

Świrus



CRAZY COMPUTER CONFEDERATION

Poradnik do gry.

Świrus

**Autor
Urszula**

**Data publikacji
Marzec 2014 r.**

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści:

WSTĘP:

MIESZKANIE

NA ZEWNĄTRZ

PRZED BIBLIOTEKĄ

WARSZTAT

BOCZNA ULICA

PRZED DOMEM PROFESORA

BAR

BOCZNA ULICA

DOM HISTORYKA

SKLEP

MIESZKANIE

PRZED BIBLIOTEKĄ

W DOMU

BIBLIOTEKA

SKLEP

WARSZTAT SAMOCHODOWY

W DOMU

DOM HISTORYKA

BAR

W DOMU

INNY WYMIAR

PRZYSZŁOŚĆ

POWRÓT

Wstęp:

1. Przy instalacji zwróć uwagę, jaka litera stacji CD-ROM jest wpisana - dzięki temu będziesz mógł słyszeć dźwięki w grze.
2. Zanim uruchomisz grę, ustaw monitor w rozdzielczości 800x600.
3. Przy uruchomieniu gry pod win XP nie trzeba ustawiać zgodności ze starszym systemem.

Mieszkanie

- Idź do kuchni i z lodówki wyjmij ketchup oraz piwo – zamknij lodówkę.



- Sprawdź zamrażalnik.
- Z szafek, zabierz niebieski kubek i garnek.
- Zamknij obie szafki.
- Ze stołu zabierz zapałki.
- Otwórz szafkę pod zlewem.
- Zbadaj papiery w koszu i zabierz agrafkę.
- Zamknij szafkę pod zlewem.
- Odkręć kurek gazu i użyj na palniku zapałki.



- Idź do łazienki odkręć kran.
- Napełnij garnek wodą.
- Zabierz papier toaletowy i napełnij kubek wodą.
- Przejdź do holu i podlej palme.
- Wróć do łazienki, ponownie napełnij kubek wodą.
- Zakręć wodę i wyjdź z łazienki.
- Jeszcze raz podlej palme.
- Zabierz z doniczki robaka.
- Wróć do kuchni.
- Postaw garnek z wodą na gazie.
- Wyjdź na korytarz i przejdź do pokoju.



- Zabierz z biurka ołówkę.
- Zbadaj magnetofon i zabierz kasetę.
- Zbadaj skarpetę i spróbuj otworzyć szufladę w biurku.
- Opuść pokój i przejdź do saloonu.
- Weź pilot i sprawdź wiadomości.
- Sprawdź zegar i poduszkę.
- Opuść saloon i wyjdź z domu.

Na zewnątrz

- Pogadaj z pijakiem – zamień puszkę piwa na butelkę.
- Idź na prawo (w dole ekranu) - do biblioteki.

Przed biblioteką

- Podejdź do automatu i zabierz złotą monetę.



- Kliknij na obu facetów stojących obok drzwi.
- Wróć na główną ulicę i wejdź do warsztatu.

Warsztat

- Pogadaj z mechanikiem i pożycz od niego obcęgi i magnes.



- Użyj obcęgow na spinaczu kilka razy, aż powtórzy się kwestia o froncie wyzwolenia.
- Wyjdź z warsztatu i przejdź dalej, przed samochodem w prawo.

Boczna ulica

- Zabierz kota.



- Użyj ketchupu na kocie.
- Z drzewa zerwij żołędzia.
- Zbadaj śmietnik 2x – zabierz dziwne urządzenie.
- Wróć na główną ulicę.
- Idź do domu profesora – za garażem.

Przed domem profesora

- Zbadaj drzwi.
- Zabierz kwiatka po prawej.
- Wróć na główną ulicę.

Bar

- Wejdź do baru obok domu.
- Daj barmanowi złotą monetę.
- Porozmawiaj z barmanem i zabierz kufel piwa.
- Użyj kufła z piwem na butelce.
- Oddaj kufel barmanowi.
- Pomawiaj z facetem w blond czuprynie 2x – dostaniesz scyzoryk.
- Użyj scyzoryka na kwiatku.
- Wyjdź z barku i wróć na boczną ulicę.

Boczna ulica

- Wejdź na klatkę schodową (koło drzewa).

Dom historyka

- Zabierz z parapetu butelkę.
- Użyj dzwonka i wejdź do historyka.
- Porozmawiaj z historykiem.
- Daj mu robaka.
- Zabierz maskę z podłogi.

- Użyj robaka na rybce.
- Zbadaj tajemniczy śmietnik przed biurkiem.
- Wyjdź z domu historyka i przejdź w do sklepu.

Sklep

- Daj sprzedawczyni kwiatka i zapytaj o towar.
- Wróć do baru i poproś o jeszcze jedno piwo.
- Przelej piwo do butelki.
- Wróć do mieszkania.

Mieszkanie

- W pokoju użyj wygiętego spinacza na zamku od szuflady.
- Zabierz z szuflady dyktafon.

Przed biblioteką

- Idź do biblioteki i użyj maski na bibliotekarzu.
- Użyj kota w paski na bibliotekarzu – zemdleje.



- Zabierz klucz bibliotekarzowi.

- Daj butelkę piwa Frankowi.
- Wyjdź z lokacji i wróć.
- Daj drugą flaszkę piwa Frankowi.
- Wróć do domu.

W domu

- W pokoju zbadaj wiszącą skarpetę – zdobędziesz drobne.
- Wróć do biblioteki.

Biblioteka

- Kliknij na drzwi i wejdź do środka.
- Zabierz księgę.
- Użyj klucza na zamku kufra.
- Zabierz z kufra papirus.
- Zbadaj księgę i przeczytaj przepis.



Sklep

- Idź do sklepu na ulicy i zakup smalec i landrynki.
- Zapłać za towar – dostaniesz puszkę coli.

- Zabierz z wagi smalec i landrynki, a z lady colę.



- Wróć do historyka i daj mu księgę oraz papirus z zaklęciami.
- Idź do warsztatu samochodowego.

Warsztat samochodowy

- Użyj na prasie żołędzia, a potem pokrętła.
- Zabierz sproszkowany żołędź.
- Użyj na prasie tajemniczego urządzenia - zabierz baterię.
- Użyj baterii oraz kasety na dyktafonie.
- Oddaj obcęgi mechanikowi.
- Wyjdź z warsztatu.
- Wróć do domu.

W domu

- Idź do kuchni i jeszcze raz przeczytaj przepis.
- Wrzuć do garnka z gotującą się wodą smalec i sproszkowany żołędź.
- Otwórz pudełko landrynek i wrzuć landrynki do garnka.
- Idź w boczną ulicę, a potem prosto do kiosku, gdzie kup gazetę z programem.
- Przeczytaj gazetę.

- Wróć do domu.
- Idź do saloonu.
- Włącz pilotem telewizor i na piątym kanale, posłuchaj historyka.

Dom historyka

- Udaj się do domu historyka i nagraj na dyktafon zakłęcie.

Bar

- Idź do baru i dwa razy porozmawiaj z sołtysem, dostaniesz zdjęcie córki.
- Zabierz ze stolika szklaneczkę wina.

W domu

- Wróć do domu i wlej wino do garnka.
- Użyj na garnku dyktafonu.
- Wejdź w piekarnik, klikając na wir czasu.

Inny wymiar

- Porozmawiaj 3x z chłopem.
- Daj chłopu zdjęcie córki sołtysa.



- Zabierz: łopatkę, kij, płótno, chleb i błoto.
- Użyj scyzoryka na chlebie.
- Użyj na wyciętym chlebie magnesu.
- Użyj płótna na kij.
- Idź na pastwisko, a potem do bram zamku.
- Użyj chleba z magnesem na rycerzu.
- Przejdź na lewo do kamieniołomów i zabierz kamień z dziwnymi znakami.
- Wejdź na dziedziniec zamkowy.
- Porozmawiaj z wynalazcą.
- Daj papier toaletowy wynalazcy.



- Umocz patyk owinięty płótnem w beczce.
- Podpal zapałkę i pochodnię.
- Wyjdź z zamku i wróć do niego.
- Wejdź na prawo do sali tronowej.
- Użyj ciocio - coli na błaznie.
- Pociągnij za dźwignię koło tronu.
- Wyjdź z sali tronowej.
- Idź do lochów za plecami wynalazcy.
- Użyj zapalanej pochodni na uchwycie.
- Porozmawiaj z drzwiami dwa razy.
- Użyj na drzwiach: błota, kamienia, klucza.
- Idź na pastwisko.
- Użyj łopaty na meteorycie.
- Wróć do lochów zamkowych.
- Kliknij meteorytem na drzwi.
- Porozmawiaj z alchemikiem i zabierz odtrutkę.
- Jeszcze raz porozmawiaj z alchemikiem.
- Wróć do sali tronowej.
- Użyj scyzoryka na jo-jo.

Przyszłość

- Idź do mechanika i z nim porozmawiaj.
- Użyj na mechaniku noża, dostaniesz cyberobcegi.
- Użyj obcegi na obroży.
- Porozmawiaj z pijakiem 2x.
- Idź na ulicę i ze śmietnika zabierz płytę cd.
- Idź do sklepu i użyj płyty na robocie.
- Weź kapsułki „bolesna rzeczywistość” i wyjdź ze sklepu.
- Wróć do baru i porozmawiaj z umięśnionym facetem.
- Rozmawiaj tak długo, aż dostaniesz kartę magnetyczną.
- Idź do domu, gdzie mieszkał historyk.
- Użyj karty magnetycznej na drzwiach.
- Porozmawiaj z hakerem.
- Daj hakerowi tabletki.

- Spytaj hakera o hasło.
- Wróć do baru i porozmawiaj z tajnikiem.



- Wpisz hasło – poznasz
- Wyjdź przed bar.
- Po rozmowie z policjantem i pijakiem wraca normalny świat.

Powrót

- Wejdź do domu zerwij owoc z palmy.
- Użyj noża na owocu palmy.
- Wejdź do saloonu i posłuchaj wiadomości.
- Wyjdź z mieszkania.
- Porozmawiaj z pijakiem dwa razy.
- Idź do drzwi szalonego profesora, za warsztatem.
- Zbadaj wizjer, a będziesz wiedział, który przycisk otwiera sejf.



- Użyj owocu na blaszce, przymocowanej do drzwi.
- Wejź przez dziurę do środka.



- Użyj pokręta po lewej – otworzysz sejf.
- Przeczytaj kartkę.
- Użyj przycisku nad drugim sejfem (trzeci od lewej)
- Użyj odtrutki na probówkach.

Zakończyłeś grę.