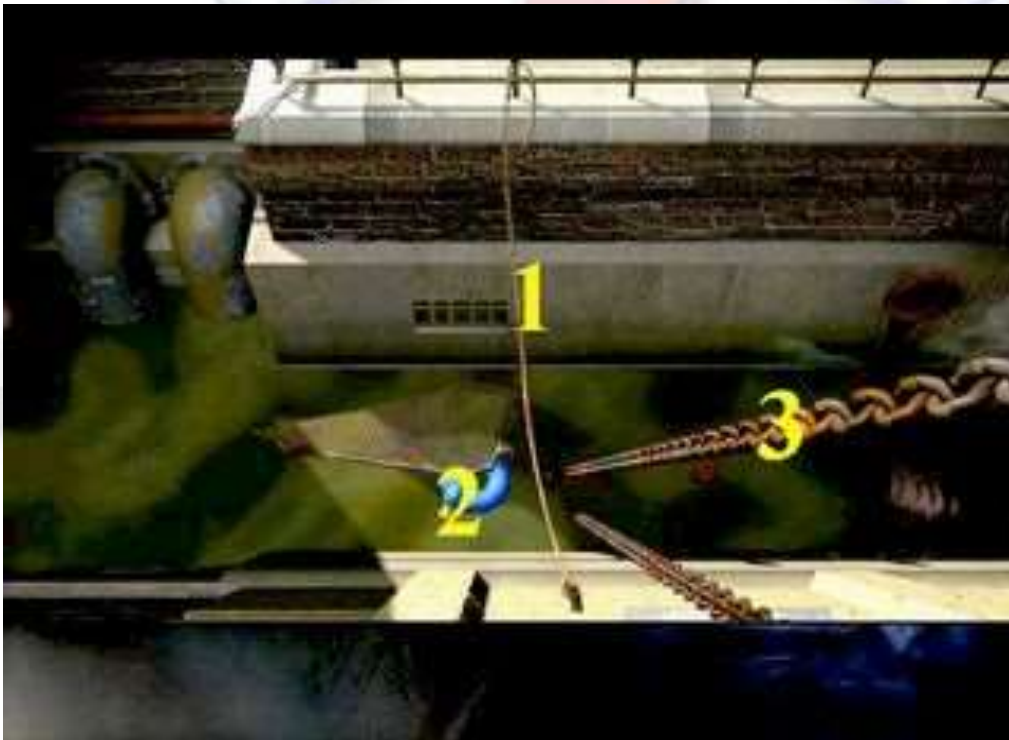
Możesz przeczytać sobie tablicę ogłoszeń. Weź gumową rękawiczkę z kosza. Idź na górę, weź pędzel i paletę - zacznij malować na płótnie. Idź do parku, później w stronę mostów i na wprost ekranu (po prawej stronie, góra) do kawiarni.

KAWIARNIA FRINGE CAFE:

Pogadaj z Charlie'm, weź cukierki, idź w głąb kawiarni. pogadaj ze Stanley'em, ostro się domagaj wynagrodzenia. Daj mu swój rozkład godzin i postrasz odejściem. Zaproponuj ci zastępstwo - wybierz co chcesz. Obejrzyj szafę grającą, możesz sobie włączać różne kawałki. Za szafą jest plakat, obejrzyj go i weź darmowy bilet. Gdy obejrzyz bilet poznasz adres wystawy. Ze stołu zabierz chleb, pogadaj z Emmą, a przy wyjściu z Charlie'm.

DOM - POKÓJ APRIL:

Podejdz do okna, odczep sznurek, rzuć na kaczkę chleb, resztę zrobi mewa.



Użyj łańcucha, odzyskasz sznur.

DWÓR:

Idź jakby do Frindge Cafe, przed budynkiem znajdziesz kaczkę.



Weź ją, dokładnie ją obejrzyj, ściągnij plaster. Idź do metra.

METRO:

Przy wejściu jest skaner genów, najedź na niego, obejrzyj go, wybierz bilet tygodniowy i zapłać kartą.



Obejrzyj iskrzące miejsce na torach, jest tam klucz. Żeby go wyciągnąć trzeba:

1. Ściągamy plaster
2. Dmuchaemy kaczkę
3. Łączymy kaczkę ze szczypcami
4. Dołączamy do tego sznurek



Trzeba się spieszyć, bo z kaczki uchodzi powietrze. Wsiądź do metra, skorzystaj z mapy i jedź do:

MOST WATERTOWN:

Porozmawiaj z Cortezem. Hasło "PRAWDA" i "TAK". Wracaj do domu.

DOM:

Pogadaj z Fioną i Mickey. Wspólnie oglądacie film lub idziesz do pracy, to zależy od tego, jaką opcję wybrałeś w rozmowie z szefem.

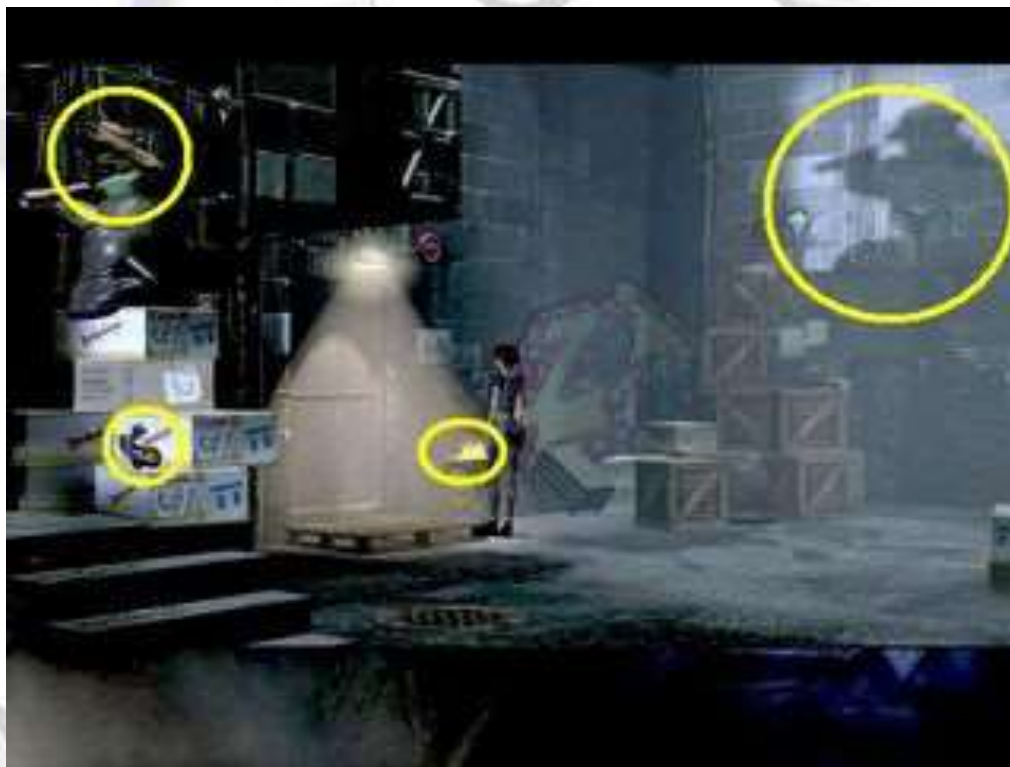
ROZDZIAŁ II - PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

DOM:

Zapytaj Fionę o Corteza, ona poleci ci Zacka. Idź do niego, niestety za informacje o Cortezie będzie trzeba umówić się na randkę.

METRO CIRCLE:

Idź w dół i w prawo (wschodnia Brama), a następnie w prawo (dalej ulicą). Jesteś pod kinem MERKURY, porozmawiaj z gliną. Odsuń kosz na śmiecie i potrzymaj cukierki nad cuchnącymi oparami, wydobywającymi się spod kosza. Znow porozmawiaj z gliną, szczególnie o obiedzie i daj mu podrasowanego cukierka, animacja. Porozmawiaj z właścicielem – sprzątaczem kina. Cofnij się w stronę metra i weź z ziemi (leży na jezdni) kapelusz gliny. Wróć pod kino. Kluczem zdobytym w metrze otwórz skrzynkę z bezpiecznikami. Zaklej rękawice plastrem i „ napraw” usterkę, czyli iskrzenie. Pozbędziesz się w ten sposób sprzątacza. Pójdź za nim do alejki, na końcu obejrzyj cień. Połóż na worki ze śmieciem kapelusz, a z cienia zrobi się „facet” . Włącz małpkę i połóż ją na kartony poniżej worka. Otwórz klapę od kosza i podpal zapałkami śmiecie, animacja.



Wejść do kina. Porozmawiaj z Cortezem.

MARCURIA - ARKADIA - NOWY ŚWIAT:

ŚWIĄTYNIA:

Porozmawiaj z kapłanem Tobiaszem. Skiń głową, słuchaj a dojdiesz do wspólnomy i znowu słuchaj. Zaczniecie się rozumieć. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się na targ.

TARG:

Możesz pogadać z handlarzem – oszustem. Idź do kupca z mapami, pogadaj z nim. Obejrzyj sobie miasto, idź do jego bram i do doków.

PORT I PRZYSTAŃ:

Porozmawiaj z kapitanem. Idź też na małą przystań, zagadnij starego marynarza, posłuchaj jego opowieści, porozmawiaj też o skrzyni i ptaku.

ŚWIĄTYNIA:

Wróć do świątyni, pogadaj z Tobiaszem, animacja. Poznasz całą historię, zapytaj o Westhousa. I znów pogadaj na wszystkie tematy, ale było gadania.

TARG:

Idź znowu na targ, zagadnij sprzedawcę map. Zapytaj się o człowieka na kołach. Odmówi ci pomocy. Cofnij się o 1 lokację – centrum rynku, następnie wróć do handlarza i raz jeszcze zapytaj o człowieka na kołach. Musisz być świadkiem jak sprzedawca wyrzuca gońca z pracy. Zaoferuj swoją pomoc, dostaniesz 1 zlecenie.

PORT:

Idź do kapitana Nebevaya i zdobądź jego podpis. Weź od niego pieniążka, ale z podpisem będzie kłopot. Chyba, że załatwisz mu muzyczkę. Musisz kupić instrumenty przy Bramach Miasta. Kup flet i wróć do kapitana. Rozmowa i animacja.

TARG:

Oddajesz sprzedawcy map kartę zleceń i idziesz do Westhousa. Idź do bram miasta i kliknij na nową ikonkę.

DOM WESTHOUSA:

Porozmawiaj na wszystkie tematy. Daj mu mapę i poproś o podpis. Przy rozstaniu dostaniesz stary zepsuty zegarek, otworzysz tunel, jeżeli go nakręcisz pinezką.

STARK

TYŁY KINA:

Wracasz na tyły kina na spotkanie z Cortezem, animacja, porozmawiaj z nim.

KAWIARNIA FRINGE CAFE:

Idź też do kawiarni, pogadaj z Charlie'm, skieruj się w głąb kawiarni, pogadaj z Emmą i zdecyduj, czy chcesz iść na randkę z Zackiem. Bez względu na to, co wybierzesz i tak na drugi dzień usłyszysz wyszukane słowa z ust tego padalca Zacka.

ROZDZIAŁ III - PRZYJACIELE I WROGOWIE

Spotkanie z Zackiem. Teraz powinniśmy jechać na **HOPE STREET**, ale jeżeli nie wyciągnąłeś wcześniej oka małpce to będzie problem. Trzeba będzie wrócić Circle - Metro, iść pod kino i zabrać to cholerne oko małpie. Jeżeli go macie to spoko, jedziemy na:

HOPE SREET:

Idź w górę do kościoła i podejź do konfesjonałów, porozmawiaj z ojcem Raulem. Spytaj o

Warrena, dostaniesz podpowiedź , gdzie go szukać. Idź tam (buynek 87) i pogadaj z nim. Pojedź na:

METRO WEST:

POSTERUNEK POLICJI:

Przeczytaj numery identyfikacyjne ulic. Podejź do blokady, zmień ją (numer sam się wpisze). Wsiądź do kontenera na śmiecie i w ten sposób znajdziesz się na posterunku policji. Najpierw pogadaj z recepcjonistką, ale mam wrażenie, że ona do pracy przychodzi za karę. Spróbuj wejść do archiwum, ale nic z tego. Dowiesz się od paniusi z okienka, że drzwi są zepsute. Podejź do robotników z prawej strony, pogadaj o robocie. Po rozmowie podejź do skrzynki z narzędziami i weź stare zlecenie, daj je grubasowi. Wróć do okienka i poproś o formularz " Czasowe zawieszenie korzyści członkowskich..." **09-042**, spójrz na stary formularz i dopiero poproś o nowy. Daj go znów grubasowi, ale to jeszcze nie ten, wróć się po aneks: **09-042-A**.

Jak chłopcy pójda pracować przyjrzyj się numerowi pierwszego VidFonu **099-12090**, podejź do drugiego i wykręć ten numer. poproś do telefonu grubasa, a później tego drugiego. Połącz kable ze zwisającego panelu i spróbuj wejść do archiwum. Ale zaczepi cię milutka z okienka, podejź do lewej strony "repcji" i kliknij na formularze, te najbardziej oddalone od kobitki. znajdziesz w ten sposób formularz, który najtrudniej wyciągnąć i poproś o niego babkę. Wtedy jeszcze raz połącz kable i wejź do archiwum.

Kup w automacie napój wykorzystując kartę kredytową. Skieruj się w lewo do toalety.

Przeczytaj nazwisko z **1 i 4 szafki**. Pogadaj z cierpiącym policjantem w toalecie, przedstawiając się jako Hernandez, (sam go tak załatwiłeś). Da ci klucz od swojej (1) szafki. Otwórz ją, weź tabletki, odłam pęknięte szkło lustra. Poznasz hasło do archiwum.

Porozmawiaj z Minellim o urodzinach żony. Jak mu wypadnie przy kichaniu oko, musisz **SZYBKO** zgasić światło i podmienić jego oko na oko małpki.

Przyłóż oko Minellego do skanera siatkówki oka przy archiwum i wejź do środka.

Podejź do komputera, wbij Warrena, po przeczytaniu informacji edytuj, czyli zmodyfikuj i dopiero drukuj. Hasła Awangarda nie ma, ale pod hasłem kościół Volteka znajdziesz coś o McAllenie, masz znaleźć o nim informacje, ale pojawi się kod



Podejdz do panelu sterowania, wbij wzór, sprawdzaj czy numer przycisku się zgadza, bo numery na siebie nachodzą i nie chce się wbijać prawidłowy kod. Dostaniesz akta - infokostkę. Jeszcze raz wejdz w komputer, na twój temat i siostry Warrena nic nie ma, ale jak wejdiesz na Warrena i klikniesz na rodzeństwo, dostaniesz numer kliknij na numer i dostaniesz informacje o siostrze, drukuj. zabierz wydrukowane materiały i idź do Warrena. **W lewym dolnym rogu holu jest wyjście**, ale najpierw zabierz śrubokręt leżący na ziemi. Schodzisz na dół, animacja. relacja TV z wypadku. Zwróć uwagę na zwisający moduł antygravitacyjny promu. Podjedź metrem do:

HOPE SREET:

Oddaj Warrenowi zdobyte dokumenty i jedź do Flippera.

DOKI:

Idź na górę i cały czas na prawo. Najpierw głupia gadka Flippera, zejdz na dół do kanału. Pogadaj z nim, daj mu infokostkę
Przy wyjściu od Flippera stoi mieszarka farby, wsadz do niej colę, robiąc z niej koktajl Mołotowa. Idź do miejsca wypadku promu.

METRO WEST:

Pogadaj ze strażnikiem, poczęstuj go wzburzoną colą. Lusterkiem z szafy Minellego zmień bieg lasera, śrubokrętem odkręć śruby przytrzymujące moduł i weź go.



DOKI:

Odnieś Flipperowi moduł antygravitacyjny.

HOPE SREET:

April podsłuchuje rozmowę Corteza i ojca Raula, rozmowa z Cortezem

DOM APRIL:

Spotkanie z przyjaciółmi, animacja.

ROZDZIAŁ IV - POTWORY

MARCURIA - GOSPODA PODRÓŻNIK:

Wejść do oberży, porozmawiaj z właścicielką, dowiesz się o świecie Równowagi. Pooglądaj gospodę. W którymś momencie pojawi się potworek, animacja. Po rozmowie kliknij na fotel, usiądź na nim, zapadniesz w sen. Rano wyjdź z oberży, ale zatrzyma cię właścicielka, da ci równie kuse ubranie, choć lepsze to niż twoja skąpa piżama. Musisz jednak odpracować ubranie i nocleg. Za wykonaną pracę dostaniesz parę groszy. Idź do miasta na

TARG:

Pokaż sprzedawcy mapę podpis Westhousa, a dostaniesz następane zlecenie. Zagraj w 3 kubki z superoszustem, ale bądź sprytny.



Ostukaj kubki śrubokrętem a wygrasz. Dostaniesz kalkulator. Idź do bram i zajrzyj do mapy, pojawiła się nowa ikonka.

MIEJSKIE ZIELENISKO:

Wejść do domu Abnaxusa, rozmawiaj na wszystkie tematy.

ŚWIĄTYNIA NA RYNKU:

Spotkaj się z Tobjasem, porozmawiaj z nim. Dowiesz się o bibliotece, musisz tam iść.

BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:

Gadasz z Monstrum Yerinem. Wchodząc na dysk, kieruj się schodami w prawy dolny róg. Wypożyczasz i czytasz takie książki:

- 1. Srebrna włócznia z Gorimon**
- 2. Arkadiańskie Legendy**
- 3. Szukasz informacji, ale nie znasz tytułu książki „Ósme pisma” (informacja o dysku)**

DOM WESTHOUSA:

Rozmawiaj o smokach, o bogu, który spadł z nieba, skrzydlatych ludziach i na wszystkie inne tematy.

BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:

Pytaj o skrzydlatych ludzi (wyspa Alezja), na atolu Bristana

PRZYSTAŃ:

Porozmawiaj z kapitanem Nebevayem. Prosisz o wyjazd. Musisz jednak spełnić 3 warunki: załatwić wiatr, nawigatora, no i problemem jest zabranie na statek kobiety. Idziesz do starego żeglarza, który zgodzi się popłynąć pod warunkiem odzyskania Ptaka. Możesz porozmawiać o syrenach.

TARG:

Zamieniasz śrubokręt na ptaka u oszusta z grą w 3 kubki.

PRZYSTAŃ:

Oddajesz Ptaka, a on załatwia ci „plecy” u kapitana „Białego Smoka „ i wpływa na decyzję o twoim wyjeździe. Rozmawiasz z kapitanem, musisz załatwić nawigatora i wiatr u Roberta Klaksa. Wtedy zabierze cię na Alezję.

LAS - DROGA NA PÓŁNOC:

Mijasz zagrodę z zabudowaniami, dogania cię ptak. Pojawia się mapa, idziesz do lasu i dalej, pogadaj z obrażonym krukiem. Kieruj się w stronę rozwalonego mostu, tam pojawia się Kreto-człek Banda. Po rozmowie wracasz się i spotykasz staruszkę, postanawiasz jej pomóc i odprowadź ją do chatki. Okazuje się wiedźmą, która cię uwięzi. Ze stołu w prawym dolnym rogu weź czaszkę Zza szafy zabierz miotłę i użyj jej na łańcuchu na szafie.



Uwolnisz tym sposobem Ben BANDU, porozmawiaj z nim, Czaszką wybij okienko i wypuść kreto - człeka. Weź go na ręce i przepchnij przez okno. Wtedy wejdzie Żerlica, stań do walki z nią. Załatw ją naciskając na wystającą deskę w podłodze. Po wyjściu z chaty rozmowa z BEN BANDU, po którego pobiegł uwolniony przez April brat. Skorzystaj z mapy.

WIOSKA LUDU BANDA:

Spotkanie - animacja. Porozmawiaj ze starszym kretem - wodzem w hamaku. Możesz też pogawędzić z Krukiem i bratem BEN - BANDU (o Dole Duchów). Idź do Dołu Duchów (na dole polany). W lewym dolnym rogu jest wyrko. połóż się spać. Następuje SEN, w trakcie którego poznasz najgorszą stronę April, animacja.

ROZDZIAŁ V - TAM I Z POWROTEM

Wyjdź z Dołu Duchów, animacja. Porozmawiaj z wodzem w hamaku. Dostaniesz 1 część dysku. Obudź kruka i idź na bagna (prawy dolny róg). Zerwij fioletowe kwiaty, idź w górę, aż do budowli Alchemika. Podejdź do posągu, dotknij go. Okazuje się, że to jakby mumia żywego człowieka. W prawym dolnym rogu jest krzak jagód, ale April dzieli od

niego bagno. Zagraj na flecie i poproś kruka, żeby zerwał parę jagód. Weź kruka do ręki i wyślij po jagody. Z jagód i fioletowych kwiatów zrób krem nawilżający, posmaruj nim usta „posągu” i porozmawiaj z nim.

ZAMEK ALCHEMIKA:

WIOSKA LUDU BANDA:

Po prawej stronie jest gargulec, połóż monetę na wyciągniętej dłoni. Posąg się obróci, zdmuchnij lewa i prawą świeczkę. Pomnik znów się obróci, połóż monetę, z twoich wielu monet zrobi się teraz jedna duża. Zabierz pieprz i sól, które się pojawią w miejscu świeczek, kiedy pomnik znów się obróci. Przetaw klepsydrę, którą trzyma małpa. Włącz bieg April (kliknij 2 x lewy przycisk myszy), kliknij szybko na wystający schodek (w dół) i później ten piętro wyżej.



Pod zwierciadłem leży pergamin, ale teraz nie możesz go wziąć, April musi być niewidoczna. Naciśnij następne drzwi, pojawi się kolejna klepsydra, uruchom ją, przebiegnij do kolejnych drzwi, a nimi do kolejnego poziomego labiryntu. Idź do gargulca, posyp go pieprzem, gdy kichnie – otworzą się drzwi. Wejdź do pomieszczenia z okrągłym dużym oknem. Podejdź do schodów. Pojawi się Roper Klacks - pogadaj z nim. Zaproponuj pojedynek. Kliknij na Klacksa kalkulatorem i weź udział w pojedyнку arytmetycznym, animacja, wygrasz. Idź do wieży, odstoń zasłonę. Za zasłoną jest fiołka z zieloną esencją. Po prawej stronie okna, na dolnej półce regału stoi biała fiołka, też ją weź.

Podejdź do księgi Magii Alchemika. Masz wzór pierwszego czaru, pajęczyna i palec. Ale brakuje strony w księdze. Na stole w prawym dolnym rogu przesunij czaszkę. Za nią jest niebieska fiołka. Spójrz na kociołek. Tu można zrobić 5 czarów. Obok kociołka stoi żółta flaszeczka – zabierz ją. Naciśnij na fiołkę i „popatrz” na nią, będziesz mógł powąchać, dotknąć i posłuchać zawartości. W księdze zaklęć musisz kliknąć na to pierwsze zaklęcie, żeby na głos przeczytać sposób wykonania czaru niewidzialności.

1. CZAR NIEWIDZIALNOŚCI

FIOLKA BIAŁA, ZIELONA, NIEBIESKA

Łyknij eliksir niewidzialności i zejdź do labiryntu. Będąc niewidzialną możesz zabrać kawałek pergaminu. Przyłóż go do księgi magii i odczytaj resztę zaklęć. Odczytaj na głos.

2. ELIKSIR LEKKOŚCI

FLASZECZKA ŻÓŁTA, BIAŁA, NIEBIESKA

Napij się, podejdz do regału obok kryształu z duszami i podskocz. Zabierz czerwoną fiołkę umieszczoną pod sufitem.



3. ELIKSIR WIATRU

FIOLKA BIAŁA, CZERWONA, NIEBIESKA

4. ELIKSIR WYBUCHOWY

FIOLKA CZERWONA, CZERWONA, NIEBIESKA

5. ELIKSIR SPĘTANIA MAGII

FIOLKA ZIELONA, ŻÓŁTA, NIEBIESKA

Podejdź do kryształu z uwięzionymi duszami, zastosuj eliksir spętania magii, a potem eliksir wybuchowy. Uratuj wszystkie uwięzione dusze.



Skieruj się w stronę okna, otwórz je i zagraj na flecie. Jak przyleci kruk, daj mu fiolkę wiatru, niech rozleje na ziemię. Weź kruka do ręki i naciśnij okno, animacja. Znajdziesz się na polu. Skorzystaj z mapy

PRZYSTAŃ:

Pogadaj z kapitanem, nie uwierzy ci, więc daj mu fiolkę z eliksirem wiatru.

OBERŻA:

Przy barze stoi kobieta TUN LUIEC, daj jej Mapę Północnych Krain i pogadaj z nią o jej kłopotach. Zaproponuj też pracę na "Białym Smoku".

ŚWIĄTYNIA:

Porozmawiaj z Tobjasem, dostaniesz od niego TALIZMAN RÓWNOWAGI.

PRZYSTAŃ:

Rozmowa i animacja.

ROZDZIAŁ VI - BURZA CHAOSU

STATEK:

Porozmawiaj z kapitanem, możesz też zagadnąć nawigatora. Zejdź na główny pokład, animacja. Z beczki z prawej strony weź 1 jabłko. Pod pokładem przeżuj cukierka i złap na niego robaka (z worka z mąką). Połóż robaka na jabłku i pokaż kapitanowi. Porozmawiaj z nawigatorem. Po skończonej rozmowie spytaj jeszcze o kompas. Zaproponuj zastępstwo nawigatorowi. Podziałaj na kompas talizmanem równowagi. Zawołaj nawigatora, animacja. Spróbuj zabrać talizman - rozmowa z kapitanem, trochę na ciebie pokrzczy, zabiera naszyjnik i wkłada go do skrzynki pod pokładem. Zejdź pod pokład, tam jest oparta o worki z mąką - siekiera. Spróbuj nią otworzyć skrzynie.

ROZDZIAŁ VII - GŁĘBOKIE, BŁĘKITNE ZWIERCIADŁO

Animacja i rozmowa z krukiem. Rozejrzyj się, jakiś syren wystawia głowę. Spróbuj go dotknąć. Znajdziesz się w grzybie powietrznym. Przeczytaj rysunki na ścianach. Zerwij ze ściany 1 polipa, zjedz go, tzn. kliknij na niego ustami, potem dłonią, a po zabraniu - samym polipem na April. Wypłyn z grzyba po lewej stronie jest muszla, wyciągnij z niej czarną perłę, ukłuj się w palec pinezką i płyn do miasta. Wpłyn do jaskini, na ścianie jest zielona substancja. Bierzesz ją, łączysz ją ze swoją krwią i z perłą, powstaje złota perła. Próbujesz porozmawiać z syrenem. Ale nie wychodzi. Idziesz do grzyba, tam połykasz perłę i wracasz do syrena. Pogadaj na wszystkie tematy. Weź kryształ ze ściany, zapytaj o niego (to ważne), daj go syrenowi. Możesz spróbować wziąć włócznię leżącą obok kryształu, ale królowa ci nie pozwoli. Płyn do bąbla powietrzem. Skieruj się do wodorostów (na lewo). Odgarnij je ręką, znajdziesz drugi kryształ.



Odgarnij jeszcze raz ręką wodorosty. Wpłynij do jaskini. Weź z ziemi 2 inne kryształy. Przyjrzyj się kamiennemu ołtarzowi. Poukładaj je w taki sposób:



22

Górny lewy róg:

kryształ brązowy; symbol strzały, oś w swoją stronę; pierścień ognia

Górny prawy róg:

kryształ żółty, symbol oka w swoją stronę; pierścień ptaka

Dolny prawy róg:

kryształ szary, symbol strzały, ośc w swoją stronę i trochę na lewo; pierścień Maerum

Dolny lewy róg:

kryształ zielony, symbol ryby skierowany w lewą stronę; pierścień garnka.

Ołtarz się otwiera, w jaskini robi się jasno. Ze ścian czytasz historię Maerum - dwóch ludów. April musi pogodzić ze sobą 2 ludy. Płyn do królowej Syrenów i powiedz jej o tym, animacja. Musisz zabić szczękokłapa (włócznią), znaleźć talizman i spróbować pogodzić ludy. Zabierz włócznię i skieruj się do wraku. Weź z ekwipunku harpun, załatw nim szczękokłapa, zabierz mu ząb na dowód dla królowej. Wpłyn do wnętrza wraku. Weź talizman. Wpłyn do grotu z ołtarzem, po lewej stronie jest jakiś symbol, przyłóż tam talizman, zrobi się nisza, w której będzie kawałek dysku. Płyn do królowej. Pokaż jej ząb szczękokłapa, magiczny talizman i część dysku. Jeszcze raz porozmawiaj o historii Maerum i Alatien.

ROZDZIAŁ VIII - PONOWNE ZJEDNOCZENIE

Weź linę, zawołaj kruka, animacja. Chwyć kruka w rękę i puść go do dżungli. Otrzymasz mapę. Wybierz wulkan. Zajrzyj do ust, musisz skombinować klucz. Wyjdź i z mapy skieruj się na duże drzewo. Porozglądaj się po okolicy. Jak będziesz szła w górę obudzisz patyczaki. Porozmawiaj z nimi.

PLAŻA:

Idź na lewo, szukaj dołu, zastosuj linę na młodym drzewku, opuść się po linie w dół. Weź z gruzów kluczyk, musisz się wspiąć po linie i zabrać ją. Skieruj się na prawo czyli na wschód, pod łukiem. Dojdiesz do wioski krabów. Idź jeszcze raz do wulkanu, zajrzyj do ust, poznasz symbole do telefonu. Zastosuj klucz na dziurce, przekreślaj kluczem i " zaglądaj" do teleskopu.



- Posąg w starożytnym mieście



- Posąg na urwisku



- Posąg pod wysokim drzewem



- Lustro2

Zabierz klucz.

Ustaw słupy w następującym układzie.

III SŁUP W STARYM MIEŚCIE (RUINY)

Ustaw usta tak, by przekazywać informację zwrotną (lustro) do Quamana,
a ucho tak, by odbierać dźwięk z urwiska (kraby).





II SŁUP NA SZCZYCIE WYDMY (KRABY)

Ustaw usta tak, by przekazywać dźwięk do starożytnego miasta,
a ucho tak, by odbierać dźwięk z wysokiego drzewa.





I SŁUP WŚRÓD DRZEWOLUDZI (WYSOKIE)

Ustaw usta tak, by przekazywać dźwięk do posągu na urwisku (kraby),
a ucho tak, by odbierać dźwięk z wysokiego drzewa, właśnie mówisz do niego).





Mów do telefonu wśród drzewoludzi, telefon na wydnie przekaże głos do telefonu w starym mieście, a ten do Quamana. Obudź Quamana, skus go w rozmowie do przyjaźni i rozmowy w 4 oczy.

POLANA SPOKOJNEGO OLBRZYMA:

Pogadaj z Quamanem, skłoń go do uratowania Orłowola, a zostanie on przyjęty do ludu Orłowoli. Pójdzie łowić ryby.

URWISKO:

Quaman łowi ryby, daj mu papierek od cukierka jako przynętę, spróbuj pożyczyć wędkę.

WYSOKIE DRZEWO:

Wspinaj się na drzewo. Pogadaj z patyczakami o budowie „katapulty”. Gdy dowiadują się, że Quaman już nie chrapie i nie ma wstrząsów wracają do pracy. Idź za nimi. Pogadaj z Sęczakiem, potrzebuje cięciwy.

URWISKO:

Pogadaj z Quamanem. Weź ości i żyłkę z wędki.

WYSOKIE DRZEWO - KATAPULTA:

Daj sęczakowi linkę. Spytaj o efekt końcowy i o to czy możesz przetestować działo. Połóż rybią ość na linie w ekwipunku (zwiążą się), na katapulcie naciśnij dźwignię, animacja. Jesteś w krainie Aletienów.

KRAINA ALETIENÓW:

Użyj nad przepaścią magii wiatrów i wypij magię lekkości. Przefruniesz nad przepaścią. Idź według poleceń do zamku. Strażnik nie chce cię wpuścić do zamku, póki nie poznasz 4 opowieści: O wichrach, Gwiazdach, Morzu, Powrocie do domu.

Neema, stworek pod zamkiem opowie ci „ Opowieść o powrocie do domu”. Sa’emo, dziecko pod zamkiem zapozna cię z „ Opowieścią o gwiazdach”. Od stworka Aletiena, siedzącego przy tunelu dowiesz się jak brzmi „ Opowieść o morzu”, Isam, strażnik przy wejściu do tunelu opowie ci „ Opowieść o wichrach”. Gdy skończy, zapytaj się go o upodobanie do dziewczyn. Rozmowa o Neem’a.

ZAMEK:

Rozmowa ze strażnikiem. Przechodzisz próbę i musisz udzielić odpowiedzi:

1 odpowiedź: Z góry Bak'ta'ana z Wieży Światła

2 odpowiedź: Duchy 5 gawędziarek

3 odpowiedź: Z Oktawo

4 odpowiedź: Rozbity garnek

Spotkanie a królową, rozmowa i animacja. Spotkanie z bogiem smokiem – odgarnij piasek na wprost, kliknij ręką na sensor (najpierw okiem, potem dłonią) i wpływ dużym otworem. Dotknij wypukłość i porozmawiaj z Niebieskim Smokiem, dostaniesz klejnot i mapę do wieży strażnika, rozmowa i animacja.

Przenosisz się do nowego miejsca na statek z ludźmi w kapturach. Pogadaj z dziwną postacią w kapturze.

ROZDZIAŁ IX – CIENIE

Przypływasz do pustej Markurii, to nadchodzi Chaos, wszyscy uciekli. I ty uciekasz tunelem i trafiasz do kościoła. Porozmawiaj z ojcem Raulem. Wróc do swojego domu, animacja. Dom sterroryzował Gordon Hollowen. Leć do swojego pokoju, wyskocz przez okno do kanału. Użyj eliksiru niewidzialności i przejdź obok strażnika. Biegnij do kawiarni. Tam otwierają się wrota i znajdujesz się u staruszki, która opowiada całą historię.

ROZDZIAŁ X – ODRODZENIE

MIEJSKIE ZIELENISKO:

Miasto jest opustoszałe. Udaj się do Abnaxusa po kamień.

DOM WESTHOUSA:

Porozmawiaj z nim, ale on nie chce uciekać.

BIBLIOTEKA - ENKLAWA STRAŻNIKÓW:

Na dysku przed wejściem do biblioteki połóż odpowiednio 4 kamienie. Po ich położeniu zagraj na flecie, poproś kruka o pomoc. Ma odłupać kupę z głowy smoka. Weź go do ręki i nakieruj na paszczę smoka. Wytapia się dysk, który wpada do basenu biblioteki. Idź tam, porozmawiaj z Menstrum Yerinem. Spróbuj odkręcić koło, żeby spuścić wodę, ale nie dasz rady. Poproś Yerina. Odblokuje służę. Odkręć koło, spuść wodę i zabierz dysk z pustego basenu. Wyjdź z biblioteki. Tam już czeka armia potworów. Ratuj się ucieczką.

ROZDZIAŁ XI – SMOKI

Animacja. Weź paletę i maluj. Przemieszczasz się, rozmawiasz z Białym Smokiem, który umiera. Jesteś w kościele.

KATEDRA:

Animacja

DOKI:

Rozmowa z Flipperem. Odbierz kartę wstępu i daj mu mapę do rozkodowania

METRO CIRCLE:

Udaj się na lewo, do wind. Jak wysiądziesz weź z kosza na śmieci pudełko po pizzy. Wejź do sklepu z ciuchami. Kup sobie nowe ciuchy (żadna dziewczyna nie opuściłaby takiej okazji). Idź na górę do promu. Przejeźdź się autokarem powietrznym. Porozmawiaj z policjantem. Jesteś w MTI, pogadaj z recepcjonistką, ale ona nie chce się wpuścić. Weź pudełko po pizzy i udawaj roznosiciela pizzy. Wyśle cię do biura Mc Allena, przeczytaj swoje akta na biurku, włącza się alarm. Jesteś uwięziona, oddajesz dysk i klejnoty. Wyjdzie jakiś potwór... Podejź do komputera. Włącz go, otworzą się drzwi na dach, potwór wyjdzie za tobą. Idź na pomost w prawym dolnym rogu. Potwór spadnie a ciebie uratuje dobry znajomy, z którym sobie porozmawiaj. Jesteś świadkiem rozmowy Corteza z Mc Allenem, która ci wiele wyjaśni, animacja. Wejź do sali z urządzeniem. Komputerem otwórz komorę bezpieczeństwa. Zabierz dysk i wsiadaj do windy. Znajdziesz się w hollu, olej recepcjonistę, idź dalej i na lewo, zjedź windą i do metra. Jedź do Flippera.

DOKI:

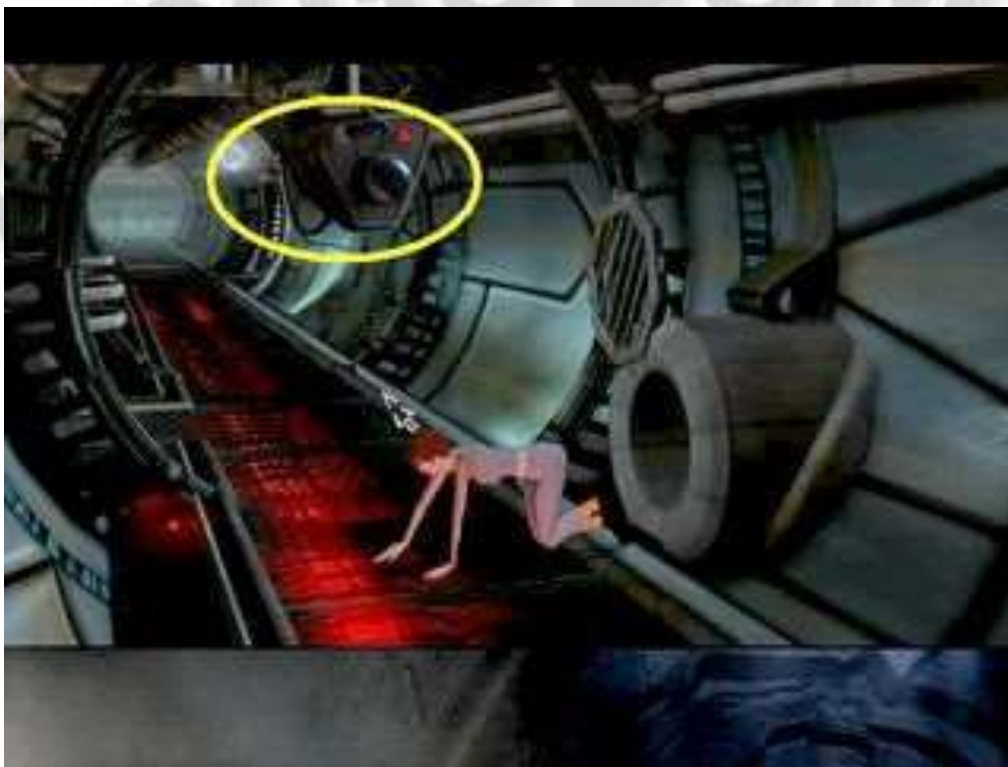
Flipper nie jest w najlepszej kondycji, ukradli mu też mapę, ale zdąży ci wyjawić tajemnicę.

METRO CIRCLE:

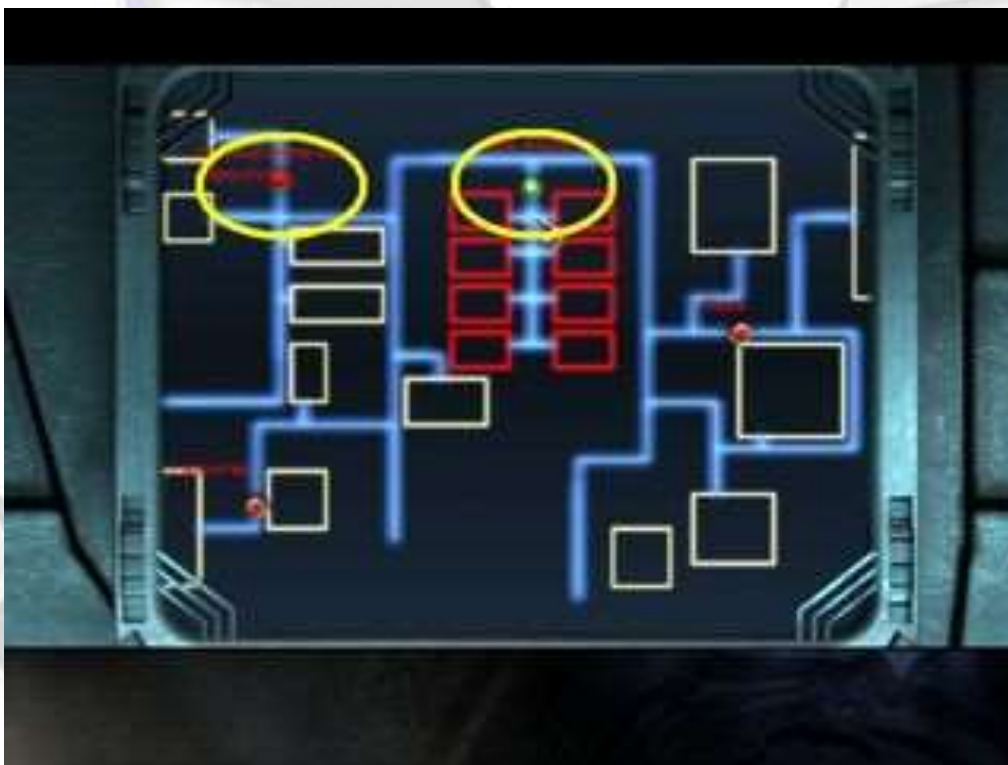
Idź na lewo do windy, a potem do drugiego wejścia na lewo. Zapisz się do programu kolonizacyjnego. Wybierz Bokambę 8, animacja.

ROZDZIAŁ XII - KRAINA SNÓW

Idź do damskiej toalety, jest zamknięta, skieruj się więc do męskiej, w automacie kup tabletki na sex, zastosuj kartę kredytową. Odsuń lewy śmietnik, monetą odkręć kratę. Po lewej stronie masz mapę. Kliknij na wejście **kanalu technicznego 1**, wyrwij kabel z kamery.



Wróć do korytarza z mapą i za jej pomocą przenieś się do **kanału technicznego 2**, czyli pokoju strażników. **UWAGA ! CZAS JEST LIMITOWANY.** Do kawy wsyp wszystkie seksowne tabletki i uciekaj. Na mapie zaznacz "Pokój strażników", czyli kanał techniczny 2, czekaj, aż strażnik wyjdzie. Przeszukaj płaszcz, masz klucz. Przyjrzyj się mapie systemu bezpieczeństwa.



Dobierz się do komputera. Poznasz celę strażnika (**CELA NR 5**). Odwołaj na monitorze strażnika więziennego na odpoczynek i wyjdź drzwiami, idź korytarzem w górę, na wprost i w prawo. Zza winklem jest więzienie. Znalezionym kluczem otwórz celę. Rozmowa z Adrianem.



Idź znów do pokoju strażników. Odwołaj z odpoczynku strażnika więziennego, a wyślij gościa ze służby. Udaj się tam, idź w prawo, miń strażnika i wg znaku. Pogadaj w służbie a Adrianem. Naciśnij pomarańczowy przycisk. Obejrzyj skafander. Wciśnij panel, okaże się, że brakuje filtra. Idź do pokoju strażników, oczyść drogę do magazynu. Skręć w lewy korytarz przed kamerą. Podejdź do terminalu komputerowego, poszukaj w spisie filtra **L - 10 - 9**. Szukaj w skrzyniach. Poszukaj na lewo, na wprost. Znajdzie się w lewym górnym rogu, weź go.



Idź jeszcze raz do pokoju strażników. Odwołaj z odpoczynku strażnika z ładowni, poślij na przerwę strażnika ze służby. Idź do służby w górę i na prawo, później znak. Wymień w sondzie filtr tlenu i przyciśnij z lewej strony przycisk startowy. Rozmowa z Adrianem, informacja o 3 próbach: Mocy, Ducha i Materii, które cię czekają, animacja. Przechodzą przez wrota, we troje...

ROZDZIAŁ XIII - NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ

Obejrzyj sobie skafander, idź na pustynię. Znajdziesz pustą sondę Adriana. Skieruj się w stronę wieży, spotkasz Chaos. Talizman równowagi polej miksturą wiązania magii i wyceluj w Chaos, to będzie próba **MOCY**. Spróbuj przejść na drugą stronę. Jak już tam będziesz idź w kierunku wieży. Znajdziesz się w „swoim domu”, animacja. Pokaz pierścioneł, to twoja druga próba – **DUCHA**. Idź dalej w kierunku wieży. Zagraj na flecie, pogadaj z krukiem, weź go do ręki i nakieruj na kanion, animacja. Wyślij kruka by włączył most, chwytając go w dłonie i nakierowując na wieżę. Kruk wspomina o studni. To **STUDNIA STWORZENIA**. Kruk ma przynieść ze studni wodę, musi ją rozlać nad przepaścią. Powstanie most. Zajrzyj do studni „ręką”. Wsadź w powiększeniu dysk. Dysk wpadnie, ale pojawi się woda w kształcie dłoni, naciśnij ją, animacja. Pojawi się Adrian, animacja. Jesteś w wieży, ale wieża nie reaguje na ciebie. pojawia się twój stary znajomy, użyj na nim naszyjnika, dzięki któremu odmienisz gościa.



Wydź z wieży... animacja...

