



PORADNIK DO GRY
Nancy Drew 17: Legend of the crystal skull

Autor
vaapku

Data publikacji
luty 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

WSTĘP

Nie może obyć się bez kilku uwag na początek. Gra nie jest liniowa, wiele rzeczy można zrobić w dowolnej kolejności, stąd też twoja rozgrywka może różnić się od mojej.

Na początku gracz może zapoznać się z mechaniką gry i poczytać o wcześniejszych przygodach Nancy. Przed przejściem do właściwej zabawy musi też dokonać wyboru poziomu trudności. Zasadnicza rozgrywka będzie w obu przypadkach podobna, o różnicy stanowią nieco trudniejsze wersje zagadek (a właściwie chyba tylko jednej zagadki) oraz mniej podpowiedzi. Przy niższym poziomie Nancy ma do dyspozycji notatnik, w którym spisuje wszystkie zadania, jakie musi wykonać.

W trakcie gry możesz zadzwonić do Bess, przyjaciółki Nancy. W ten sposób oddajesz jej dowodzenie, bo tak się składa, że przez przypadek jest w miejscu, do którego Nancy nie ma dostępu, a w którym można się wiele dowiedzieć.

Zaczynamy!

- Zapukaj do drzwi. Nancy sama wejdzie do środka. Zobacysz teraz krótką animację.
- Następne, co możesz zrobić, to zdecydować, czy przyjąć napój od nieznajomej kobiety.
- Gdy Renèe wyjdzie, odwróć się i porozmawiaj z Henrym. Otrzymasz zgodę na rozejrzenie się po posiadłości, by dowiedzieć się, kim była postać przebrana za szkielet. Wyjdź z pomieszczenia i idź do salonu, w którym miał miejsce cały incydent.
- Idź prosto aż do okna, pod którym stoi... miniatura cmentarza? Przyjrzyj się jej. Po lewej stronie, w części, która nie ma nazwy, stoi duży grobowiec. Zrób zbliżenie i popatrz na dach. Najwyraźniej trzeba tam ułożyć odpowiednie symbole, ale na razie nie wiesz jakie.
- W sekcji „Forty winks mauzoleum” znajduje się kolejny grobowiec, do którego możesz zajrzeć. Otwórz drzwiczki i zabierz pierwsze szklane oko. Zapewne jeszcze tego nie wiesz, ale w trakcie gry będziesz musiał zgromadzić ich aż 25.
- Postaraj się mniej więcej zapamiętać układ całego cmentarza, gdyż w trakcie całej gry będziesz po nim często wędrować.
- Wyjdź ze zbliżenia. Odwróć się w lewo i zabierz leżący na podłodze obrazek ptaka. Jeśli umiesz dodać dwa do dwóch, wiesz, że rysunek ma związek z zagadką na dachu grobowca. Brakuje ci jednak pozostałych symboli.
- Przyjrzyj się obrazom na ścianie, jednego brakuje.
- Zajrzyj do kominka. Zabierz stamtąd węgiel i na wpół spaloną kartkę.
- Przejdź teraz na drugą stronę pokoju. Zwróć uwagę na księgę stojącą na postumencie. Są w niej zapisane nazwiska i daty śmierci osób pochowanych na cmentarzu, to będzie ważne na dalszym etapie gry.
- Podejdź do ławy. Przed tobą pierwsza zagadka. Różni się ona w zależności od tego, który poziom trudności wybrałeś. Twoim zadaniem jest doprowadzenie pionka do pola z okiem - co nie jest takie proste, bo drogę blokują ci lasery.

Poziom łatwy

WIDEO Z : WWW.YOUTUBE.COM

Poziom trudny

WIDEO Z : WWW.YOUTUBE.COM

- Zabierz drugie oko.
- Idź do Henry'ego, wypytaj go o wszystko.
- Rozejrzyj się po jego pracowni. Popatrz na regał po jego lewej stronie, jest tam katalog książek, który będzie potrzebny później.
- Zajrzyj do pucharów, w jednym znajdziesz oko numer trzy. Henry powie, że wujek miał ich całą kolekcję.
- Popatrz na regał po drugiej stronie pokoju, ten, na którym są cztery zęby. To jeszcze jedna zagadka, którą rozwiążesz nieco później.
- Wyjdź na tyły posiadłości. Odwróć się w lewo i porozmawiaj z Renée. Dowiesz się o jej niechęci do Henry'ego, o jej zamiłowaniu do różnych dziwnych amuletów i tym podobnych rzeczy oraz o tym, że jej zdaniem Henry zdążył już sprzedać parę rzeczy po wujku.
- Idź teraz zapoznać się z prawdziwym cmentarzem. Na początek przyjrzyj się sekcji na prawo od pierwszej fontanny, tam pochowany jest Bruno Bolet. Powinieneś zwrócić uwagę na głowę z czerwonymi piórami, wygrawerowane na ziemi nazwisko wujka Henry'ego oraz cztery kamienne smoki.
- Teraz jest dobry moment na zwiedzenie całego cmentarza oraz jeziora za jego granicami. Poprzechadzaj się zatem wszystkimi ścieżkami, aż dojdiesz do grobowca, który w wersji miniaturowej miał na dachu tajemnicze symbole. Drzwi są zamknięte, więc na razie do środka się nie dostaniesz, zwróć za to uwagę na cztery kwadratowe płyty na ścianie i postumentach. Nancy uzna, że być może ukryte są tam jakieś wzory albo coś podobnego.
- Zanim wrócisz do budynku, przejdź jeszcze dwukrotnie w lewo, aż dojdiesz do grobowca Charliego Wickera. Zwróć uwagę na znajdujący się tam napis: WNESWNWSENESENESW. Nietrudno się domyślić, że to kierunki świata, ale na razie nie

wiadomo, o co z nimi chodzi.

- Zapytaj Renèe, czy ma może jakieś czyste kartki. Dostaniesz klucz do jej pokoju, musisz wziąć je sobie sama.
- Idź zatem na górę. Zatrzymaj się na półpiętrze, wejdź do pokoju. Z szuflady koło łóżka zabierz czwarte oko.
- Wejdź na samą górę. Otwórz drzwi kluczem i wejdź do środka. Kartki znajdziesz w szufladzie przy łóżku, a czekoladę, o którą prosiła Renèe – niżej. Możesz wziąć jedną dla siebie, jeśli masz ochotę. Swoją drogą kobieta ma imponujący zapas!
- Skoro już tu jesteś, powęsz trochę! Przyjrzyj się dziwnym znakom na ścianie, zapamiętaj je.
- Podejdź do skrzyni. Ciekawe, co jest w środku W rogach masz cztery obrazki, by otworzyć skrzynię, musisz je odtworzyć. W tym celu trzeba wcisnąć po cztery odpowiednie przyciski. Każdy przycisk odpowiada jednemu fragmentowi obrazka, trzeba tylko wiedzieć jakiemu. Poniżej rozwiązanie.

WIDEO Z : WWW.YOUTUBE.COM

- Gdy otworzysz skrzynię, przeczytaj znajdującą się w środku książkę Hoodoo. Ważne są przede wszystkim znaczki i odpowiadające im dźwięki. Na pewno zauważyłeś, że niektóre z tych rysunków namalowane są na ścianie. Korzystając z książki, sprawdź, jakim dźwiękom odpowiadają obrazki na ścianie. Zapisz to sobie.

Jakim dźwiękom odpowiadają znaki ze ściany?

BAH, ZAH, LOO, PAH, DEE, MOO, KAH

- Wróć do Renèe. Zapytaj ją o dziwne znaki na ścianie – odpowiedź jest równie dziwna.
- Idź do grobowca. Przykładaj kartkę do każdej płytki, a Nancy odrysuje wzór przy użyciu węgla (jeśli jeszcze go nie masz – znajdziesz go w kominku w salonie).
- Idź do posiadłości, do miniaturowego cmentarza. Zrób zbliżenie na grobowiec z dziwnym dachem i ustaw obrazki zgodnie z rysunkami odbitymi na cmentarzu. To, gdzie ma być

dany wzór, poznasz po wzorach na obwódkach. Jeśli zrobisz to dobrze, dach się otworzy. Wyjmij ze środka klucz.

- Wracaj do prawdziwego grobowca. Otwórz drzwi kluczem i wejdź do środka. Podnieś z podłogi obraz – to właśnie jego brakuje wśród obrazów w salonie! Idź tam zatem i włóż go w ramkę. Swoją drogą dziwne, przed chwilą Henry ryczał na cmentarzu, a teraz znów siedzi przy biurku i wygląda, jakby się wcale stamtąd nie ruszał...
- Najwyższa pora przekazać na chwilę dowodzenie Bess. W tym celu po prostu do niej zadzwoń. Nancy zrelacjonuje jej dotychczasowe wydarzenia i okaże się, że Bess jest blisko sklepu „Zeke’s” – ta sama nazwa była na karteczce znalezionej w kominku...
- A zatem kierujesz teraz poczynaniami Bess. Wejdź do sklepu i porozmawiaj z właścicielem. Rzeczywiście jest u niego pudło z rzeczami kupionymi od Henry’ego, ale jeszcze do nich nie zaglądał i raczej nie chce ci ich pokazać. Pudło znajduje się na zapleczu, wobec tego trzeba znaleźć jakiś sposób, by odwrócić uwagę chłopaka.
- Podejdź do szafki znajdującej się pod oknem wykuszowym i zabierz z niej ostatni pojemnik – z proszkiem na kichanie. Jeśli zagłędziesz do wszystkich, na koniec gry zdobędziesz osiągnięcie z tym związane.
- Zanim przejdziesz dalej, pozwolę sobie na mały wtręt. Otóż autorzy wrzucili do gry kilka easter eggów i skoro tutaj jesteś, to masz szansę znaleźć jedno z nich. Podejdź do sarkofagu i wyjmij mumii spod pachy karteczkę. Przeczytaj jej zawartość. Jest tam mowa o grze w rymowanie - trzeba znaleźć rymy do słów **"heaven"** - **"seven"**, **"great"** - **"eight"**, **"fine"** - **"nine"**, **"score"** - **"four"**, **"fun"** - **"one"**. Być może jeszcze nie kojarzysz, ale to wskazówka jakie godziny należy ustawiać na zegarze. Jedna z zagadek polega właśnie na ustawieniu odpowiednich godzin, za jej rozwiązanie dostaniesz troje oczu, ale gdy ustawisz te godziny (jako pierwszą zatwierdzając dwunastą, która jest już ustawiona na zegarze, a następnie ustawiając kolejne - **7, 8, 9, 4, 1** - każdą z nich potwierdzając wciśnięciem przycisku u góry zegara), zostaniesz dodatkowo nagrodzony jajem.
- Stań teraz przed półkami, na których znajdują się różne kłamoty. Jak widzisz możesz zamieniać je miejscami, tylko po co? Być może domyślisz się, jeśli pociągniesz za uchwyt połączony linką z butlą z hełem. Zostanie nadmuchany balonik, który uniesie półkę, z której... Coś ci to mówi? Musisz skonstruować tak zwaną maszynę Rube’a Goldberga –

coś spada na coś, popychając coś innego, uruchamiając coś jeszcze... Specjalnie się przy tej zagadce nie ubawiłam, ale cóż...



- Lamont kicha jak szalony, prosi o przyniesienie sprayu do nosa z zaplecza. Idź tam, ale spełnieniem jego prośby zajmiesz się w ostatniej kolejności...
- Podejź do pudła. Obejrzyj zdjęcia i skrzynkę. Jest zamknięta, trzeba wcisnąć odpowiednie litery, ale jakie? Popatrz na list przyczepiony do skrzynki. Zwróć uwagę na niebieską kartkę obok listu, są na niej dziwne cyfry, zapisz je. Dzięki nim będziesz w stanie otworzyć skrzynkę.
- Wróć do listu, to w nim ukryte są właściwe litery. By je odnaleźć, musisz posłużyć się cyframi z niebieskiej kartki. Pierwsza jest tam jedynka, co znaczy, że pierwszą literą kodu jest ta, która zaczyna list, czyli „L”. By odnaleźć kolejne, przesuwaj się w prawo o odpowiednią liczbę liter. Kartka głosi:

Hamlet: 1, 3, 32.

Hamlet: 8, 3, 6.

Hamlet: 8, 14, 4.

Hamlet: 1, 12, X,

a zatem drugą literę znajdziesz, posuwając się o 3 "pola" w prawo", trzecią - idąc o 32 w prawo od litery drugiej, i tak dalej, poniżej początek:

La Vergne was just wondrous this summer. We both stayed..

- Hasło brzmi zatem "LEBENUNDTOD". Wklep je i przeczytaj kartkę ze skrzynki. Bess sama zadzwoni do Nancy, by powiedzieć, co udało jej się ustalić i „przekazać dowodzenie”.
- Idź do pokoju, w którym pracuje Henry, i podejź do regału, na którym siedzi iguana (wcześniej była nieaktywna). Niestety, Iggy się spłoszy, a ty będziesz musiał posprzątać cały ten bałagan, tj. powciskać książki do pudełka. Jest zapewne więcej rozwiązań tej zagadki, ja podaję takie:



- Po włożeniu wszystkich książek na miejsce wyjmij z półki tę o kryształowych czaszkach i przegladnij ją, jest tam zapisany numer telefonu, a w środku znajdziesz jeszcze kartkę z jakimiś literami.
- Zadzwoń do profesora Hotchkiss. Wypytaj ją dokładnie o wszystko. Powie, że jeśli Bruno był w posiadaniu prawdziwej kryształowej czaszki, to na pewno jego „atak serca” nie był prawdziwą przyczyną śmierci.
- Zapytaj Henry’ego, ile lat miał wujek. Po tej rozmowie dostaniesz numer telefonu jego doktora oraz zobaczysz, że Henry ma na biurku kolejne oko – zdobędziesz je później.
- Zadzwoń pod numer podany na akcie zgonu. Doktor jest na emeryturze, nie dostaniesz

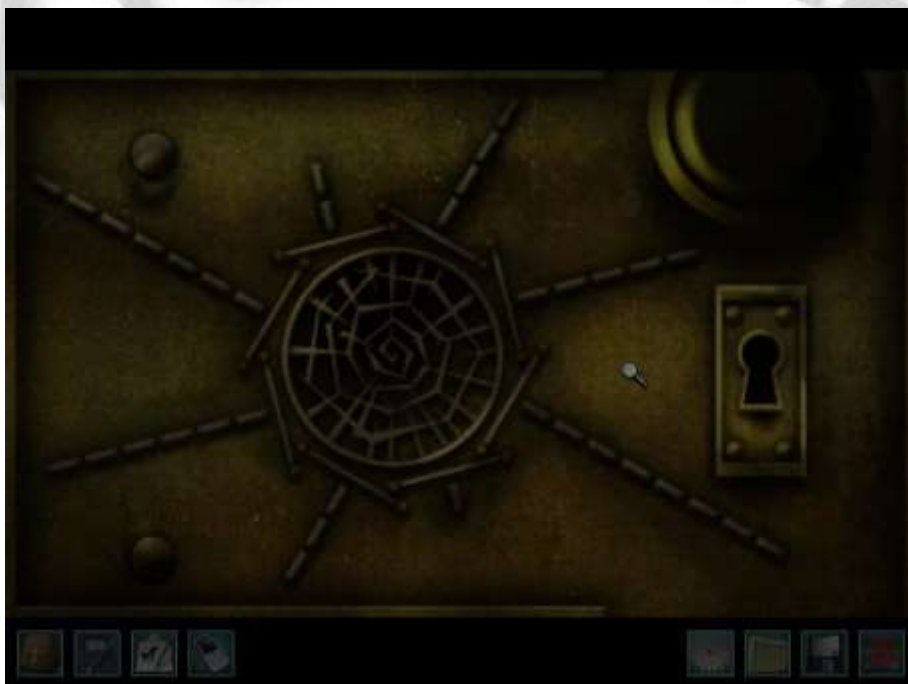
jego numeru, ale dowiesz się gdzie jest. Cóż, znów trzeba zadzwonić do Bess.

- Jako Bess porozmawiaj z mężczyzną siedzącym przed sklepem. Wypytaj go o wszystko, a następnie zadzwoń do Nancy.
- Znów kierujesz poczynaniami głównej bohaterki. Przyjrzyj się kartce wyjętej z książki – są na niej dziwne litery, ale co mogą oznaczać? Jeśli przyjrzyz się portretom na ścianie w salonie, zauważysz, że teraz możesz zamieniać je miejscami. Konkretnie – możesz to robić, odkąd jesteś w posiadaniu kartki... Ewidentnie jest jakiś związek... Zauważ, że każda z postaci na obrazach coś trzyma. Jak brzmią nazwy tych przedmiotów po angielsku? Lizak – lollipop, małpa – monkey, kapelusz – hat, parasol – umbrella, siekiera – axe, szczoteczka do zębów – toothbrush, banan – banana, wachlarz – fan, pudel – poodle. Pierwsze litery tych słów odpowiadają literom na kartce. A zatem powinienes ustawić obrazy zgodnie z kolejnością tych liter. Zrób to.

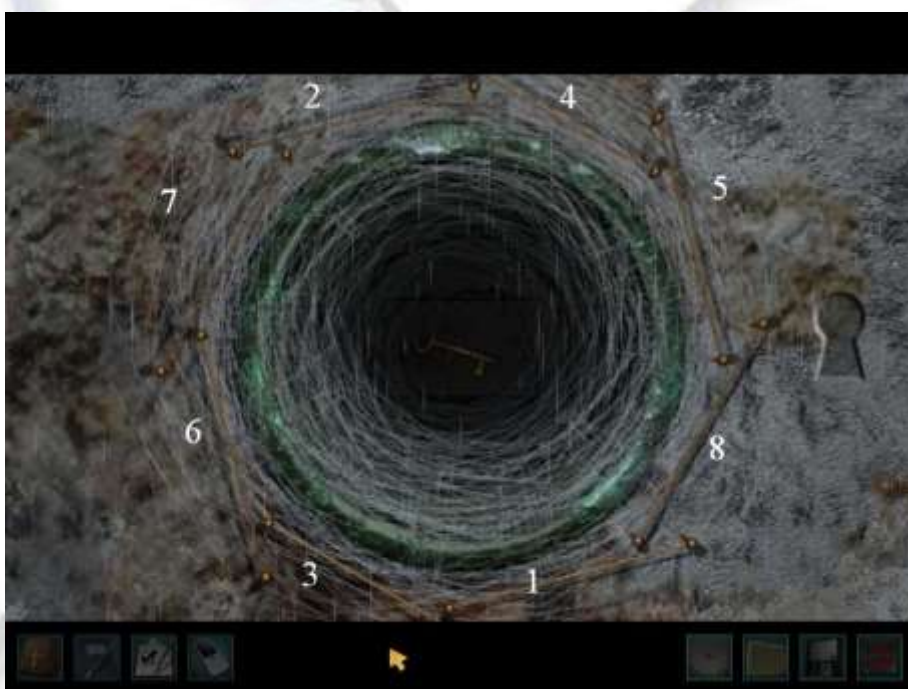


- Gdy odpowiednio ustawisz obrazy, otworzą się ukryte drzwi. Wejdź przez nie.
- Spójrz przez wizjer i powiększ obraz – widać jakąś książkę.
- Wejdź po schodach na górę. Drzwi są zamknięte, ale jest tu jakaś podpowiedź. To pajęczyna otoczona ośmioma liniami, z których wychodzą kreski – od jednej do ośmiu. Zapamiętaj to. Jeśli dokładnie zwiedziłeś ogród, na pewno ten widok z czymś ci się

skojarzył...



- Idź do ogrodu, do fontanny. Być może widziałeś już, że u dołu znajduje się coś jakby otwór wylotowy, w którym przechadza się imponujących rozmiarów pająk. Nie radzę sięgać tam ręką – może się to skończyć źle. Zwróć natomiast uwagę na struny wokół otworu. Wygląda znajomo? Podpowiedź do zagadki widziałeś przed chwilą, musisz szarpać struny w tej kolejności, którą wskazuje wzór na drzwiach, tj. od struny z najmniejszą liczbą kresek, do tej z największą:



- Jeśli zrobisz to dobrze, wysunie się skrytka i będziesz mógł bezpiecznie zabrać klucz. Wracaj do drzwi przy schodach. Po drodze, będąc w pokoju, gdzie pracuje Henry, zajrzyj do książki, którą było widać przez wizjer, i zabierz z niej oko numer 5.
- Otwórz drzwi za schodami i wejdź do pracowni. Czeka cię tu mnóstwo odkryć i zadań, więc do dzieła.
- Podejdź do skrzynki wiszącej na ścianie i otwórz ją, zabierz szóste oko. To tutaj będziesz musiał je wszystkie wsadzić, ale na razie sporo ci brakuje.
- Odwróć się w prawo, do stołu do gry. Żeby zdobyć siódme oko, musisz wygrać. Twoim zadaniem jest tak uderzać w piłkę, by w każde z pól trafić dwukrotnie, innymi słowy – by każdy obrazek pokazywał oko. Początkowo wydaje się to być nieco trudne, ale trochę prób i ostatecznie powinno pójść w miarę bezproblemowo. Ustawiaj celowniczek poziomo, by strzelać do środkowego rzędu, ciut wyżej lub niżej, by trafiać w rzędy zewnętrzne. Używaj średniej siły, by trafiać do najdalszych punktów, nieco mniejszej, by kula trafiała w środkowe pola i minimalnej, by celować w te najbliższe. Przyznaję, zadanie jest upierdliwe, ale możliwe do wykonania. Gdy na wszystkich kulach ustawisz oczy, usłyszysz muzykę i będziesz mógł zabrać oko. Jeśli ustawisz na każdym polu kurczaka, a następnie z powrotem ustawisz wszędzie usta, odblokujesz tzw. easter egg – dostaniesz jajo!
- Podejdź teraz do lalki w stroju pirata. Trzyma sprzęt służący do odtwarzania dźwięków. Zapewne już się domyślasz, że musisz odtworzyć te dźwięki, które odpowiadają symbolom ze ściany w pokoju Renée (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, musisz otworzyć skrzynię w pokoju kobiety i przeczytać znajdującą się tam książkę).

Odtwarzaj dźwięki: BAH, ZAH, LOO, PAH, DEE, MOO, KAH i wciśnij przycisk „play”.

- Zabierz oko numer osiem, żeton i kartkę z czaszką.
- Masz teraz wiele rzeczy do zrobienia, więc żeby o niczym nie zapomnieć, zacznę od tych najprostszych. Odwróć się do małego stolika z pozytywką i automatem z gumami. Do automatu włóż żeton i wyjmij dziewiąte oko. Kręć rączką pozytywki i zapisuj dźwięki, które się pojawiają – do momentu, gdy ze środka wyskoczy pająk (nie możesz go

zabrać). To kolejna odpowiedź, zadaniem tym zajmiemy się później, „po drodze”.

- Podejdź do otworu wentylacyjnego i spróbuj zawołać iguanę – słyszałeś już, że ma w zwyczaju przywłaszczać sobie różne przedmioty, więc może uda się coś odzyskać. Niestety, najwyraźniej potrzebuje czegoś na zachętę, wobec tego na razie jej odpuść.
- Stań teraz przy stole. Uruchom pendulum i gdy dziesiąte oko będzie na zewnątrz, szybko je zabierz (jeśli ci się nie uda, uruchom machinę raz jeszcze).
- Popatrz na plakaty przedstawiające uzębienie człowieka, zapamiętaj nazwy poszczególnych zębów, a najlepiej sobie to rozrysuj, przyda się później.



- Obejrzyj zdjęcie, przeczytaj list. Zajrzyj do kalendarza, przewracaj strony aż dojdiesz do maja, a Nancy zauważy, że dziś jest dzień spotkania.
- Zabierz ze stołu „Short stores for tired eses. To bardzo-bardzo ważna książka, bez której nie rozwiążesz kilku zagadek rozsianych po całej posiadłości. A zatem bierzemy się za nie!
- Przeczytaj rozdział „Time will tell”. Znajdują się tam wskazówki odnośnie do zagadki z zegarem. A zatem zejdz do holu i podejdź do zegara. Musisz ustawiać na nim godziny zgodnie z tym, co zostało napisane w książce. Zadanie składa się z trzech części, za każdą z nich dostaniesz po jednym oku.

Część I

Dokładnie w południe nauczyciel zapytał uczniów: „Która będzie godzina, gdy miną trzy godziny? Powiedzmy, że jest właśnie ten czas i posuńmy się jeszcze o dwie godziny, a stąd cofnijmy się o dziewięć. A jeśli sześć godzin wcześniej zerknęlibyśmy na zegarek, to jaki byłby czas dziewięć godzin później?”

Korzystając z tej podpowiedzi, ustawiaj na zegarze godziny, każdą potwierdzając kliknięciem w okrągły element u góry: 12, 15, 17, 08, 02, 11. Zabierz oko.

Część II

Ta jest odrobinę trudniejsza.

W samo południe szeryf wyszedł na ulicę i powiedział do Barta: „Pięć godzin temu kazałem ci opuścić miasto, a ty powiedziałaś, że znikniesz za trzy. Jest jakiś powód, dla którego wciąż tu przebywasz? „Wyjechałem zaraz po tym, ale mój koń zgubił podkowę. Wziąłem go do kowala, ale był bardzo zajęty. Powiedział, że zajmie mu to pięć godzin”. „Lepiej każ mu się pośpieszyć, bo jeśli za dwie godziny od teraz wciąż tu będziesz, czekają cię prawdziwe tarapaty. Zrozumiałaś?” Bart zrozumiał i godzinę później był już w drodze.

Ustawiaj: 12, 7, 10, 15, 14 (za dwie godziny od teraz, czyli od południa), 13 (godzinę później, licząc od dwunastej). Zabierz oko.

Część III

Była północ pewnej ciemnej i deszczowej nocy. Zaledwie cztery godziny wcześniej widziałem się z moim przyjacielem Hollisem, który powiedział mi, że za dwie godziny udaje się do Izby Gwiazdzistej i boi się, że nigdy stamtąd nie wróci. Zdałem sobie sprawę, że 6 godzin po tym, gdy miał tam wkroczyć, zamierzałem poddać się hrabiemu Blochburn. Nie miałem jak dowiedzieć się, czy po zwyczajowych pięciu godzinach przesłuchań będę w stanie udać się na zaplanowaną na dwie godziny później rande-vous z Lukrecją. Czy hrabia puści mnie, czy uwięzi na zawsze? Byłem przerażony.

Ustawiaj: 12, 20, 22, 04, 09, 11. Zabierz trzynaste oko.

- Kolejny rozdział książki nosi tytuł „Librarian’s tale”. Przeczytaj go. W dużym skrócie: żeby zdobyć oko bibliotekarza, musisz najpierw przyjrzeć się kartom, na których są dane o każdej książce. Ważne są tytuły, a kluczem do wszystkiego jest dodawanie. W

pokoju, w którym pracuje Henry, znajduje się katalog z tytułami książek. Idź tam. Znajdź w katalogu książkę „Librarian’s tale”, Nancy to skomentuje. Popatrz na półkę z książkami, która znajduje się nad katalogami, i wyjmij z niej książkę (tylko jedna jest aktywna). Niestety, żeby ją otworzyć, trzeba znać szyfr. Wróć zatem do katalogów. Jak wiesz z podpowiedzi kluczem do wszystkiego jest dodawanie i nietrudno się domyślić, że trzeba dodać do siebie numery katalogowe książek – ale nie wszystkie. Dodaj tylko te numery, które odnoszą się do książek z „okiem” w tytule:

Eye candy – 004

Grinding fake eyes – 511

Turn a blind eye – 006

My eye and other tall tales – 401

The camel in the needle’s eye 608

Cat’s eye 010

=1540

- Wklep odpowiednie liczby I zabierz z książki czternaste oko.
- Kolejny rozdział książki to „The history of Quincy T. Booker’s teeth”. Dotyczy on zagadki z książkami – tymi z podpórkami w kształcie zębów. Łamigłóвка składa się z dwóch części. Górne półki odnoszą się do zębów dorosłego człowieka, dolne – do zębów dziecka.

Część I – historia zębów mlecznych:

Kolejno pracowano przy:

- drugim prawym górnym trzonowcu (molar),
- prawym górnym siekaczem centralnym (central incisor),
- lewym górnym siekaczem centralnym,
- lewym dolnym siekaczem bocznym.

Na plakacie w tajnej pracowni znajduje się schemat z opisem zębów. Korzystając z niego i pamiętając o odwróceniu stron (prawa strona szczęki to lewa połowa regału), wyciągaj książki:



- Usłyszysz kliknięcie, ale na razie nic więcej się nie stanie.

Część II – historia zębów stałych:

Kolejno pracowano przy:

- **lewym dolnym kłę (canine),**
 - **pierwszym lewym dolnym przedtrzonowcu,**
 - **lewym dolnym kłę,**
 - **trzecim lewym dolnym trzonowcu.**
- Ponownie, korzystając ze schematu i pamiętając o odwróceniu stron, wyciągaj książki:



- Otworzy się skrytka, z której zabierz piętnaste oko.
- Następny rozdział książki nosi tytuł „Steps In the right direction”. Przeczytaj go. Dowiesz się z niego, że w miejscu, gdzie grzebie się kości, znajdziesz także coś, co może ci się przyda. Zaczynj tam, gdzie śpi Charlie Wicker. On wskaże ci kierunki, ale to łopata da ci znać, jak daleko masz iść.
- Zapewne byłeś już w miejscu, gdzie pochowano Charliego i widziałeś litery na jego grobowcu. Zanim tam pójdziesz, musisz zdobyć łopatę. Znajdziesz ją tam, gdzie pracuje Renèe, po prawej stronie, obok lampy. Gdy klikniesz na łopatę, Nancy zapyta, czy może ją pożyczyć. Kobieta zgodzi się pod warunkiem, że przyniesiesz jej pięć grzybów. Przy okazji możesz pogawędzić z Renèe, wyczerpując zaległe tematy.
- Udaj się w poszukiwaniu grzybów. Dwa znajdziesz w ogrodzie, dwa na cmentarzu, a ostatni nad jeziorem. Tylko się nie przestrasz!







- Zanieś grzyby Renée i zabierz łopatę.
- Wróć na cmentarz i odnajdź grobowiec Charliego Wickera. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, spisz sobie litery wygrawerowane pod jego nazwiskiem – to kierunki świata. Przejdź przez bramę. Czeka cię kolejne zadanie – musisz odnaleźć przedmiot zakopany w ziemi. Wybieraj po kolei kierunki zgodnie z tym, co spisałeś z grobowca i wciskaj przycisk „move”. To, o ile pól musisz się przesunąć, wskaże ci łopata – idziesz tyle, ile otworzy się palców. Jeśli zrobisz to dobrze, pojawi się pole, na którym użyj łopaty.
- Otwórz pojemnik, zabierz ze środka szesnaste oko i weź rączkę.
- Pora na rozdział „The key to the statues, the statues are key”. Zawiera on informacje umożliwiające rozwiązanie zagadki z czterema kamiennymi smokami. Zanim jednak udasz się do miejsca, gdzie został pochowany właściciel posiadłości, idź najpierw do ogrodu, tam gdzie widać świetliki. Podejdź do muru, odsuń bluszcz i wysuń ruchome kamienie. Następnie przejdź przez bramę na cmentarz i odwróć się, by stanąć przodem do niej. Skieruj się w prawo, do kamieni, które przed chwilą ruszałeś. Popatrz do góry i zabierz zdobiony pręt.
- Idź do grobowca Boleta. Z książki wyczytasz, że chcąc rozwiązać zagadkę, trzeba ciągnąć za dźwignie, którymi są głowy smoków (według książki są to myszołowy, ale na mój gust to smoki). To powoduje zmianę ustawienia piór na głowie statui znajdującej się u

szczytu grobowca. Rysunek wskazuje, że powinny zostać podniesione pióra numer 1, 3, 4 i 6. Wypróbuj, która głowa odpowiada za jakie ustawienie. Nie musisz każdorazowo się odwracać, wystarczy wsłuchać się w dźwięki – podwójny oznacza, że nie zaszła zmiana, „kliknięcie” sygnalizuje zmianę pozycji. A zatem pierwsza głowa podnosi pióro numer trzy, druga – pióro pierwsze, trzecie i piąte, trzecia – czwarte, a czwarta – trzecie i szóste. Klikaj więc w głowy w kolejności: 3, 3, 2, 1, 1, 4. Gdy zrobisz to poprawnie – z góry spadnie klucz w kształcie pióra (jeśli się pomylisz, idź w stronę fontanny, usłyszysz dźwięk oznaczający zresetowanie się zagadki). Włóż go po kolei do wszystkich otworów o tym samym kształcie znajdujących się na postumentach figur. Zabierz kolejne czworo oczu.

- Teraz zajmij się kartką z czaszką. Z informacji tam zawartych wynika, że czeka cię mała zabawa w chowanego – a konkretniej ty będziesz musiał znaleźć kolejne groby, aż w końcu w ostatnim czekać na ciebie będzie nagroda. Zasady są dość proste: na kartce masz pierwszą wskazówkę – masz znaleźć ostatnią osobę, którą pochowano na cmentarzu (Bruno Bolet się nie liczy). By to zrobić, skorzystaj z książki znajdującej się w salonie. Znajdziesz tam nazwisko tej osoby, które musisz wpisać na kartce i potwierdzić enterem. Jeśli zrobisz to dobrze, Nancy potwierdzi, że właśnie o tę osobę chodzi. Wtedy musisz udać się na cmentarz i odnaleźć właściwy grób. Na nim znajdziesz podpowiedź, kim jest następna osoba, którą masz znaleźć. I znowu: odszukujesz właściwe nazwisko w księdze, wpisujesz je na kartce, potwierdzasz, odnajdujesz grób i czytasz kolejną wskazówkę. Zagadka może i ciekawa, ale chodzenia co niemiara... Szukając grobu, posłuż się informacją z książki dotyczącą sektora, w którym pochowano danego delikwenta i znajdź go sobie najpierw na miniaturze cmentarza, żeby wiedzieć potem, w którą stronę się udać.

1) The last denizen buried on my guard - ostatnia osoba pochowana na cmentarzu za życia Bruno: ostatnia strona książki i ostatnie nazwisko – Tammy Tassleman, sektor: Terra Siesta.

2) Couldn't sleep without a peep, so when she died we buried her deep - wciąż burczała przez sen, więc gdy umarła, pochowaliśmy ją głęboko: Constance Narring (brzmi jak “constant snoring”, ciągle chrapanie), Crowing Crypts.

3) Never early, never late - zawsze na czas: Justin Thyme („Just in time”, na czas), Sorrow Park.

4) All dressed up with no place to go - Pięknie ubrany, ale niemający gdzie pójść: Manny Kinn, Writhing Roots („mannequin”).

5) Died in debt - umarł w długach: Oven Moore (prawie jak “owes more”, jest winny więcej [niż ma]), Sorrow Park.

6) A standup person – w tym wypadku należy zrozumieć to dosłownie, chodzi o osobę, która stoi. No, pośmiertnie to już nie bardzo stoi: Neil Down, Crowing Crypts.

7) All that's left of me are these old bones – wszystko, co ze mnie zostało, to te stare kości: Myra Maines („my remains”, pozostałości po mnie), Terra Siesta.

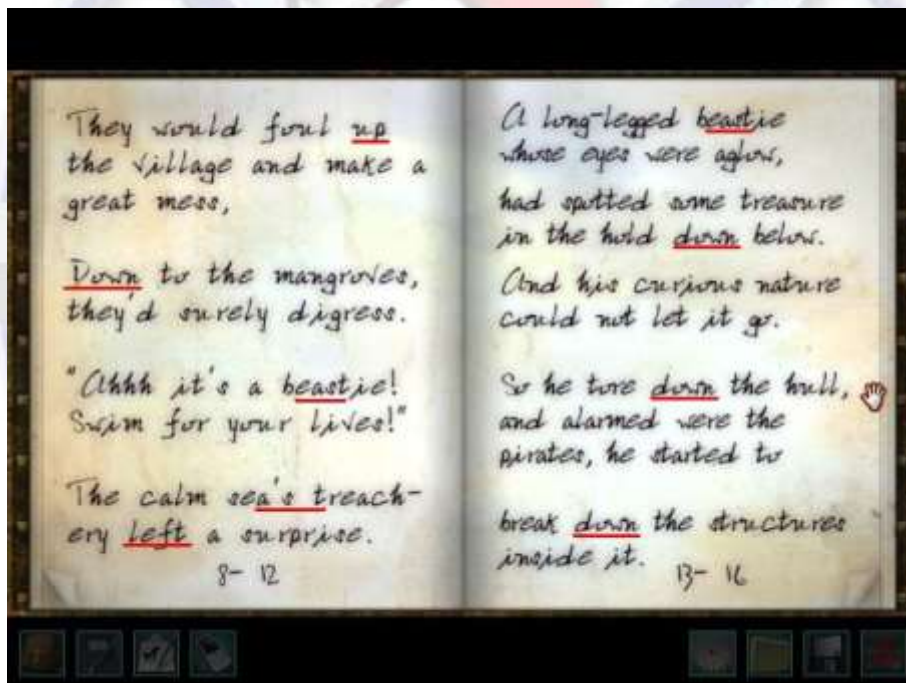
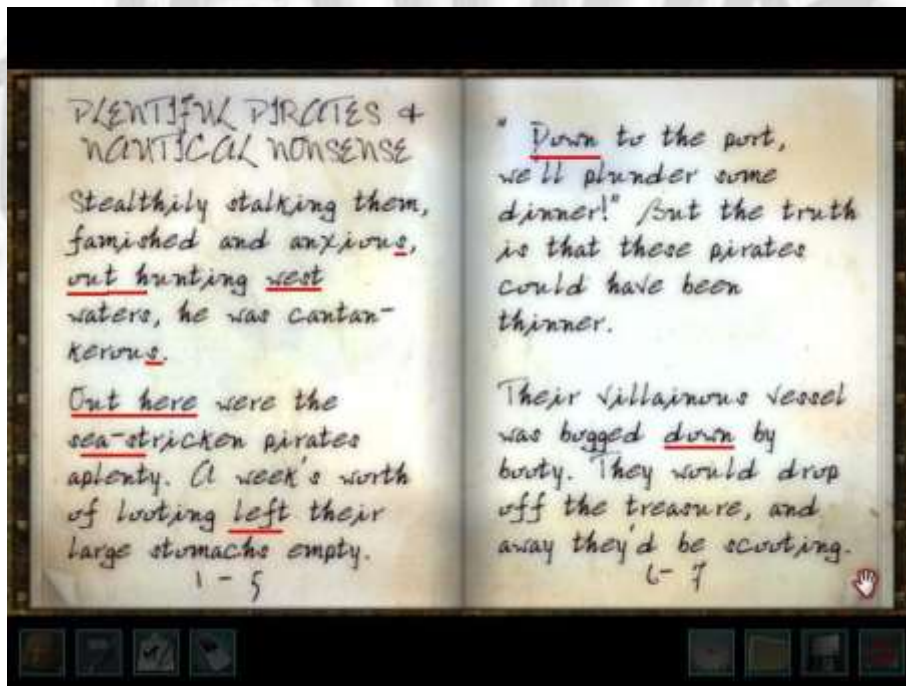
8) Bloomed too late, pruned too early – zakwitła za późno, ścięta zbyt wcześnie: Rose Winterspring (zakwitła zimą, ścięto ją wiosną), Slumber Gardens.

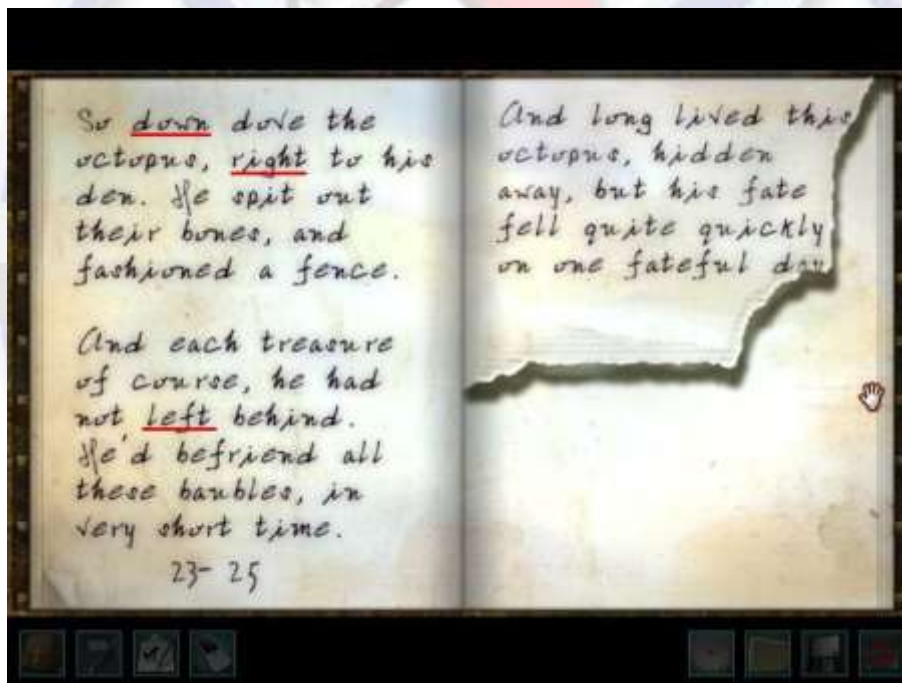
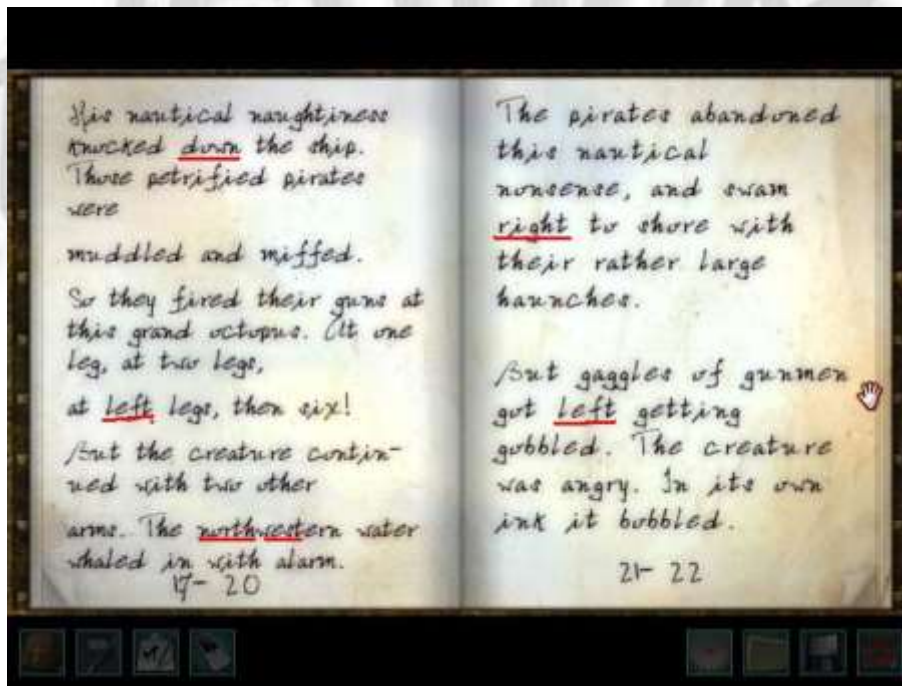
9) She would have given you the shirt off her back – oddałaby ci ostatnią koszulę: Polly Ester Givens, Forty Winks Mausoleum.

- Gdy odnajdziesz grób Polly Ester, okaże się, że nie ma na nim żadnego napisu, jest za to skrytka, z której wyjmij... ostatnią wskazówkę. Musisz dowiedzieć się, jak miał na imię pies właściciela posesji, gdy ten był jeszcze małym chłopcem. Chwila – Bess wspominała o zdjęciu, na którym był młody Bruno i jego pies... Dzwon do Bess.
- Jako Bess pogadaj z właścicielem, zapytaj go o wóz, w którym sprzedają jedzenie, stojący na zewnątrz. Zapytaj się, czy w ramach przeprosin za incydent z kichającym proszkiem, możesz mu zasponsorować posiłek. Zgodzi się.
- Wyjdź ze sklepu. Skoro już tu jesteś, zapytaj doktora o jego członkostwo w klubie Jolly Roger. Gdy się z nim pożegnasz – zniknie.
- Podejdź do wozu. Poproś o gumbo na wynos i potraktuj go ostrym sosem. Zanieś danie Lemontowi. Gdy pobiegnie do toalety, zakradnij się na zaplecze i wyjmij zdjęcie z ramki. Bess sama zadzwoni do Nancy.

- Pies miał na imię Grant. Wróć do salonu i znajdź w księdze kogoś o tym nazwisku. To Derek Grant, pochowany w mauzoleum Writhing Roots. Idź tam. Ze skrytki w grobie wyjmij oko numer 21 oraz kapelusz pirata.
- Skieruj się z powrotem do posiadłości, ale zanim wejdiesz do środka, podejdź do fontanny, z której przedtem zabrałeś klucz. Pamiętasz pozytywkę w sekretnym pokoju? Grała dźwięki: **C, C, C, D, E, E, E, D, C, D, E, C**. Odtwórz je, szarpiąc za odpowiednie struny (jeśli nie wiesz która odpowiada za jaki dźwięk, szarp po kolei za wszystkie, przy każdym dźwięku pojawi się informacja, jak się nazywa. Zabierz dwudzieste drugie oko.
- Zapewne zauważyłeś, że pomiędzy posiadłością a fontanną, nieco z boku, znajdują się schodki prowadzące do drzewa – to niesplik japoński (prawda że urocza nazwa?). Potrzebujesz owocu z tego drzewa (a właściwie trzech owoców i niestety każde będziesz musiał zdobyć oddzielnie), ale żeby się do niego dostać, najpierw musisz pozbyć się os. Weź spryskiwacz na owady i przystąp do tej durn... cudnej minigierki. Musisz uśpić wszystkie osy, problem w tym, że one po chwili się budzą, więc trzeba zrobić to dość szybko. Na dodatek te owady, które zaczynają migać na czerwono, mają zamiar cię ugryźć, więc nimi trzeba zajmować się w pierwszej kolejności. Zbyt dużo ugryzień = koniec gry (na szczęście dostajesz „drugą szansę” i nie musisz się martwić brakiem zapisu). Nie wiem, jak to jest z poziomem trudności – czasem udawało mi się to zrobić w dwie sekundy, a czasem klęłam przez kilka minut. A zatem do dzieła!
- Gdy zdobędziesz owoc, udaj się do sekretnego pokoju i połóż owoc w przewodzie wentylacyjnym, by zwabić iguanę. Pora na zabawę w przebieranki. Otwórz szafę. Musisz przebrać zwierzę trzy razy, niestety za każdym razem trzeba je na nowo zachęcić, przynosząc kolejny owoc. A więc przebierasz ją, dostajesz w nagrodę przedmiot, lecisz do os, zabijasz je, bierzesz owoc, wołasz iguanę i znów ją przebierasz. Strój klauna możesz sobie odpuścić. Przebierz Iggy za pirata (kapelusz z czaszką, kołnierz z papugą i pas z kindziałem) i wciśnij strzałkę w dół (jak gdybyś chciał się wycofać). Dostaniesz skrzynkę, ale jeszcze nie wiesz, jak ją otworzyć.
- Pędź po owoc i teraz zrób ze zwierzaka listonosza: niebieska czapka, krawat i torba na listy – dostaniesz list, którego autor informuje, że czaszka przesłana do ekspertyzy nie jest autentyczna. Zadzwoń do firmy, która wykonała badania – mężczyzna, który odbierze, powie coś odwrotnego – jego zdaniem czaszka jest autentyczna, więc to list musiał zostać przez kogoś sfalszowany.

- Na koniec zrób z iguany lekarza – daj mu okulary, identyfikator i otoskop. Zabierz dwudzieste trzecie oko. Brakuje już tylko dwóch.
- Jedno z oczu znajduje się w skrzyneczce, którą przyniosła iguana. Popatrz na jej wierzch – jest tam napisane, że imię, które otwiera spotkania klubu Jolly Roger, otwiera także skrzynkę. Czytałeś kalendarz Boleta? Są w nim zaznaczone daty spotkań, a jedno z nich ma miejsce właśnie dzisiaj (31 maja)! Zadzwoń do Bess.
- Jako Bess wejdź w zaułek. Na jego końcu są drzwi, które prowadzą na miejsce tajnego spotkania, ale nie możesz tam tak po prostu wejść – musisz mieć kostium.
- Odwróć się w lewo i przyjrzyj się drzwiom z kodem. Prowadzą do Zeke's. Potraktuj klawiaturę pudrem, by zobaczyć odciski palców. Najwyraźniejszy odcisk oznacza pierwszą cyfrę kodu, najmniej wyraźny – ostatnią. A zatem wklep: 28905.
- Wejdź do środka i zabierz z pudła kostium, a następnie udaj się na spotkanie.
- Obejrzyj animację – znów kontrolujesz Nancy. Od Bess wiesz, że nazwisko, które powtarzano przy otwarciu spotkania, brzmi Jean Lafitte. To jednocześnie hasło do otworzenia skrzynki – wklep je zatem i wyjmij ze środka przedostatnie oko.
- Ostatnie oko ma Henry. Idź do niego i zapytaj, czy możesz je wziąć – nie podoba mu się ten pomysł. Wobec tego pogadaj z nim o tym, że sprzedał rzeczy do Zeke's – początkowo się wyprze, ale w końcu powie, dlaczego to zrobił. Zawrzyjcie umowę – ty przymkniesz na to oko (o ironio!), a on da ci... oko
- Masz już komplet. Idź zatem do sekretnego pokoju i włóż je do tego pudełka w ścianie. Nic się nie stało? Jeśli klikniesz na któreś z oczu, zauważysz, że można zmieniać ich ustawienie. Ale jest ich 25, więc metodą prób i błędów będziesz to prawdopodobnie robił do śmierci. Zjrzyj zatem lepiej do książki, którą wciąż ze sobą nosisz i przeczytaj ostatni rozdział, zatytułowany "Plentiful pirates and nautical nonsense". W tym opowiadaniu ukryte są kierunki, w jakich mają patrzeć oczy. Szukaj ukrytych określeń (czasem znajdują się na zbiegu wyrazów, tak jak w pierwszym przypadku słowo south – na screenie poniżej) i zapisuj je sobie, a następnie zgodnie z tym ustaw oczy.







- Zabierz ze skrytki kartkę i... duże oko.
- Porozmawiaj z Renée o liście dotyczącym autentyczności czaszki.
- Idź do grobowca Brunona i przyjrzyj się napisowi na ziemi. W otwór na środku włóż pręt zabrany przedtem z bramy (będąc w ogrodzie, wejdź na trawnik tam, gdzie latają świetliki, podejź do muru, odsuń bluszcz i wysuń kamienie. Następnie przejdź przez bramę, odwróć się, zrób zbliżenie muru, popatrz do góry i zabierz pręt). Na pręcie zamocuj rękę, a w dłoń włóż oko. Gdy zjedziesz na dół, podejź do czaszki i zabierz ją. Animacja.
- Musisz jakoś się wydostać. Odwróć się i spójrz na panel przed tobą. To gra memory. Od innych różni się tym, że obrazki nie są odwrócone, ale widać je tylko gdy na górze uderzy piorun.
- Gdy się wydostaniesz, spójrz na ślady prowadzące na cmentarz. Idź tam – usłyszysz silnik łodzi. Wobec tego pędź nad jezioro. Gdy się tam znajdziesz, czeka cię przydługawa przemowa, ale uważaj – nie przegap momentu, kiedy pojawi się krokodyl – kliknij na niego, by pomógł ci „szczęśliwie” zakończyć całą sprawę.
- Odpowiedz jeszcze tylko na pytanie – jakie jest ulubione jedzenie Berniego – pianki – i możesz na razie pożegnać się z Nancy. Na koniec dostaniesz jeszcze listę osiągnięć, które były do zdobycia i które miały prawdopodobnie wpływ na ocenę, jaką na koniec

dostaniesz (w postaci odznaki z gwiazdkami). Przyznam jednak, że specjalnie się nimi nie przejęłam, bo osiągnięcia te w dużej mierze nie dotyczą dokładności, z jaką prowadziło się śledztwo, ale przypadkowych działań (zjedz ileś tam razy czekoladę, itp.)

