

FREEBIRD GAMES PRESENTS...

# TO THE MOON



**Poradnik do gry.**  
**To the moon**

**Autor**  
**Urszula**

**Data publikacji**  
**Luty 2013 r.**

**PrzygodoMania.pl**



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

# Spis treści:

**POCZĄTEK**

**AKT I**

**AKT II**

**AKT III**

## **Początek**

- Po rozmowie z obiema postaciami, klikamy na samochód i zabieramy ze środka skrzynkę.
- Idziemy na prawo w górę ekranu.
- Kierujemy się ścieżką, aż dojdziemy do przeszkody blokującej dalszą drogę.
- Mamy opcję rozwalenia przeszkody przy pomocy raja lub kija.
- W zależności, co wybierzemy, obydwoma sposobami pozbędziemy się przeszkody.
- Kij mamy za plecami.
- Po zlikwidowaniu przeszkody idziemy ścieżką w górę ekranu, aż dojdziemy do domku.

# Akt I

- Klikamy na drzwi, chwilę potrwa zanim nam ktoś je otworzy.
- W tym czasie ponownie dochodzi do wymiany zdań między dwiema postaciami.
- Po wejściu do środka, rozmawiamy z opiekunką pacjenta.
- Po rozmowie, udajemy się do pokoju chorego.
- Rozmawiamy z lekarką, opiekunką i ponownie z lekarką.
- Będziemy mogli przygotować naszą maszynę.
- Dostaniemy elektrokardiogram pacjenta, oraz propozycję, by zwiedzić dom, w celu zebrania więcej informacji o chorym.
- Zanim wyjdziemy z pokoju chorego, schodzimy po prawej do galerii i oglądamy obrazy w niej wiszące, oraz książki na regale.
- Po wyjściu z pokoju oglądamy zegar i godzinę na nim.
- Schodzimy do dzieci.
- Prosimy o pomoc w oprowadzeniu nas po mieszkaniu.
- Dzieci to zrobią pod warunkiem, że przyniesiemy im lizaka.
- Możemy również je przekonać, by mimo wszystko nas oprowadziły.
- Idziemy do kuchni po słodycze – na prawo od głównego wyjścia w dół ekranu.
- Wchodzimy do kuchni, na górnej półce widać cukierek, ale jest za wysoko.
- Klikamy na stołek po prawej, a potem się wspinamy po nim.
- Zabieramy słodycze i idziemy do dzieci.
- Rozmawiamy z nimi, a potem kierując się na lewo od wyjścia z budynku - idziemy do biblioteki, w której ukryty jest klucz.
- Podchodzimy do regału z książkami i z jednej z nich wyjmujemy klucz do piwnicy, książki możemy obejrzeć.
- Schodzimy do piwnicy po schodach znajdujących się w jadalni.
- Otwieramy drzwi i wchodzimy do środka.
- W pokoju znajduje się jeszcze skrzyneczka, której nie możemy otworzyć.
- Obok w pomieszczeniu oglądamy aktywne miejsca (lupa)
- Otwieramy kluczem drzwi koło kolejnego regału z książkami.
- Zabieramy dziobaka, oglądamy papierowe króliki i pozytywkę.
- Opuszczamy pokój, rozmawiamy z dziećmi (mamy wybór pójścia z dziećmi do latarni, by obejrzeć kolejne króliki, albo wrócić do pokoju chorego)

- Udajemy się do latarni.
- Idziemy w lewo za dom i do góry ekranu, aż do latarni.
- Żeby dostać się do latarni, musimy wrócić do pierwszej lokacji, gdzie rozbiliśmy samochód.
- Tym razem kierujemy się ścieżką po lewej w górę ekranu.
- Po drodze natrafimy na wiewiórkę, po kliknięciu na nią włączą się opcje walki.
- Nie ma znaczenia, co wybierzemy, zabawa się skończy bez żadnych walk.
- Idziemy nadal w górę, aż dojdziemy do latarni.
- Oglądamy nagrobek przed latarnią i wchodzimy do środka, klikamy na schody.
- Zabieramy papierowego królika z origami i wracamy do pokoju chorego .
- Rozmawiamy z opiekunką i lekarką, a potem podchodzimy do kanapy - za plecami.
- Zakładamy kask na głowę i ruszamy w podróż.

### Wspomnienia łączące

- U góry ekranu na wysuwającym się pasku - klikamy na pierwszą postać po prawej stronie.
- Jesteśmy sami w pokoju chorego.
- Opuszczamy pokój, klikamy na zegar – zdobywamy notatkę.
- Schodzimy do holu, oglądamy nuty na fortepianie.
- Opuszczamy budynek, a potem kierując się w lewo i w górę ekranu, dojdziemy do latarni.
- Przy latarni natrafimy na naszego pacjenta.

### Królik z origami – pierwsze wspomnienie

- Klikamy na niego i rozmawiamy, otrzymamy od Jonnego pierwsze wspomnienie (królik z origami)



- Przygotowanie wspomnienia – po kliknięciu na królika otrzymamy notatkę księżyc w pełni.
- Pojawi się obrazek królika, częściowo zasłonięty.

- Naszym zadaniem jest odsonięcie całego obrazka, a dokonamy tego po odpowiednim kliknięciu na kolorowe kulki znajdujące się na brzegach.
- Powinniśmy to zrobić w dwóch ruchach, ale nic się nie stanie, gdy wykonamy ich więcej.
- Klikamy więc na kulkę koloru zielonego, a potem żółtego.
- Po odsonięciu królika wracamy znów do aktualnego wspomnienia, ponownie klikamy na królika stojącego na ziemi.
- **Aktywacja wspomnienia** – po kliknięciu na królika.

### Parasolka – drugie wspomnienie



- Jesteśmy w domu pana Wylesa, a konkretniej w jego holu. Gospodarz gra na fortepianie, klikamy na staruszka.
- **Wspomnienia łączące znajdziemy:**
  1. Na parterze: królika z origami, zegar.
  2. Na piętrze: stół z oliwkami na komodzie, postać staruszka, książkę leżącą na stoliku, kwiaty w galerii.
- Po zabraniu wszystkich pięciu punktów łączących klikamy na parasolkę 5x.
- **Przygotowanie wspomnienie w trzech ruchach** - kulki: fioletowo – niebieską (w rogu), zieloną i pomarańczową.
- **Aktywację wspomnienia** – klikamy na parasolkę.

## Dziobak – trzecie wspomnienie



- Zostajemy przeniesieni do miejsca, gdzie Wyles stoi nad grobem swej żony.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. Klikamy więc: na grób, na dziobaka, wchodzimy do latarni (zdobywamy notę Anya), klikamy na zepsutą latarnię oraz na dziadka.
- Po zabraniu wszystkich pięciu punktów łączących klikamy na dziobaka 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w trzech ruchach – kulka: zielona na dole, żółta i zielona z boku.
- **Aktywacja wspomnienia** – klikamy na dziobaka.

## Kwiaty – czwarte wspomnienie



- Jesteśmy w pokoju, gdzie żona naszego bohatera choruje.
- Możemy po wysłuchaniu dialogów opuścić ten pokój, albo pozostać i zebrać wspomnienia łączące.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. książka leżącą na łóżku
  2. Klikamy na królika – notatka papierowy królik.
  3. Piętro niżej: oliwki, ciasto oraz rozmawiamy z postaciami mocującymi się z fortepianem oraz kwiaty 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w czterech ruchach - kulki w kolorze: fioletowo -niebieska, zielona na boku, pomarańczowa, niebieska.
- **Aktywujemy wspomnienie** – klikamy na kwiaty.

### Słoik z oliwkami – piąte wspomnienie





• Zostajemy przeniesieni na łąkę, czyli będziemy zbierać kolejne wspomnienia. Idziemy w dół ekranu. Przystuchujemy się rozmowie, a potem klikamy na stoik z oliwkami.

• **Wspomnienia łączące:**

1. Pozytywka, samochód, wejście do domu
2. Idziemy w górę ekranu na mostek z ogrodzeniem.

• Klikamy na stoik 5x, a potem jeszcze raz.

• Zdobywamy notatkę – marynowane oliwki

• **Przygotowanie wspomnienia** w trzech rurach - kulki: fioletowo , zielona boczna, fioletowa - niebieski.

• **Aktywujemy wspomnienie** – klikamy na stoik z oliwkami.

**Kartka – szóste wspomnienie**

• Zostajemy przeniesieni do baru, nasi bohaterowie mają spotkanie z przyjaciółmi i rozmawiają o budowie. Gdy panie opuszczą pomieszczenie, my znów zabieramy się za szukanie wspomnień łączących.

• **Wspomnienie łączące:**

1. Rozmowa z barmanem
2. Rozmowa z Johnnym.

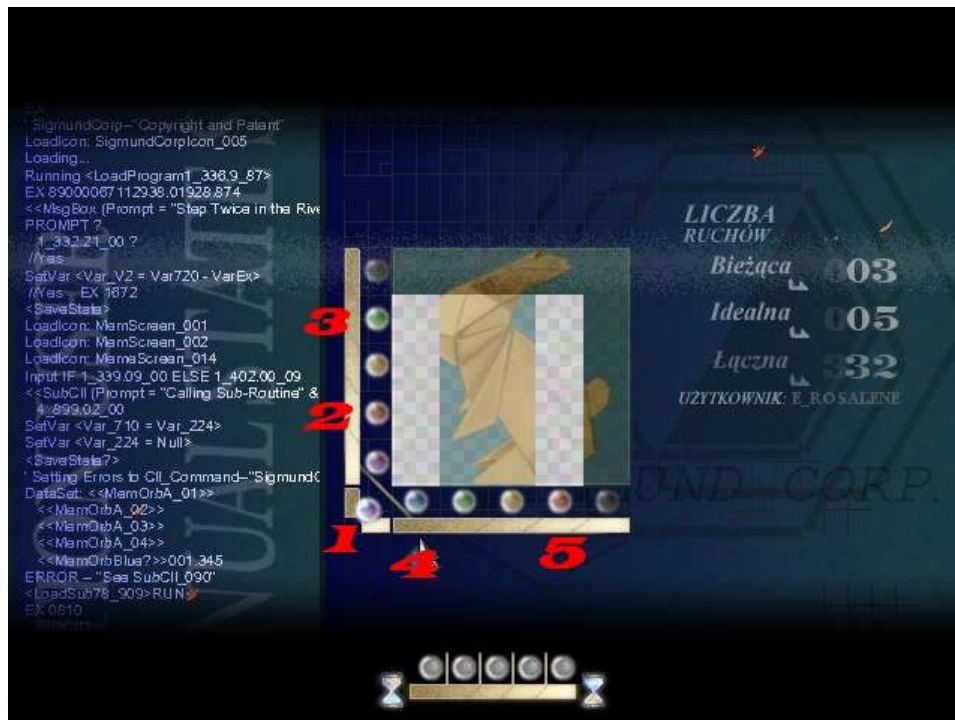
• Johnny położy na stole karteczkę. Klikamy na nią 5x by dostać się do wspomnienia.

• **Przygotowanie wspomnienia** w czterech ruchach - kulki : żółta boczna, fioletowa, zielona dolna,

żółta dolna.

- **Aktywacja wspomnienia** – kartka na stole

### Królik z papieru – siódme wspomnienie



- Po wysłuchaniu dialogu, znów zabieramy się za wspomnienia łączące.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. Idziemy w dół lokacji, po drodze zdobywamy wspomnienia łączące oraz notatkę Anya.
- Na dole klikamy na królika z papieru 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w pięciu ruchach - kulki: fioletowo-niebieska (narożna), pomarańczowa boczna, zielona boczna, niebieska, pomarańczowa dolna.
- **Aktywujemy wspomnienia** – klikamy na królika wspomnienia.
- Zostajemy przeniesieni do domu Johnna.

### Dziobak – ósme wspomnienie



- Gdy Johnny opuści pokój, mamy za zadanie, jak zwykle znaleźć pięć wspomnień łączących.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. W salonie klikamy na : pudełko, fortepian oraz przejście do kolejnego pomieszczenia po lewej.
  2. Po wystuchaniu rozmowy klikamy na: wiadro oraz Riven.
- Klikamy na dziobaka stojącego na stole 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w trzech ruchach - kulki: fioletowo-niebieska (narożna), pomarańczowa boczna, żółta boczna.
- **Aktywujemy wspomnienie** – klikamy na dziobaka.

### **Plecak – dziewiąte wspomnienie**

- Zostaniemy przeniesieni w miejsce gdzie zaczynała się nasza przygoda.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. Idziemy w górę ekranu, po drodze zbieramy wspomnienia łączące.
  2. W miejscu gdzie powinien być dom zdobywamy notatkę – lęk wysokości.
  3. Przy latarni klikamy na Riven i mamy ostatnie wspomnienie łączące.
- Klikamy na plecak 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w czterech ruchach - kulki: pomarańczowa boczna, żółta boczna, niebieska boczna, niebieska dolna.
- **Aktywujemy wspomnienia** – klikamy na plecak.
- Zostajemy przeniesieni do kolejnej lokacji.

## Książka – dziesiąte wspomnienie



- Po wysłuchaniu dialogu, dostajemy jedno wspomnienie łączące. Opuszczamy pomieszczenie i schodzimy do biblioteki.
- **Wspomnienia łączące:**
  1. Idziemy do River, gdy skończy rozmawiać z Johanny i wybierze książkę mamy kolejne wspomnienie.
  2. Klikamy na Johanna – potroi się postać.
  3. Klikamy na jego kopię stojącą między regałami – otrzymamy wspomnienie.
  4. Klikamy na cień postaci, nie ma znaczenia, na którą – otrzymamy wspomnienie.
  5. Klikamy na kopię Johanna tego na dole po lewej, idziemy za nim i gdy zacznie rozmawiać z Riven, zapamiętujemy nazwę zwierzęcia kobra, która jest wymieniona przy podświetlonym na żółto imieniu Dawid.
  6. Klikamy na kopię Johanna na dole po prawej – wpisujemy cobra
- Klikamy na książce leżącej na biurku 5x zdobywamy notatkę: Animorphs.
- **Przygotowanie wspomnienia** w pięciu ruchach – kulki: fioletowo-niebieska, zielona dolna, żółta dolna, żółta boczna, pomarańczowa boczna.
- **Aktywacja wspomnienia** – książka na biurku.

## Zdechły królik– jedenaste wspomnienie

- **Wspomnienia łączące:**

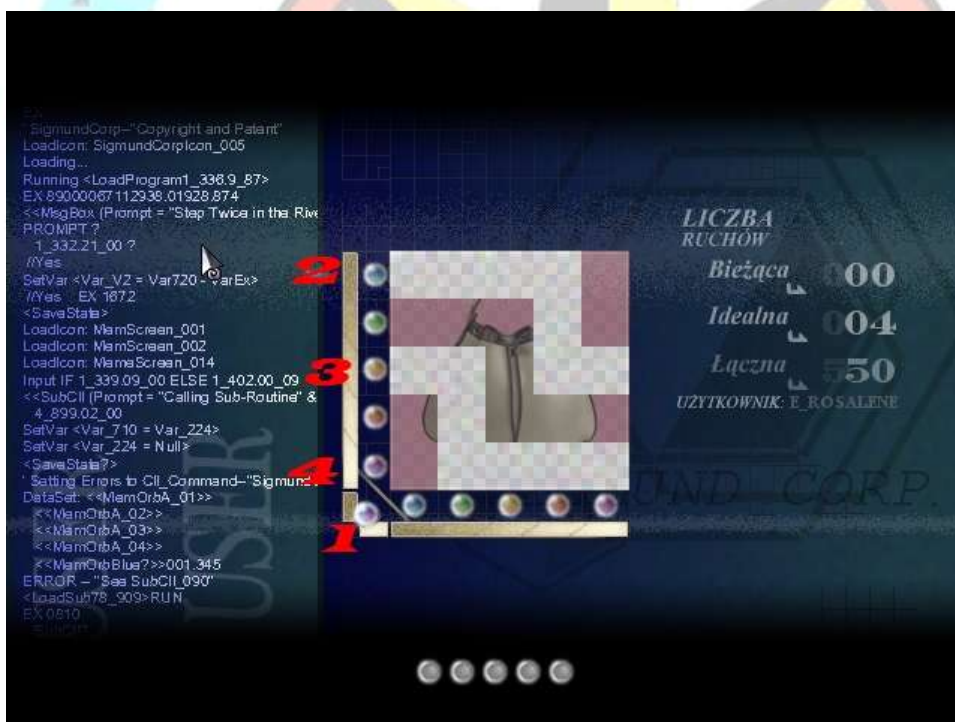
1. Słoik oliwek na stole
2. Idziemy w górę ekranu, przejście na kolejną planszę, klikamy na drzwi latarni.
3. Wracamy na dół, klikamy na państwo młodych – zdobywamy notatkę Joey.
4. Podchodzimy do matki Joey'a
5. Idziemy w prawo, a potem w dół, na ulicy klikamy na Johanna.
6. Klikamy na zdechłego królika – notatka zdechły królik.

- Klikamy na królika 5x.

- **Przygotowanie wspomnienia** w trzech ruchach – kulki: zielona boczna, żółta dolna, fioletowa dolna

- **Aktywacja wspomnienia** – zdechły królik.

### Torba – dwunaste wspomnienie



- **Wspomnienia łączące:**

1. Idziemy w prawo, podchodzimy do konia – dostajemy notatkę Dr. Neil Watts.
2. Idziemy w prawo, dojdziemy do stadniny, klikamy na przeźroczystą Postać.
3. Dosiadamy konia – sterowanie z klawiatury. Musimy zderzyć się z koniem naszego kolegi by spaść z konia.
4. Musimy się zderzyć się z Johnnym i River, oraz okrążyć sadzawkę po środku.

- Klikamy kopytem końskim 5x na torbę.

- **Przygotowanie wspomnienia** w czterech ruchach – kulki: fioletowo – niebieska, niebieska bok, żółta bok, fioletowa bok.
- **Aktywacja wspomnienia** – torba.

### Zegar – trzynaste wspomnienie



- **Wspomnienia łączące:**
  1. Wchodzimy do pomieszczenia, klikamy na ladę.
  2. Klikamy na zegar – notka: tykanie zegara
  3. Oglądamy dziobaka.
  4. Wchodzimy do pokoju lekarskiego – klikamy na torebkę.
  5. Klikamy na doktora – notatka Tony Attwood.
  6. Wracamy na dół klikamy na Johanna.
- Podchodzimy do zegara klikamy na niego 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w czterech ruchach – kulki: fioletowo-niebieska, pomarańczowa bok, zielona dół, fioletowa dół.
- **Aktywacja wspomnienia** – zegar.

### Dziobak – czternaste wspomnienie

- **Wspomnienia łączące:**

1. Opuszczamy salę kinową.
  2. Klikamy na Johanna
  3. Idziemy w kierunku bufetu, a potem w dół, klikamy na postać przy stoliku.
  4. Na dole ekranu ponownie klikamy na Johhna.
  5. Idziemy w kierunku sali kinowej – rozmowa Johhana z River.
  6. Wchodzimy na salę kinową.
- Podchodzimy do Johhna i klikamy na dziobaka 5x.
  - **Przygotowanie wspomnienia** w pięciu ruchach – kulki: niebieski bok, zielony dół, pomarańczowy dół, żółty dół, fioletowo-niebieski róg.
  - **Aktywacja wspomnienia** – dziobak.

### Plecak – piętnaste wspomnienie



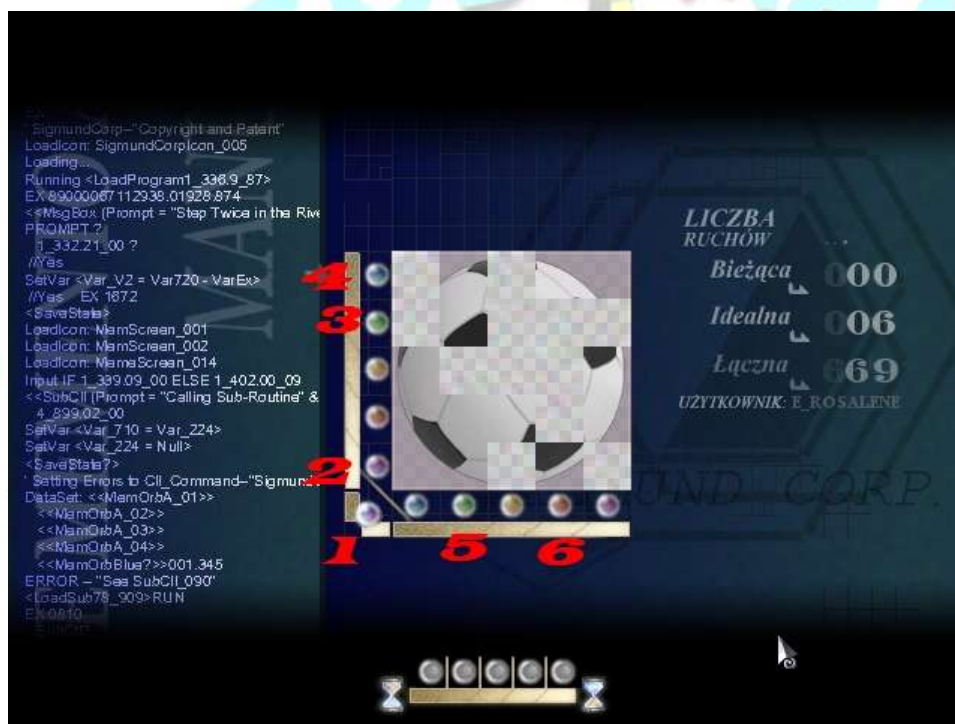
- **Wspomnienia łączące:**
  1. Podchodzimy do Riven, klikamy na dziobaka.
  2. Klikamy na rozmawiających chłopców.
  3. Na lewo możemy wejść do sali plastycznej.
  4. Idziemy w dół i po lewej wchodzimy do sali geograficznej.
  5. Wchodzimy do sali obok, klikamy na chłopców, zdobywamy - notatkę Alt-Tab.
  6. sala gimnastyczna, klikamy na zarys postaci, gdy wszyscy wyjdą - na chłopców
  7. Wchodzimy do pomieszczenia na wprost sali, obok geograficznej, podchodzimy do Riven, klikamy

na dziobaka.

8. Wracamy do chłopców klikamy na plecak.

- Podchodzimy do chłopców i klikamy na plecak 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w sześciu ruchach – kulki: fioletowo-niebieska, niebieski (bok), żółty (bok), żółta (dół), pomarańczowa (dół), fioletowa (dół)
- **Aktywacja wspomnienia** – plecak.

## Piłka – szesnaste wspomnienie

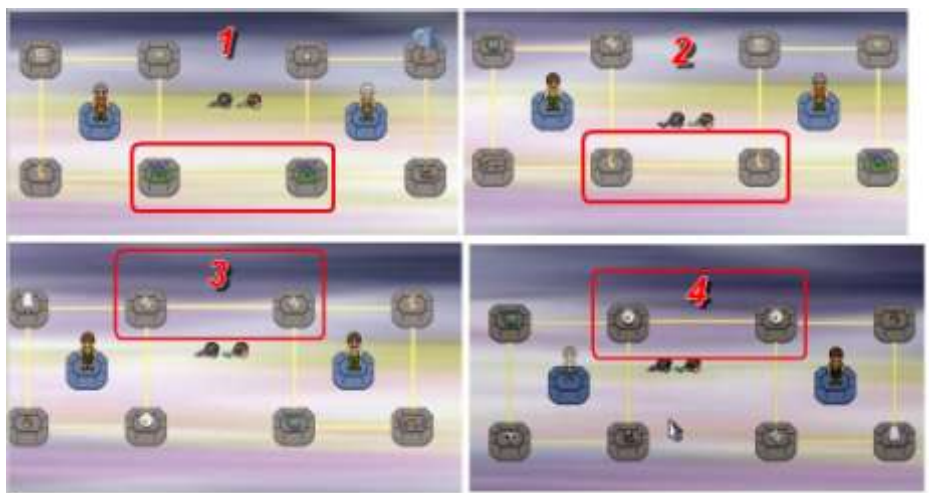


- **Wspomnienia łączące:**
  1. Klikamy na stoik z ogórkami, na mamę naszego chorego, po prawej na czerwoną kanapę i zegar.
  2. W pokoju powyżej na bibliotekę.
  3. Na dole po lewej w pokoju Johnny'ego na piłkę
- Podchodzimy do piłki klikamy na nią 5x.
- **Przygotowanie wspomnienia** w sześciu ruchach – kulki: fioletowo-niebieska, fiolet (bok), zielony i niebieski(bok), zielony (dół), pomarańczowa (dół).
- **Aktywacja wspomnienia** – piłka.

## Akt II



- Naszym zadaniem jest ustawić obok siebie na dwóch sąsiadujących ze sobą planszach te same przedmioty ze wspomnień.
- Liczymy plansze od prawej do lewej.



- **Pierwszą z drugą łączymy kwiatami.**
- **Druga i trzecia plansza ma się ze sobą łączyć papierowym króliczkiem.**
- **Trzecia i czwarta otwartą książką.**
- **Czwarta i piątą - zegarami.**
- Za każdym razem linia niebieska łącząca kwadraty z przedmiotami, z niebieskiej zmieni się w żółtą.
- Po wykonaniu zadania klikamy na postać ukrytą częściowo za planszą – lewa strona.
- Następnie podpływamy do postaci pierwszej od prawej – klikamy na nią, tutaj nic się nie dzieje.
- Podpływamy do drugiej od lewej, klikamy na postać – zostajemy przeniesieni, ale tutaj nie mamy żadnego zadania do wykonania.
- Klikamy na postać Johannaby powrócić.
- Podpływamy do trzeciej postaci znów zostajemy przeniesieni do wspomnień, ale nic nie mamy do roboty, więc klikamy na Johanna by powrócić.
- Znów płyniemy do kolejnej postaci, klikamy i zostaniemy przeniesieni do wspomnień, kiedy nasz bohater siedzi przed niewykończonym domem – znów nie mamy tutaj nic do roboty, klikamy więc na postać Johanna, by powrócić.
- Podpływamy do najstarszej postaci, klikamy na nią, zostaniemy przeniesieni w okolicę jego domu.
- Idziemy do latarni – sytuacja nie uległa zmianie, nasi lekarze przeniosą się do bardzo młodych lata Johanna,.
- Jesteśmy w kinie, naukowcy zmieniają film, który ma oglądać nasz bohater.
- Idziemy do bufetu, a potem w dół planszy, podchodzimy do Johnny'ego, po wysłuchaniu rozmowy

idziemy do sali kinowej

- W sali kinowej podchodzimy do pary naszych bohaterów, a potem klikamy na Wylesa.
- Znow jesteśmy przeniesieni w okolice latarni morskiej, idziemy w kierunku urwiska.
- Klikamy na Lily, a potem na Johnny'ego.
- Przeniesieni jesteśmy na szkolny korytarz.
- Idziemy na dół ekranu i klikamy na Johnny'ego, a potem idziemy za nim na salę gimnastyczną.
- Animacja
- Znow jesteśmy koło latarni.
- Idziemy do domu naszego chorego i rozmawiamy w jego z sypialni z lekarzem.
- Idziemy do kuchni, rozmawiamy z naszym kolegą, a potem klikamy na niebiesko-żółtego królika.
- Opuzczamy kuchnię i idziemy do gabinetu.
- W gabinecie zastajemy Lily, gdy opuści gabinet idziemy za nią do jadali i rozmawiamy.
- Kierujemy się do wyjścia, Lily nas zatrzyma i przekaże informację od chorego.
- Wracamy do kuchni porozmawiać z Neilem, co spowoduje uzyskanie kolejnej notatki – Beta blokery.
- Opuzczamy kuchnię, ponownie rozmawiamy z naszym kolegą i Lily.
- Idziemy na ulicę po rozjechaną wiewiórkę.
- Klikamy na samochód by zabrać pojemnik, a potem klikamy na wiewiórkę.
- Wracamy do domu Johanna.

## **Akt III**

- Idziemy do pokoju chłopca, klikamy na piłkę.
- Animacja
- Jesteśmy w innym miejscu, ponownie klikamy na piłkę.
- Trafiamy przed dom młodego Johnny'ego.
- Kierujemy się w lewo, a potem w górę ekranu.
- Słuchamy rozmowy, przechodzimy na drugą stronę ulicy i podążamy w dół.
- Klikamy na martwą wiewiórkę, a potem kierujemy się chodnikiem w prawo.
- Animacja
- Klikamy na postać leżącego chłopca, zdobywamy notatkę.
- Jesteśmy w pokoju młodego Johnny'ego.
- Po rozmowie braci, zdobywamy notatkę.
- Klikamy na pociąg i zostajemy przeniesieni na festyn.

- Podchodzimy do stoiska z owocami, klikamy na cień sprzedawcy.
  - Przechodzimy do stoiska obok - z zabawkami.
  - Klikamy na sprzedawcę, czeka nas mini gierka. Trzeba młotkiem uderzać w wyskakujące patyczki.
  - Nasza skuteczność w grze nie ma znaczenia.
  - Przechodzimy dalej, idziemy w dół ekranu, aż dojdziemy do bufetu ze sceną.
  - Klikamy na naszych bohaterów siedzących przy stole.
  - Otrzymamy kolejne wspomnienie łączące.
  - Wchodzimy na scenę po jeszcze jedno wspomnienie łączące i udajemy się za chłopcem.
  - Idziemy cały czas za nim.
  - Oglądamy gwiazdy i słuchamy dialogu, zdobędziemy notatkę.
  - Gdy młody Johnny się oddali, zostaniemy przeniesieni do szkolnej stołówki.
  - Opuszczamy ją i kierujemy się w dół ekranu.
  - Dogonimy Eve, a potem będzie czekać nas zadanie zręcznościowe.
  - Trzeba będzie omijać przeszkody i strzelać do postaci zombie, kwiatami w doniczkę.
  - W pewnym momencie strzelimy do postaci, robiąc dziurę w ścianie.
  - Przez tę dziurę przechodzimy do kolejnego korytarza.
  - Idziemy prosto, a potem podążamy za chłopcem.
  - Trafimy do klasy i klikamy na Riven.
  - Wracamy do korytarza i za chwilę idziemy za białym królikiem.
  - Trafimy do pokoju gdzie zobaczymy trzy postacie Johnny'ego w różnym wieku.
  - Klikamy na wszystkie trzy postacie, opuszczamy to pomieszczenie.
  - Ponownie idziemy w prawo, by w kolejne przejście, udać się za królikiem.
  - Trafimy na Johnny'ego grającego na fortepianie.
  - W rogu klikamy na książkę i opuszczamy pomieszczenie.
  - Idziemy znów korytarzem, by po chwili wejść w boczny za piłką, klikamy na postać chłopca i znów wychodzimy.
  - Wracamy na główny korytarz, by po chwili skręcić za królikiem w górny korytarz.
  - Klikamy na postać Johnny'ego, a potem opuszczamy pomieszczenie.
  - Idziemy dalej, na stole odbieramy dzwoniący telefon.
  - Otworzą się wrota, wchodzimy nimi na szkolny korytarz.
  - Idziemy w górę i spotykamy Eve.
  - Długa animacja.
  - Jesteśmy w NASA i przejmujemy kontrolę nad naszymi postaciami.
  - Musimy znaleźć pięć wspomnień łączących.
- 1. Idziemy korytarzem w górę i klikamy na książkę.**
  - 2. Idziemy nadal w górę ekranu, a potem aż do windy.**

3. Wsiadamy i jedziemy na drugie piętro.
  4. Po wyjściu z windy idziemy w dół i do pokoju po lewej.
  5. Klikamy na Johnny'ego, mamy kolejne wspomnienie łączące.
  6. Wracamy do windy i jedziemy piętro wyżej.
  7. Po wyjściu idziemy w lewo, znów klikamy na Johnny'ego, mamy trzecie wspomnienie łączące
  8. Wracamy do windy by zbadać czwarte piętro.
  9. Idziemy w prawo do drzwi, za nimi klikamy na postać Johnny'ego, a potem podchodzimy do okna.
  10. Kolejny raz wracamy do windy, jedziemy tym razem na piętro pierwsze.
  11. Idziemy na lewo i do drzwi, wchodzimy do pomieszczenia, otrzymamy ostatnie wspomnienie łączące.
- Animacja
  - Jesteśmy na moście, idziemy w lewo.
  - Klikamy na wszystkie aktywne postacie, wyrażamy zgodę na start, a potem oglądamy finał tej gry.

