

TEENAGENT

AMIGA
5000



METROPOLIS
software house

Poradnik do gry.

TEENAGENT

Autor

Klariska

Data publikacji

Sierpień 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Wstęp

Wcielasz się w Marka Hoppera, chłopaka, który został wybrany przez tajną organizację, do rozwiązania sprawy znikającego z banków złota.



Sterowanie: lewy przycisk myszy chodzenie, prawy: interakcja. Plecak otwiera się po najechaniu w górę ekranu.

Obóz treningowy RGB

Dostałeś **przepustkę**, pokaż ją strażnikowi. Wpuści Cię. Skieruj się do kwatery kapitana. Drzwi z numerkiem 001. Musisz przejść 3 testy.

Test 1: Wydostań się z celi.



Podskocz i zabierz **żarówkę**, a z łóżka wyrwij **sprężynę**. Pokrzycz trochę przez kraty, aż Marek stwierdzi, że zgłodniał. Dostaniesz miskę z jedzeniem. Podłącz kabel pod napięciem do miski. Sprawdź czy pułapka działa. Włącz przełącznik znajdujący się po prawej stronie drzwi. Czas zawołać kapitana. Przeszukaj podsmażone ciało kapitana. Otwórz drzwi za pomocą **klucza**.

Test 2: Wydobądź z kapitana hasło.



Wydź z kwatery, pogrzeb w śmietniku. Udaj się ścieżką w lewo, pod mur. Wbij w ziemię sprężynę. Przeskocz mur. Weź **łopatę** i zerwij trochę **trawy** (po prawej stronie muru). Idź z powrotem do kapitana i połaskotaj go trawą. Wypadnie mu **nóż**. Weź go. Udaj się w lewo, znajdziesz się przy

namiecie. Przyjrzyj się ogrodzeniu. Coś tam jest, ale nie można tego osiągnąć. Przetnij ogrodzenie nożem i zacznij kopać. No i mamy ładny **kalejdoskop**. Idź do strażnika, zamień nowo zdobyte cudzińko na **gazetę**. Strażnik zacznie się bawić, a ty zabierz mu wiszący na pasku **granat**. Zanieś gazetę kapitanowi - przekupstwo popłaca, dostaniesz za to hasło. Idź do barmana, dostaniesz **kubek** za hasło i informacje na temat ostatniego testu.

Test 3: Zabawa w chowanego.



Zbierz **resztki jedzenia** ze stołu. Idź do kwatery kapitana. Otwórz szafkę za pomocą granatu, przywiąż go do linki i umieść na szufladzie. Wyciągnij z szuflady **środkie nasenne** zmieszaj je z resztką jedzenia. Wyjdź i idź w prawo, a później w lewo, aż dojdiesz do błota. Użyj na palu tej nasennej mieszanki. Weź **ptaszka**. Spróbuj swoich sił na lince, wdrap się na pal. Siedząc w **błocie**, nabierz go trochę do kubka. Idź do baru. Użyj ptaszka na radiu. Gdy barman zajmie się poprawianiem anteny, podmień mu kubki. Zawołaj go. Jak już padnie, przejdź na zaplecze. Zwróć uwagę na beczkę z mrugającą dziurką. Znalazłeś kapitana. Po udanym szkoleniu zostałeś wysłany na misję.

Wioska



Zajrzyj do łódki, zabierz złamane **wiosło**. Idź dróżką do wioski, porozmawiaj z małym koszykarzem. Dowiesz się, że w zamian za wrzucenie piłki do kosza chłopak ma iść z dziadkiem do zoo, ale nic nie wskazuje na to, że mu się to uda - trzeba mu jakoś pomóc. Przyjrzyj się autku. Otwórz przednie drzwi i zabierz **grzebień**. Przy drzwiczkach znajduje się dźwignia, pociągnij za nią, żeby otworzyć bagażnik. Wyciągnij z niego **skrzynkę z narzędziami**. Otwórz ją - znajdziesz tam **podnośnik** i **klucz francuski** (trzeba ją przeszukać 2 razy). Użyj na koszu klucza francuskiego. Chłopakowi udało się w końcu trafić do kosza, a ty masz chatę wolną. Pod nieobecność właściciela przeszukaj dom. Weź **strzelbę** i **wiatraczek**, a także przeszukaj szuflady - w jednej z nich znajdziesz **chusteczkę**. Wyjdź z domu i skieruj się w prawo. W tym domu Marek nic na razie nie znajdzie, no ewentualnie się zakocha. Idź dróżką w dół do jaskini. Za pomocą podnośnika podnieś małą skałę i zabierz **kość**. Daj ją psiakowi. Idź do kłapy, zejść do piwnicy. Rozejrzyj się - w lewym rogu jest pająk, kliknij na niego. Nasz bohater ma chyba arachnofobię. Każ mu jednak jeszcze raz zejść do piwnicy, ale tym razem przed zejściem trzaśnij klapą. Otwórz ją i dopiero zejść, zauważ, że po prawej stronie drabiny pojawił się **włącznik**. Zrobiło się jasno. Zabierz **łopatę** i wyjdź z piwnicy. Idź ścieżką w lewo i w górę na pole. Przeszukaj stóg - znajdziesz **igłę**, weź **grabie** i **sierp**. Pobaw się z kurą. Weź **pióro**. Skieruj się do posiadłości - żeby tam się dostać musisz wrócić do jeziora i iść w prawo. Przy drzwiach stoi strażnik, będzie problem z wejściem. Pogadaj ze strażnikiem, dostaniesz **ciastko**. Idź w prawo, weź **kamyk**. Idź dalej, weź roślinkę - to **ziemniak**. Wróć z powrotem do strażnika i go przestrasz (poczekaj, aż zacznie pić i kliknij na nim). Weź wyrzuconą przez niego **butelkę** oraz **celofan**. Wróć nad jezioro. Naostrz sierp na studni. Idź w lewo, do lasu. Porozmawiaj z wiewiórką (kilka razy), aż zrzuci ci **orzech**. Niestety, potrzebne są grabie, a nasze na razie nie nadają się do grabienia. Idź do domku. Weź **piłę** i **ser z kredensu**. Przepchaj ciastko przez otwór w kredensie i zawiń je w celofan. Romantycznie. Wróć na pole. Zatkaj mysią dziurę chusteczką i zwab myszkę serem. Wpadła w pułapkę, weź chusteczkę z **myszką** i udaj się do jaskini. Zetnij sierpem krzaczysko. Wejdź do jaskini i przeczytaj napis nad

dziurką w skale. " Złoto oczekuje na końcu drogi ". Dziura jest zbyt mała, żeby włożyć w nią rękę. Wsadź tam mysz. Zanim wróci, włóż kamień i zaklej go. Myszka przyniesie **samorodek**. Wyjdź z jaskini i idź do domku z psem. Daj dziewczynie ciastko, dostaniesz **wstążkę**, zwiąż nią grabie. Wróć do wiewiórki. Zgrab trawę. Weź **orzeszka**. Wróć do domku dziewczyny i zamień orzech z plastikowym **jabłkiem**. Idź do strażnika, daj mu samorodek. Niestety, nie dał się przekupić. Idź w prawo, Zaczynaj kopać. Daj językowi jabłuszko, da Ci **szyszkę**. Idź w prawo. Połącz whisky (butelka, którą wyrzucił strażnik) z piłą. Zetnij **gałąź**. Udaj się teraz ścieżką w lewo, aż dojdiesz do łąki. Skombinuj z szyszki, igły i pióra rzutkę. Rzuć nią w gniazdo pszczoł. Otwórz klapę i wejdź do środka, tunel prowadzi z powrotem do strażnika. Próbujemy dalej, może w końcu uda się nam dostać do posiadłości. Wróć nad jezioro. Połącz gałąź ze złamanym wiosłem. Przeptyń na wysepkę. Zerwij dwa **kwiatki**. Wróć do Anny i babci. Obdaruj je kwiatami. Pożycz od babci **miotelkę**. Wyszusz za pomocą wiatraczka pranie. Powiedz babci, że już wyschło. Zabierz **linę, na której wisiąło**. Idź na łąkę. Przestrasz dubeltówka ptaszyska. Weź ze stracha **płetwy** i **maskę**. Idź nad jezioro, połącz maskę z płetwami i zanurkuj. Wyłów **kotwicę** - jest z lewej strony zatopionej łodzi, leży wśród wodorostów.



Wróć do domku w lesie. Ubrudź miotelkę w kominku. Teraz przemaluj nią ziemniaka, masz **granat**. Wróć do drzewka z którego ściąłeś gałąź. Wrzuć do dziupli ziemniakowy granat. Wdrap się po drzewie. Znowu się nie udało. Spróbujemy inaczej - połącz linkę z kotwicą i zahacz ją o mur. Idź do wejścia, tam gdzie stoi strażnik. Pan Ciągwa już tam na Ciebie czeka. Porozmawiaj z nim. Podnieś **banknot** i przyjrzyj się mu, jest na nim napisane "Nigdy Anna", zanieś go swojej ukochanej.

Posiadłość Ciągwy



Wejdz do posiadłości. Idz w lewo do kuchni, wez **chilli** i **wałek**. Wyjdz i skieruj się do kolejnych drzwi. Zabierz **koniak** i **szcypce**. Przeszukaj kanapę, znajdziesz tam **korek**. Obejrzyj gazetę - wypadnie spod niej **pilot**. Wez go. Wyjdz z pokoju i udaj się na górę. Z kosza wez **papier**. Owiń nim korek. Pogrzeb jeszcze w śmieciach, **kolejna kartka**. Przeszukaj szuflady - z lewej strony w środkowej jest **polaroid**, a z prawej na samym dole **dyktafon**. Podejdz do regału z książkami, przyjrzyj im się uważnie. Jedna z książek będzie wyróżniona (czerwona - będzie na niej pisało "książka", a nie "książki"). Przeczytaj tytuł, np: "Niebieskie kołnierzyki", przejdź do szuflady i otwórz tę, która ma niebieskie wypełnienie (tytuł może się zmieniać, ale zasada jest ta sama - kolor w tytule z tym samym kolorem szuflady). Teraz podejdz do książki i pociągnij za nią. Zabierz ze skrytki **kasetę wideo**. Idz do pokoju z odtwarzaczem wideo, włóż kasetę do odtwarzacza i odpal pilotem film. Wyjdz z pokoju i idz w lewo do pierwszych drzwi, porozmawiaj z robotem-sejfem, powie ci, że otworzy się dopiero wtedy, kiedy będziesz podobny do właściciela. Wyjdz i skieruj się do końca korytarza. W łazience włóż korek do zlewu i odkręć wodę. Włóż do wody butelkę chilli, odpadła **naklejka**. Naklej ją na koniak. Odtóż butelkę z fałszywym chilli na miejsce. Jak tylko kucharz wyjdzie, rozwał wałkiem radio. Wez **baterie** i włóż je do dyktafonu. Otwórz lodówkę. Otwórz kolejny raz lodówkę - **mięso** przymarzło do półki. Na gorącej płycie kuchennej rozpal papier. Rozmroź mięso. Wrzuć je do zupy - w ten sposób zyskałeś folię na skarpety. Wróc do łazienki, wyciągnij z kubelka za pomocą szcypiec **skarpety**. Przejdź do pokoju z telewizorem. Nagraj głos Ciągwy i zrób zdjęcie. Udaj się do robota. Pokaż mu zdjęcie, puść z dyktafonu dźwięk i daj powąchać skarpetki. Sejf otwarty, wez **księgę** i **stoik**. Schowaj się w lewym dolnym brzegu ekranu.



Weź z szafki **klamkę**. Wyjdź z pokoju i podejdź do drzwi od łazienki - z prawej strony jest mała dziurka, włóż w nią klamkę. Przejdź przez drzwi. Zażyj tabletkę i przejdź przez wentylator. Wyłącz wentylator za pomocą pstryczka. Otwórz drzwi. Czas rozprawić się Ciągwą. Idź do pokoju z telewizorem. W szafie znajdziesz Ciągwę, załatw go butelką chilli.

I to już koniec.