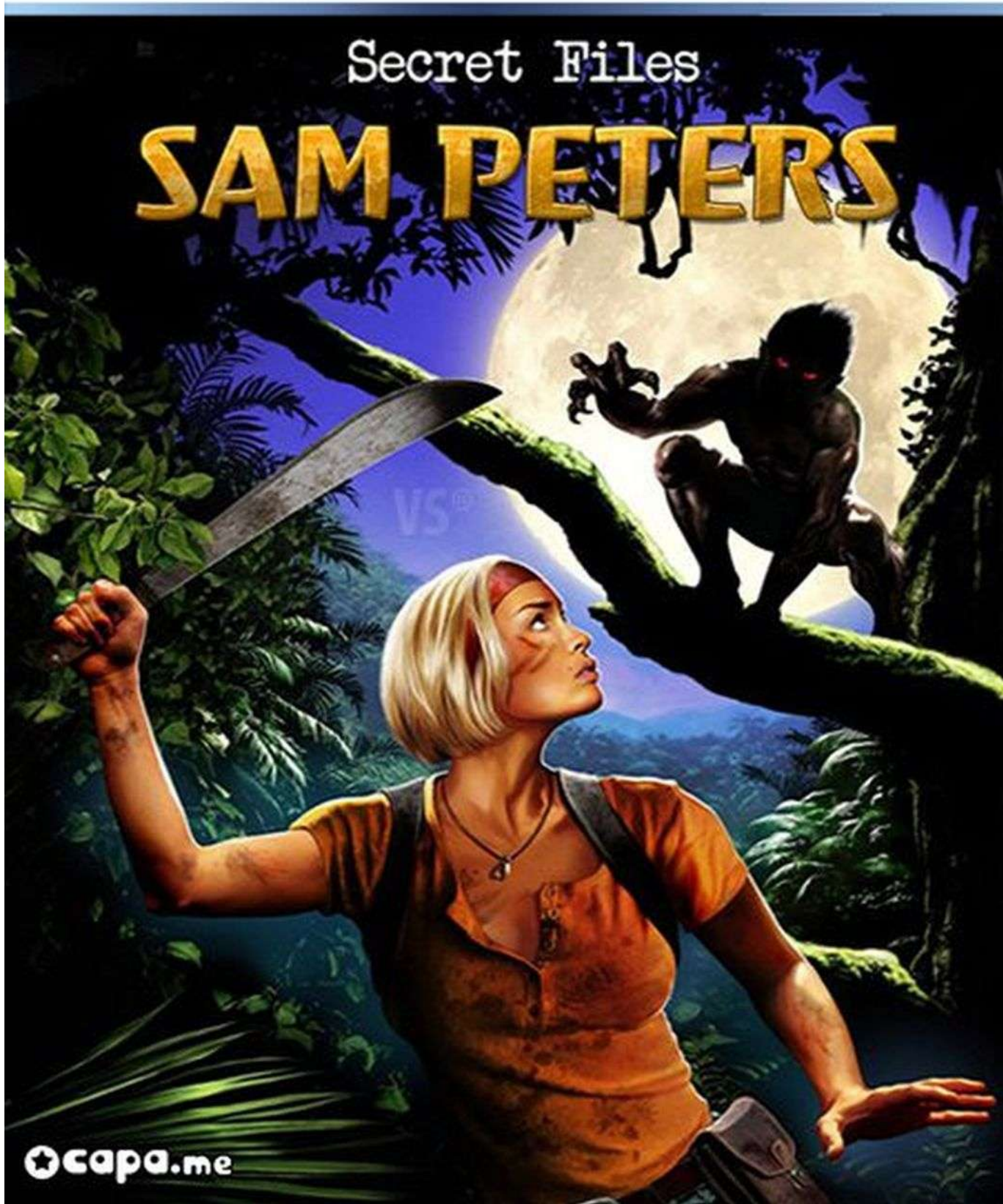




Games  
for Windows

Secret Files

# SAM PETERS



capa.me

**Poradnik do gry.**  
**Secret Files: Sam Peters**

**Autor**  
**Urszula**

**Data publikacji**  
**Listopad 2013 r.**

**PrzygodoMania.pl**



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

**Spis treści:**

***INDONEZJA***

***BERLIN - INSTYTUT***

***BUDYNEK INSTYTUTU***

***GHANA***

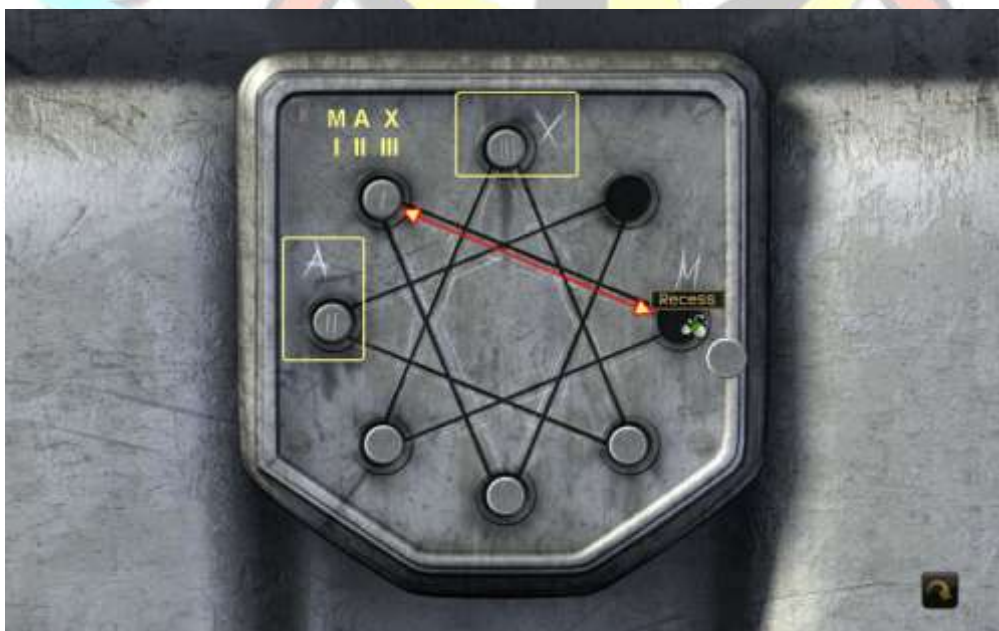
***OBOZOWISKO PROFESORA***

***KOŚCIÓŁ***

***JASKINIA***

# Indonezja

- Podnieś butelkę z wiadomością.
- Podejdź do pontonu i zabierz leżące obok szczypcy kraba.
- Rozbij o kamień butelkę.
- Podnieś resztki szkła i wiadomości.
- Spójrz na wiadomość w ekwipunku.
- Spójrz na przeziurawiony ponton i metalową skrzynkę w środku.
- Kliknij na zamek w skrzyni.
- Ustaw guziczki oznakowane od I do III zgodnie z kolejnością liter występujących w imieniu MAX.



- Przejdź w głąb ekranu.
- Popatrz na strzałkę usypaną z kamieni.
- Zabierz kość z leżącego opodal szkieletu.
- Przejdź w dół ekranu.
- Podejdź do płonącego krzewu.
- Połącz kość ze szczypcami kraba.
- Użyj szkła na żółtych gumiakach.
- Połącz resztki gumiaka ze szczypcami kraba.
- Użyj szczypiec kraba na płonącym krzewie.

- Wróć do pontonu.
- Oczyszć dziurę w pontonie skarpetką.
- Użyj kawałka rozgrzanego gumiaka na dziurze w pontonie.
- Kliknij na pompkę w ekwipunku i złóż ją.



- Użyj pompki na pontonie.
- Kliknij na ponton.

## Berlin - Instytut

- Podejść do interkomu i porozmawiaj aż do wyczerpania tematu.
- Przeczytaj tabliczkę po drugiej stronie bramy.
- Nadjedzie ciężarówka, zwróć uwagę na pracę kamery.
- Zabierz z kontenera koło niebieskiego kubła dywan zwinięty w rulon.
- Kliknij dywanem na murek.
- Przetwórz brązowy kubek ze śmieciami na wprost kamery.
- Animacja.



- Kliknij na plastikowe pojemniki leżące na ławce, zdobędziesz: rękawice oraz sekator.
- Zabierz grabie oparte o znak drogowy.
- Sekatorem odetnij zielony szlauch ogrodowy.
- Zabierz drabinę stojącą po lewej (w głębi ogrodu).
- W ekwipunku sprawdź zawartość czerwonej saszetki, zdobędziesz: zdjęcie, klucze, euro oraz kartę kredytową.
- Podejdź do drzewa po lewej i przeczytaj tabliczkę.
- Użyj na drabinie: sekatora, grabi oraz szlauch.
- Użyj drabiny na oknie.
- Kliknij na drabinę, znajdziesz się w środku budynku.

## Budynek Instytutu

- Sprawdź wszystkie drzwi.
- Użyj na drzwiach po prawej karty kredytowej, złamie się.
- Podejdź do automatu i kup chipsy, rozmienisz pieniądze.
- Wróć do parku i przy pomocy monety odkręć tabliczkę przymocowaną do drzewa.
- Wróć do budynku, użyj tabliczki na drzwiach gabinetu profesora i wejdź do środka.
- Podejdź do biurka i spójrz na leżące przedmioty.
- Z kosza na śmieci wyjmij podartą kartkę.



- Kliknij na podartą kartkę w ekwipunku i ją poskładaj.
- Przeszukaj regał w poszukiwaniu teczki z wyprawy – przeczytaj ją.
- Animacja.

## Ghana



- Zabierz megafon.

- Ze skrzynki koło beczki zabierz stare baterie.
- Ze stolika zabierz butelkę z napojem.
- Kliknij na słup po lewej i zabierz czapkę wiszącą na haku.
- Hak odkręć przy pomocy noża.
- Noża użyj na czapce, a zdobędziesz nitkę.
- Połącz nitkę z hakiem.
- Spójrz na maszt i liny go podtrzymujące.
- Idź w głąb dżungli, trafisz na guźca.
- Wróć do obozu, użyj dyktafonu na kocie.
- Podmień nowe baterie w dyktafonie na stare.
- Połącz dyktafon z megafonem.
- Wróć do dżungli i użyj na guźcu megafonu połączonego z dyktafonem.
- Spójrz na spróchniały pniak, zabierz kij.
- Idź dalej w głąb dżungli – dojdiesz do wiszącego mostu.



- Spójrz na linę mocującą wiszący most.
- Po prawej na skale w dole wisi torba.
- Połącz hak z kijem i użyj na torbie.
- Przeszukaj torbę w ekwipunku, zdobędziesz: klucz do śrub, miarkę, pędzel oraz ołówek.
- Wróć do pierwszej lokacji i użyj klucza do śrub na bloczku łączącym liny podtrzymujące maszt.
- Zabierz bloczek i wróć do mostu.
- Użyj bloczku na przetartej linii podtrzymującej wiszący most.



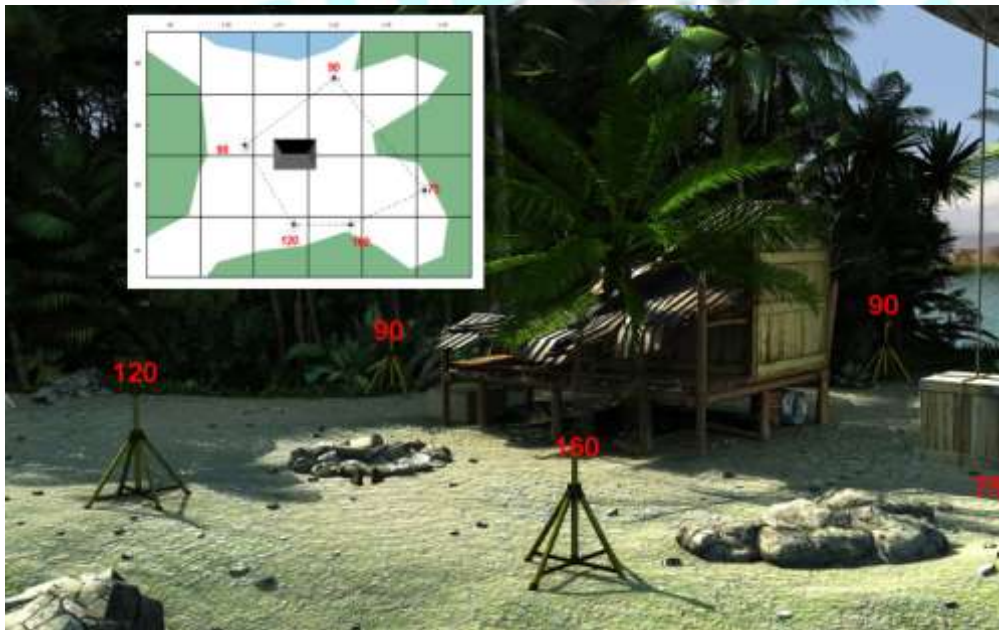
- Przejdź przez most do kolejnej lokacji.

## Obozowisko profesora

- Sprawdź ognisko – kamienie wystygły.
- Podnieś z ziemi czujnik ruchu, a drugi zabierz ze statywu.
- Zabierz drewno na opał spod szafasu.
- Spójrz na deski w podłodze pod domkiem.
- Użyj na desce klucza do śrub.
- Zabierz metalową rurkę i spójrz na zamkniętą szafkę.
- Podejdź do wyciągarki trzymającej skrzynię na górze.
- Użyj klucza na wyciągarce – masz za mało siły.
- Połącz klucz z metalową rurą i ponownie użyj na wyciągarce.
- Przeszukaj skrzynkę i zabierz: śpiwór, dwa czujniki ruchu, kluczyk, solary.
- Jeszcze raz spójrz na szafę pod deską i użyj na niej kluczyka.
- Z szafy zabierz: laptopa, apteczkę, czujnik ruchu oraz list.
- Przeczytaj list w ekwipunku – zwróć uwagę na datę oraz z jakiej okazji został wysłany do profesora.
- Trzeba ustawić solary, by wytworzyć prąd i naładować baterie w laptopie.
- Kliknij na solary w ekwipunku i połącz je z zasilaczem.



- Po ustawieniu połącz z laptopem i ustaw na kamieniach, blisko wyciągarki.
- Kliknij na laptopa, a potem sprawdź, co jest ukryte pod papierkiem po lewej stronie.
- Zobacz na symbol obrączek, i jeszcze raz na list datowany na 2 kwietnia 2008 roku.
- Lisy został wysłany na 22 rocznicę ślubu.
- Hasłem do komputera będzie data ślubu profesora, czyli: 020486.
- Wpisz hasło do komputera i zatwierdź enterem.
- Przeczytaj wszystkie wiadomości i zobacz mapę z ustawianiem czujników ruchu oraz kolejną mapę z dżunglą.



- Ustaw czujniki ruchu.
- Wrzuć do paleniska drewno i podpal zapalniczką.
- Sam pójdzie spać.
- W nocy użyj aparatu fotograficznego na czerwonych oczach.
- Animacja.
- Sprawdź aparat i zdjęcie, jakie zrobiłeś w nocy.
- Skieruj się do kościoła zaznaczonego na mapie.

## Kościół

- Porozmawiaj z misjonarką i zabierz pamiętnik.

- Przeczytaj pamiętnik w ekwipunku – zwróć uwagę na kwiaty na końcu pamiętnika.
- Kliknij na trawę pośrodku ekranu, zbiierz potrzebne rośliny.



- Przejdź na cmentarz, sprawdź wszystkie nagrobki.
- Do nagrobka po lewej przyłóż papier.



- Potnij papier nożem, a potem ułóż w ekwipunku mapę.
- Zabierz miszkę stojącą koło nagrobka.
- Wróć do obozowiska.
- Rozpal ogień.

- Wlej do miseczki sok z butelki i postaw na ogniu.
- Zabierz miseczkę i połącz z pędzelkiem.
- Wróć do pnia z mrówkami i przy pomocy pędzla złap 5 mrówek.
- Podejdź przy pomocy mapy do wejścia do jaskini.

## Jaskinia

- Po lewej kliknij na misę: miseczką z syropem, alkoholem, zebranymi roślinami, mrówkami i wszystko podpal.
- Wejdź do jaskini.
- Musisz odnaleźć pięć malowideł ściennych oraz żywicę, którą trzeba zapalić w tych grotach, gdzie znajdują się malowidła.
- Za każdym razem zwróć uwagę na ten rysunek, na który pada promień światła z zawieszonych lampionów.



- Poszukaj jaskini, gdzie koło drzwi znajdziesz tabliczkę z rysunkami.
- Ustaw na tabliczce te same obrazki, jakie były podświetlane przez lampiony.
- Wejdź do środka, użyj lampy błyskowej.
- Daj profesorowi aspirynę oraz zabandażuj rany.
- Kliknij na profesora.

- Zapisz grę, bo od ciebie zależy czy opublikować materiał, czy nie.

**Koniec**

