

the
marionette

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
THE MARIONETTE

Autor

ADVENTURKA

Data publikacji
CZERWIEC 2016

PrzygodoMania.pl

SOLUCJA I PORADNIK

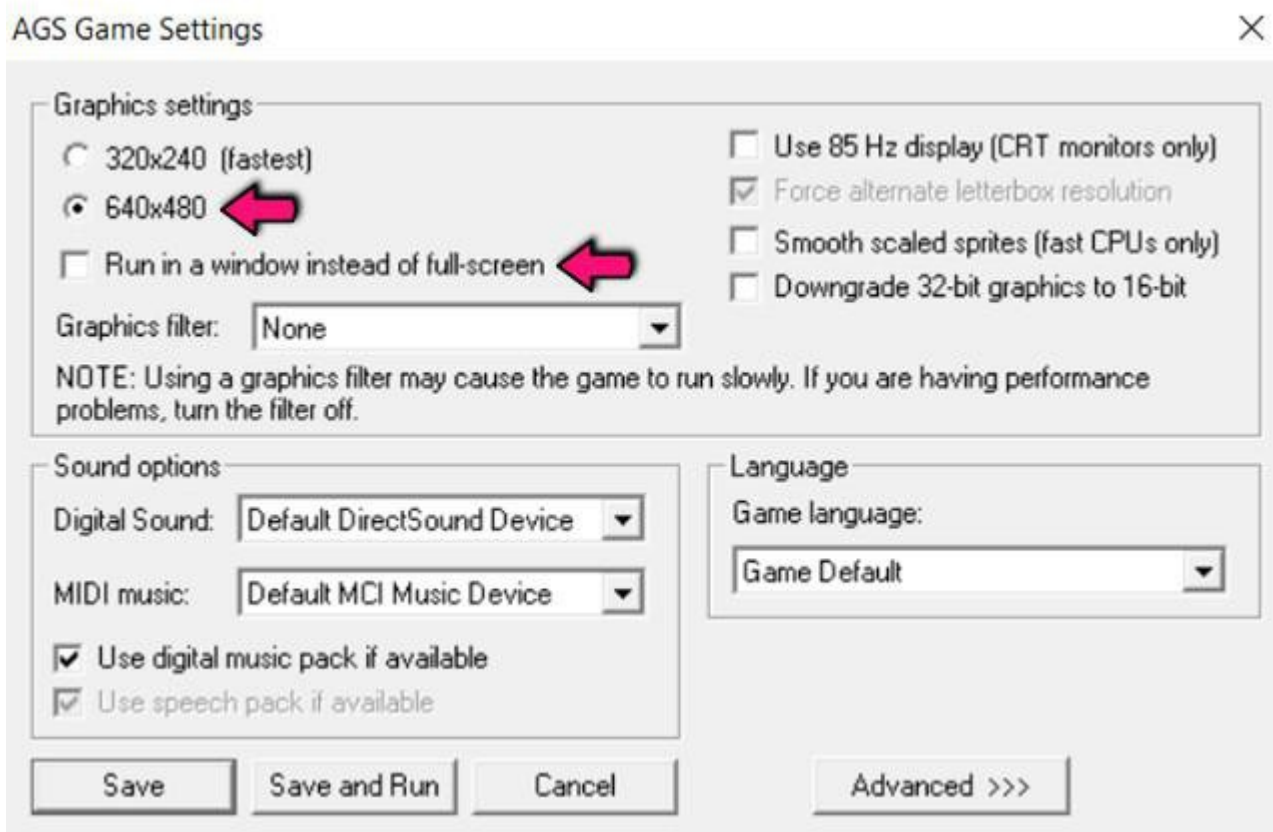
Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

- 1. Uwagi**
- 2. Przed domem**
- 3. Pokój z telewizorem**
- 4. Giuseppe**
- 5. Sypialnia Alice**
- 6. Galeria sztuki**
- 7. Mieszkanie w San Francisco**
- 8. Pracownia Roberta**
- 9. Hotelowy apartament**
- 10. Gala Bayer Foundation**
- 11. Pracownia Martina**
- 12. Pracownia Giuseppe**
- 13. Za kotarą**
- 14. Alternatywne zakończenia**
- 15. Zapisy gry**

1. Uwagi

- W folderze z pobraną grą znajduje się między innymi **angielski manual** oraz **ikona winsetup**.
- Po kliknięciu ikony winsetup otwiera się okienko ustawień, w którym można zmienić na przykład wielkość ekranu gry bądź sposób jej wyświetlania (w oknie lub na pełnym ekranie).



- W grze **postępy są punktowane** (druga ikona od prawej na pasku u góry ekranu). Jednak ten system nie działa tak, jak należy.
- Czasem punktów wcale nie przybywa, choć powinno, a czasem wręcz odwrotnie. Są miejsca, gdzie oglądając jeden i ten sam element, można sobie „naklikać” dowolną liczbę punktów (mogłam więcej, ale nie starczyło mi cierpliwości).



- W związku z tym w poradniku **elementy punktowane zaznaczam**, ale samej punktacji nie podaję.

2. Przed domem

- Bohater dostał jakąś tajemniczą przesyłkę, więc zerknij do inwentarza – ikona torby na pasku u góry ekranu.
- W inwentarzu kliknij kopertę ikoną oka. Obróć ją, klikając ikoną ręki. Ikoną oka **obejrzyj numer zapisany na odwrocie**.
- Ikoną oka **obejrzyj zdjęcie, które było w kopercie**.
- **Przeczytaj dziennik Martina** – w inwentarzu kliknij przedmiot ikoną oka i otwórz ikoną ręki. Strzałkami z boku dokumentu przewijaj tekst.
- Ikoną ręki otwórz samochód. Z wnętrza **zabierz szkicownik Martina**.
- W inwentarzu otwórz szkicownik i przekartkuj go do końca. Ikoną oka **obejrzyj stronę z niedokończonym projektem** – bohater zauważy, że kartki zostały wydarte.



- Spróbuj odjechać, np. ikoną ręki na kierownicy. To się nie uda, bo nie ma kluczyków, ale teraz będzie można wejść do domu.
- Ikoną ręki otwórz drzwi domu.

3. Pokój z telewizorem

- Ikoną ręki kliknij telewizor w kącie. W zbliżeniu **obejrzyj mrugający ekran TV**. (Jeśli klikniesz w odpowiednim momencie, zobaczysz obraz pajęczej sieci i uwięzionej w niej muchy).
- Otwórz szafkę pod telewizorem. Ikoną oka **obejrzyj lalkę** – Martin odczyta dołączoną do niej kartkę urodzinową dla Alice.
- Ikoną ręki wyświetl zbliżenie kanapy. Z siedzenia **zabierz fragment wydarty ze szpicownika**.
- Jeśli w tym momencie zechcesz opuścić dom, na planszy z telewizorem kliknij ikonę przejścia przy prawej lub lewej krawędzi ekranu, a obrócisz się do tyłu – tu możesz użyć drzwi prowadzących na zewnątrz. Obok drzwi wisi na haczyku klucz, ale na razie nie można go zabrać.
- Jeśli z pokoju telewizyjnego chcesz przejść w głąb domu, na planszy z telewizorem użyj drzwi w ścianie z obrazem – trafisz do pokoju Alice.

4. Giuseppe

- **Porozmawiaj z mężczyzną** siedzącym w pokoju Alice. Kwestie dialogowe przewijaj kliknięciami. Nowe wątki wybieraj z menu rozmowy u dołu ekranu. W zależności od sposobu prowadzenia rozmowy możesz zdobyć inne informacje, dlatego przed jej rozpoczęciem warto **zapisać grę**, żeby wypróbować różne opcje.

- Giuseppe przedstawi się jako wytwórca zabawek. Ostrzeże Martina przed Alice, która sprowadziła tu bohatera. Okaze się też, że Alice to mała dziewczynka niegdyś mieszkająca z rodzicami w tym domu, ale teraz jest niebezpieczna.
- Na planszy z Giuseppe kliknij ikonę przejścia przy prawej lub lewej krawędzi ekranu – obrócisz się i zorientujesz, gdzie w sypialni są drzwi do tego pomieszczenia.
- Na planszy z łóżkiem użyj drzwi po lewej – wyjdiesz do pokoju z telewizorem. Z haczyka przy drzwiach zewnętrznych **zabierz klucz** (teraz jest to możliwe).



- Wróć do sypialni Alice:
 - na planszy z drzwiami zewnętrznymi – ikona przejścia przy prawej lub lewej krawędzi ekranu,
 - w pokoju z TV – drzwi na ścianie z obrazem.

5. Sypialnia Alice

Plansza z Giuseppe

- Kliknij zdjęcie na regale obok Giuseppe. W zbliżeniu **obejrzyj fotografię** ikoną oka – to prawdopodobnie Alice wraz ze swoim ojcem.
- Na dolnej półce regału siedzi miś. Ikoną ręki sięgnij po książkę ukrytą za zabawką.



- Na zbliżeniu otwórz „Alice in Wonderland”. **Zabierz ukryty pomiędzy okładkami książki dziennik Alice.**
- W inwentarzu **przekartkuj dziennik Alice**. Żeby przeczytać tekst, użyj na każdej kartce ikony oka – na pasku na dole pojawią się napisy, które możesz przewijać kliknięciami.
- Na planszy z Giuseppe kliknij ikonę przejścia przy prawej lub lewej krawędzi ekranu – obrócisz się i zobaczysz łóżko.

Plansza z łóżkiem

- 2x kliknij ikoną ręki figurkę na półce w głowach łóżka. W zbliżeniu **obejrzyj od spodu podstawkę rzeźby** – Martin zauważy, że sam zaprojektował identyczną figurkę.
- Kliknij górną tabliczkę na drzwiach po prawej. Na zbliżeniu łamigłówki wybieraj litery tak, by w pustych kratkach **pojawiło się hasło: THE MANNEQUIN IS KEY** (to odpowiedź do następnej zagadki).
- Kliknij zamek kodowy na drzwiach po prawej. Na klawiaturze zamka **wyberz cyfry 5 i 4** – bohater wejdzie do Geimann Art Gallery.

Skąd się wziął kod?

- Zgodnie z podpowiedzią kluczem do drzwi jest manekin, a konkretnie ułożenie rąk i nóg figurki.



6. Galeria sztuki

- Na planszy z rzeźbą „The Birth of Pinocchio” użyj ikony przejścia w głębi ekranu.

Plansza z posągiem Gai

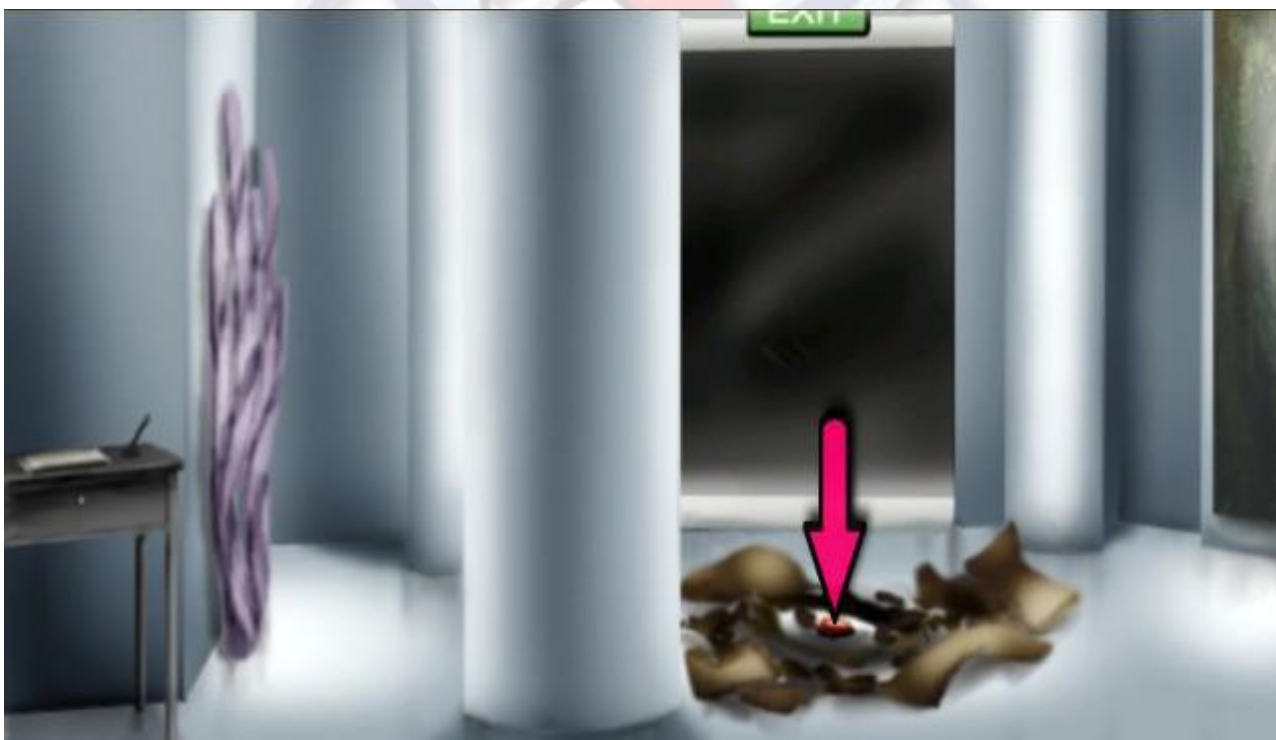
- W głębi galerii **obejrzyj rzeźbę „Gaia's Pain”** – Martin powie, że pozowała do niej Linda, jego pierwsza i jedyna dziewczyna.
- Kliknij ikoną ręki stojak z reklamówkami galerii.



- Otwórz reklamówkę. Ikoną oka **obejrzyj w reklamówce plan galerii** – ktoś, może Giuseppe, zaznaczył dwie rzeźby.
- Kliknij gablotę, która wisi na ścianie w pobliżu posągu Gai. Z gabloty **zabierz topór strażacki**.
- Na planszy z posągiem Gai kliknij ikonę przejścia przy prawej krawędzi ekranu – obrócisz się o 180 stopni.

Plansza z biurkiem

- Klucza z pokoju telewizyjnego użyj na szufladzie biurka.
- Z otwartej szuflady **zabierz fragment ze szkicownika** oraz **zdjęcie**.
- W inwentarzu **obejrzyj zdjęcie** – bohatera zaintryguje widoczna na nim nastolatka.
- **Obejrzyj księgę gości** leżącą na biurku – Alice była na wystawie.
- **Użyj strażackiego topora na rzeźbie „The Birth of Pinocchio”**, która na tej planszy jest widoczna od tyłu – Martin odsłoni czerwony przycisk w podłodze.



- Ikoną ręki **użyj czerwonego przycisku** – okaże się, że otwiera on drzwi galerii, ale potrzeba czegoś, by przytrzymać go w tej pozycji.
- Kliknij ikonę przejścia, żeby się odwrócić, a na następnej planszy przejdź w głąb galerii.

Plansza z posągiem Gai

- Ikoną ręki **przesuń posąg Gai na czerwony przycisk** (po kliknięciu akcja przebiegnie automatycznie).

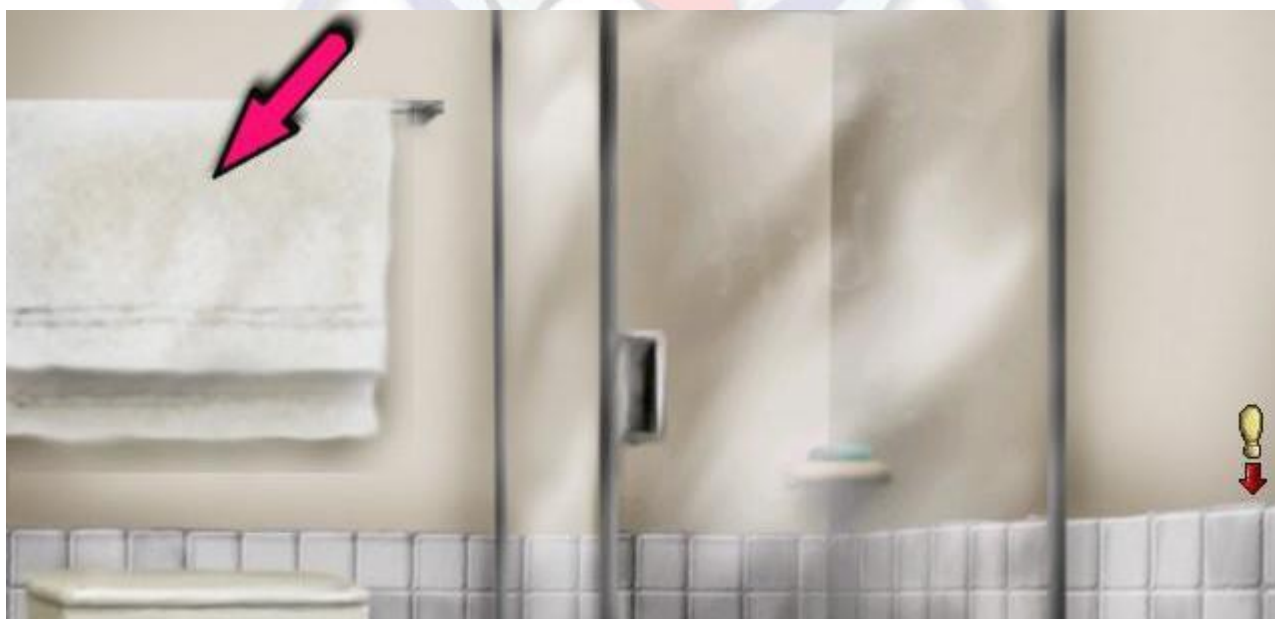
Plansza z biurkiem

- Kliknij ikonę przejścia na drzwiach z napisem „Exit”.

7. Mieszkanie w San Francisco

Łazienka

- Martin znajduje się w kabinie prysznica – kliknij jej drzwi, żeby się stamtąd wydostać.
- Gdy staniesz przed umywalką, obróć się – na drzwiach kabiny jest napis, ale na razie nie do odczytania. **Zabierz ręcznik**, który wisi obok. Znów się obróć.



- Użyj drzwi obok umywalki – znajdziesz się w pokoju Alice.

Pokój Alice

- Z łóżka **podnieś magazyn „Young”**.
- W inwentarzu **obejrzyj magazyn** – bohaterką jednego z artykułów jest Alice.
- Kliknij drzwi przy prawej krawędzi ekranu – przejdziesz do następnego pomieszczenia.

Plansza z Giuseppe

- **Porozmawiaj z Giuseppe.**
- Dowiesz się między innymi, że mieszkanie znajduje się w San Francisco, jednak sam bohater nie wędruje po realnym świecie, ale przemierza krainę wspomnień Alice.
- Ze stolika, przy którym siedzi Giuseppe, zabierz **karteczkę przypominajkę.**



- **Obróć się (ikona przejścia przy krawędzi ekranu).**

Plansza z kąciem kuchennym

- **Kliknij brązowe drzwi przy lewej krawędzi ekranu – Martin spróbuje wyjść na zewnątrz.**

Plansza z napisem „No escape”

- **Zabierz butelkę terpentyny** oraz **zdjęcie**, które podpowie, gdzie warto szukać w dalszej kolejności.
- **Ikona oka zajrzyj do dziury w ścianie.**
- **Wróć do kącika kuchennego.**

Plansza z kąciem kuchennym

- **Otwórz lodówkę. Z środka zabierz kasetę magnetofonową.**
- **Odsłuchaj kasetę** – użyj jej na magnetofonie (stoi na szafce po lewej), a potem kliknij magnetofon ikoną ręki.

- Kwesie dialogu przewijaj kliknięciami. Dowiesz się, że Alice wybiera się na casting w agencji modelek. Dziewczyna nie ma na to wielkiej ochoty, jednak matka nalega.
- Z lady **zabierz czarną farbę** oraz **niebieski notatnik**.



- W inwentarzu **otwórz niebieski notatnik i obejrzyj dwa dokumenty** – ze względu na brak pieniędzy matka Alice własnoręcznie remontuje mieszkanie.
- Wróć do łazienki:
 - w kąciu kuchennym – drzwi po prawej,
 - w pokoju Alice – drzwi na wprost.

Łazienka

- Zanim wyjmiesz farbę z inwentarza, **zapisz grę**. Bohater nie jest zagrożony, ale jest to pewna forma „czasówki”, a poza tym dzięki zapisowi możesz wypróbować różne opcje.
- **Użyj czarnej farby na drzwiach kabiny prysznicowej** – ujawni się napis „Please, hide me” oraz postać Alice.
- Spróbuj **porozmawiać z Alice**. Szybko, póki sylwetka dziewczyny jest widoczna, kliknij ją ikoną ze znakiem zapytania. Zjawia się nie odezwie, a efekty „straszące” są trochę inne w zależności od wybranej opcji dialogowej.
- Wróć do kącia kuchennego, na przykład:
 - na planszy z kabiną prysznicowa – ikona przejścia przy krawędzi ekranu.
 - na planszy z umywalką – drzwi po prawej

- na planszy z łóżkiem – drzwi po lewej,
- na planszy z Giuseppe – ikona przejścia przy krawędzi ekranu.

Plansza z kąciakiem kuchennym

- W inwentarzu **użyj ręcznika na butelce terpentyny**.
- Kliknij ikonę przejścia nad niewykończoną ladą.
- Gdy znajdziesz się po drugiej stronie kuchennej lady, **ręcznikiem nasączonym terpentyną wytrzyj jej fragment** – pod farbą ujawnisz istnienie kłapy.



- Otwórz klapę i wejdź do otworu.

8. Pracownia Roberta

Plansza z portretami

- Ikoną ręki **zobacz obraz kobiety w różowej sukni** (na sztalugach) – Martin przypomni sobie spotkanie z Alice-Eshaną, modelką, z którą współpracował przy projekcie zleconym przez Bayer Foundation.
- **Obejrzyj portret Roberta** nad kominkiem po prawej.
- Obróć się, używając ikony przejścia.

Plansza ze zlewem

- Zabierz **gliniany wazon** z blatu po prawej – bohater zauważy, że jest w nim woda. Spod wazonika **weź list od Roberta**.
- **Wylej wodę z wazonu do zlewu** – okaże się, że w środku jest coś metalowego.
- **Rozbij wazon o podłogę** (po lewej) – w inwentarzu pojawi się uchwyt w kształcie serca.



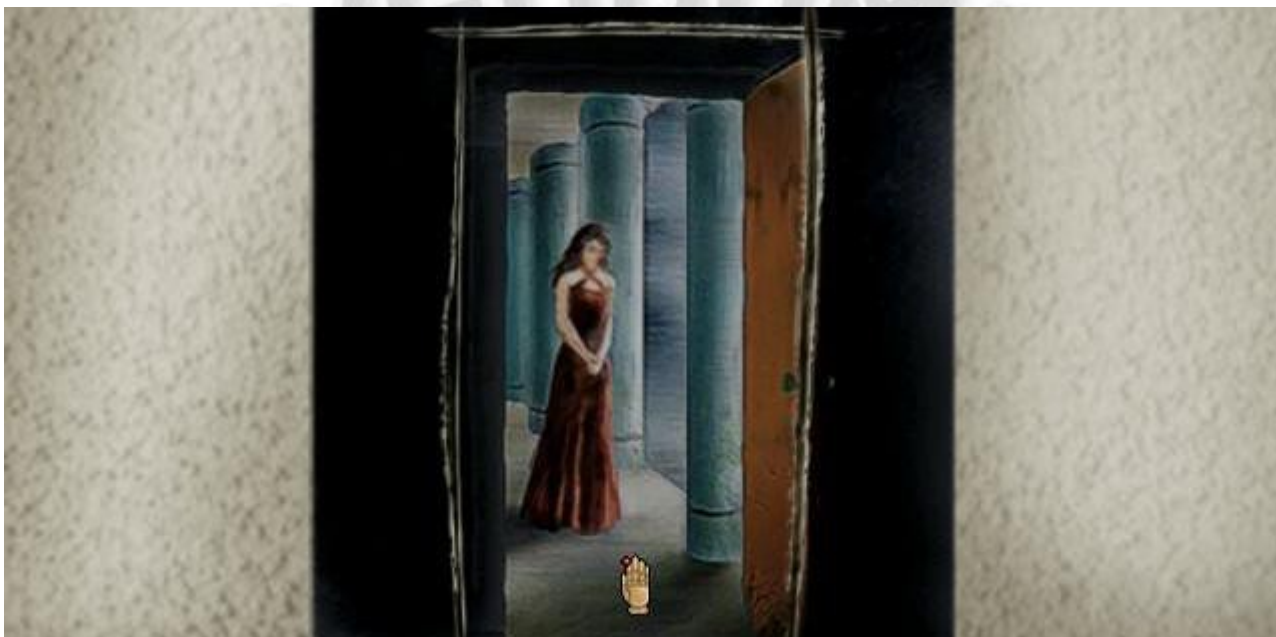
- Ikoną przejścia obróć się.

Plansza z portretami

- **Obejrzyj portret mężczyzny na ścianie po prawej**. Z rozcięcia w płótnie **weź nożyk do kartonu**.



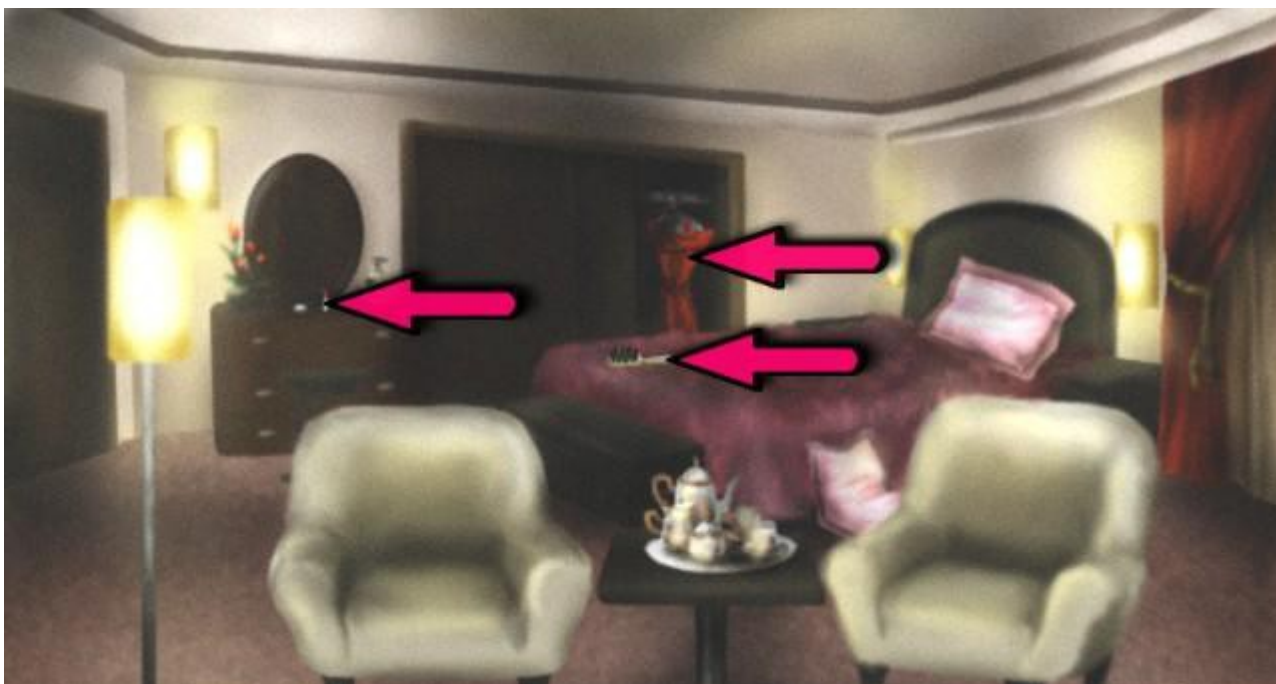
- **Obejrzyj portret dziewczyny** (na ścianie po prawej). W zbliżeniu **trzykrotnie użyj na płótnie nożyka**.
- **Odegnij odcięte płótno** ikoną ręki – odłóż panel.



- **Zabierz nienawistny list** przyczepiony nad otworem w panelu.
- W inwentarzu **przeczytaj nienawistny list** – Alice nienawidzi tak bardzo, że zamierza zabić.
- **Na otworze w panelu użyj uchwytu w kształcie serca**. Ikoną ręki **przekręć uchwyt**.
- Wejdź w otwarte drzwi.

9. Hotelowy apartament

- **Zabierz kopertę** przybitą do drzwi apartamentu.
- W inwentarzu **otwórz kopertę i obejrzyj zdjęcia** – są na nich cztery przedmioty, które musisz odszukać w apartamencie.
- Wejdź w głąb pomieszczenia.
- Ikoną ręki zobacz:
 - **suknię** – wisi w szafie,
 - **szczotkę do włosów** – leży na łóżku,
 - **szminkę** – stoi na toaletce.



- Obróć się, używając ikony przejścia. Zobacz:
 - **wieczorową torebkę** – jest na kanapie.



- Eshana jest gotowa na spotkanie z Martinem, więc drzwi apartamentu są odblokowane. Podejdź do nich.
- W korytarzyku przed drzwiami **zajrzyj do ściennej szafy**.
- Wyjdź z pokoju.

10. Gala Bayer Foundation

- Kliknięciami przewijaj dialog bohaterów.
- Dowiesz się, że Eshana chciałaby porzucić karierę modelki, robić coś innego i zostać z Martinem, w którym jest zakochana. Jednak mężczyźni nie odpowiadają jej plany.

11. Pracownia Martina

- Ikoną przejścia obróć się w kierunku drzwi.
- **Spróbuj wyjść z pracowni** – zadzwoni telefon. Jeśli chcesz wypróbować różne opcje rozmowy, zanim odbierzesz, **zapisz grę**.
- Ikoną ręki **podnieś słuchawkę** – dzwoni Giuseppe.
- Kliknięciami przewijaj dialog, a potem **porozmawiaj z Giuseppe**.
- W zależności od sposobu prowadzenia rozmowy możesz poznać dalsze losy Eshany i jej zamiary wobec Martina, a także dowiedzieć się, jak wyjść z pracowni.
- Jeśli w trakcie rozmowy Martin nie dostanie żadnej wskazówki, **zadzwoń do Giuseppe**.
- Po telefonie ikoną ręki **pchnij platformę z posągiem Nyx**.



- W podziemiach **idź w kierunku światła**.

12. Pracownia Giuseppe

- Ikoną oka **pooglądaj napisy na ścianach** – to odzwierciedlenie umysłu Alice-Eshany.
- **Obejrzyj szachową zabawkę** na stole – to drobna podpowiedź do następnej zagadki.
- Z torby leżącej na podłodze obok ciała Giuseppe **weź cztery pułapki** (klikaj torbę, póki Martin nie powie, że już dość).
- Z ciała Giuseppe **zabierz nóż**.
- Obróć się, używając ikony przejścia.
- Ikoną ręki **odgarnij czerwoną kotarę**.

13. Za kotarą

Minigra

- Nasz przeciwnik w minigrze porusza się po liniach prostych, poziomo i pionowo (tak jak to sugeruje zabawka na stole w pracowni Giuseppe). Żeby go unieszkodliwić, trzeba go złapać w dwie pułapki.
- Zanim pojawi się w sali, z inwentarza **wyjmij pułapki** (w kieszeni to jedna ikona, ale starcza na cztery kliknięcia).
- **Dwie pierwsze pułapki** umieść kliknięciami po obu stronach czerwonego chodnika, tuż przy wejściu (obojętne, od której strony przejścia zaczniesz).



- Po wejściu do sali manekin przesuwana się jeszcze dwukrotnie, więc poczekaj, aż się zdecyduje na prawą lub lewą stronę planszy.

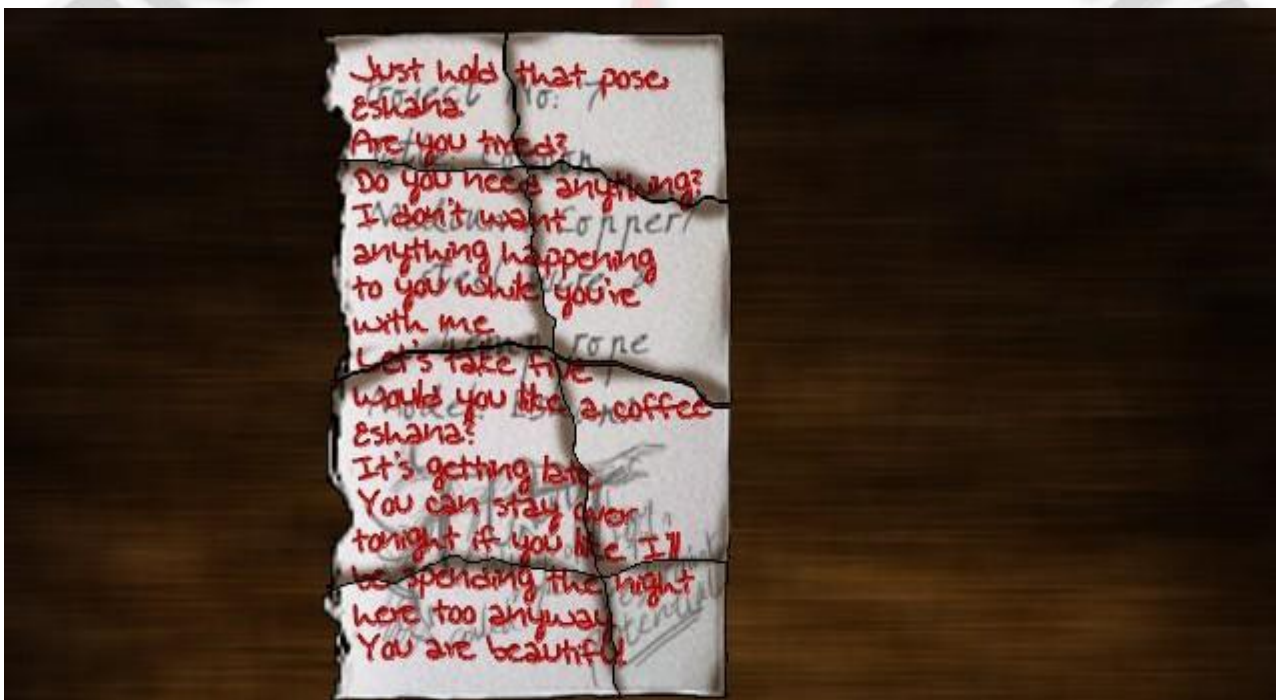
- W zależności od tego **trzecią pułapkę** umieść po właściwej stronie planszy obok dwóch pierwszych (na tym samym poziomie od strony ściany). **Czwarta pułapka** powinna się znaleźć poniżej tej, która została umieszczona jako trzecia.
- Na pierwszym obrazku rozmieszczenie pułapek, gdy manekin przesuwa się na prawą stronę planszy, na drugim – gdy idzie po lewej stronie planszy.



- Przed rozpoczęciem minigry program dokonuje **automatycznego zapisu**, więc w razie niepowodzenia można od niego zacząć.
- Jeśli z torby Giuseppe nie zostały zabrane wszystkie pułapki, przed wczytaniem automatycznego zapisu trzeba je dobrać.

Strona ze szkicownika Martina

- Po pokonaniu manekina wyjmij z inwentarza fragment wydarty ze szkicownika Martina.
- Umieść skrawek obok tych, które leżą u dołu planszy. Podobnie postąp z drugim skrawkiem.
- Ikoną ręki kliknij skrawki u dołu planszy. Ze skrawków **ułóż kartkę**.
- Ikoną oka **obejrzyj kartkę** – Eshana zapisała szczególnie jej miłe słowa Martina.



- Jeśli nie masz w inwentarzu obu skrawków, plansza z łamigłówką się nie wyświetli. Jednak nie ma to wpływu na możliwość przejścia do następnego etapu gry.
- W trakcie rozgrywki skrawki można podnieść w domu Alice (zobacz [część 3. poradnika](#)) oraz w galerii sztuki (szczegóły [część 6. poradnika](#)).

Krata

- Na planszy minigierki kliknij ikonę przejścia w głębi ekranu – znajdziesz się przed zamkniętą kratą.
- Ikoną oka **obejrzyj zamek w kracie**.
- Na planszy zbliżenia **ustaw na zamku kod 1011** (z tajemniczej koperty, którą Martin dostał na samym początku – [część 2. poradnika](#)).
- Zanim otworzysz drzwi, **zapisz grę**, jeśli chcesz obejrzeć różne warianty zakończenia.
- Ikoną ręki otwórz drzwi.

14. Alternatywne zakończenia

- Za kratą jest znane ze zdjęcia pomieszczenie, w którym bohater zostanie uwięziony.
- Gdy pojawi się w nim również Eshana, kliknięciami przewijaj ich kwestie, póki nie wyświetli się plansza z wyborem opcji dialogowych.



- Wybierając odpowiednie kwestie i używając właściwych przedmiotów z inwentarza, możesz zamknąć grę jednym z czterech zakończeń. Sposoby ich osiągnięcia nie muszą być identyczne z tymi, które są podane niżej.

Mądry po szkodzie

- Z opcji dialogowych wybierz **Your mother loved you.**
- Gdy Eshana zażąda dowodów matczynej miłości, użyj na niej **karteczki przypomnienia** i **niebieskiego notatnika**.
- Gdy Eshana zacznie mówić o Robercie, użyj na niej **nienawistnego listu** i **listu Roberta**.
- Gdy Eshana skupi się na bohaterze, użyj na niej **dziennika Martina**.

- Czas na przedstawienie kolejnych dowodów jest ograniczony. Nie ma specjalnego pośpiechu, jednak przed rozpoczęciem akcji dobrze jest przyjrzeć się położeniu przedmiotów w inwentarzu.
- Jeśli w inwentarzu nie ma któregoś z tych przedmiotów, włączy się inne zakończenie. Przedmioty możesz dobrać w następujących lokacjach:
 - karteczka przypominajka i niebieski notatnik – w mieszkaniu w San Francisco – [część 7. poradnika](#),
 - nienawistny list i list Roberta – w pracowni Roberta – [część 8. poradnika](#),
 - dziennik Martina trafia do inwentarza automatycznie na początku gry.

Wypadek

- Z opcji dialogowych wybierz **I loved you**.
- Gdy Eshana zażąda dowodów, możesz na niej użyć dziennika Martina i zdjęcia zdobytego w galerii sztuki. Możesz też nie pokazywać jej żadnych przedmiotów – animacja i tak włączy się po pewnym czasie.

I nigdy cię nie opuszczę

- Z opcji dialogowych wybierz **I don't know what you're talking about**.
- Kliknięciami przewijaj dialog póty, póki bohaterowie nie zamilkną. Wówczas użyj na Eshanie **karteczki przypominajki**.
- Później już **nie pokazuj jej żadnych przedmiotów**, tylko przewijaj wypowiedzi bohaterów. Gdy trafisz na pauzę w rozmowie, klikaj Eshanę ikoną znaku zapytania, żeby wznowić dialog.
- Gdy pojawi się plansza z wyborem opcji dialogowych, zaznacz **I won't leave you**.

Ona musi zginąć

- **Użyj na Eshanie noża** (przedmiot zabrany z pracowni Giuseppe – [część 12. poradnika](#)).
- Wybór opcji dialogowej nie ma tu znaczenia. Wystarczy tylko wybrać moment, gdy to jest możliwe, na przykład wtedy, gdy Eshana oczekuje na przedstawienie dowodu.

Koniec

15. Zapisy gry

- Jeśli szukasz materiałów do gry, zajrzyj do [działu The Marionette](#) na naszym forum. PrzygodoMania zaprasza!