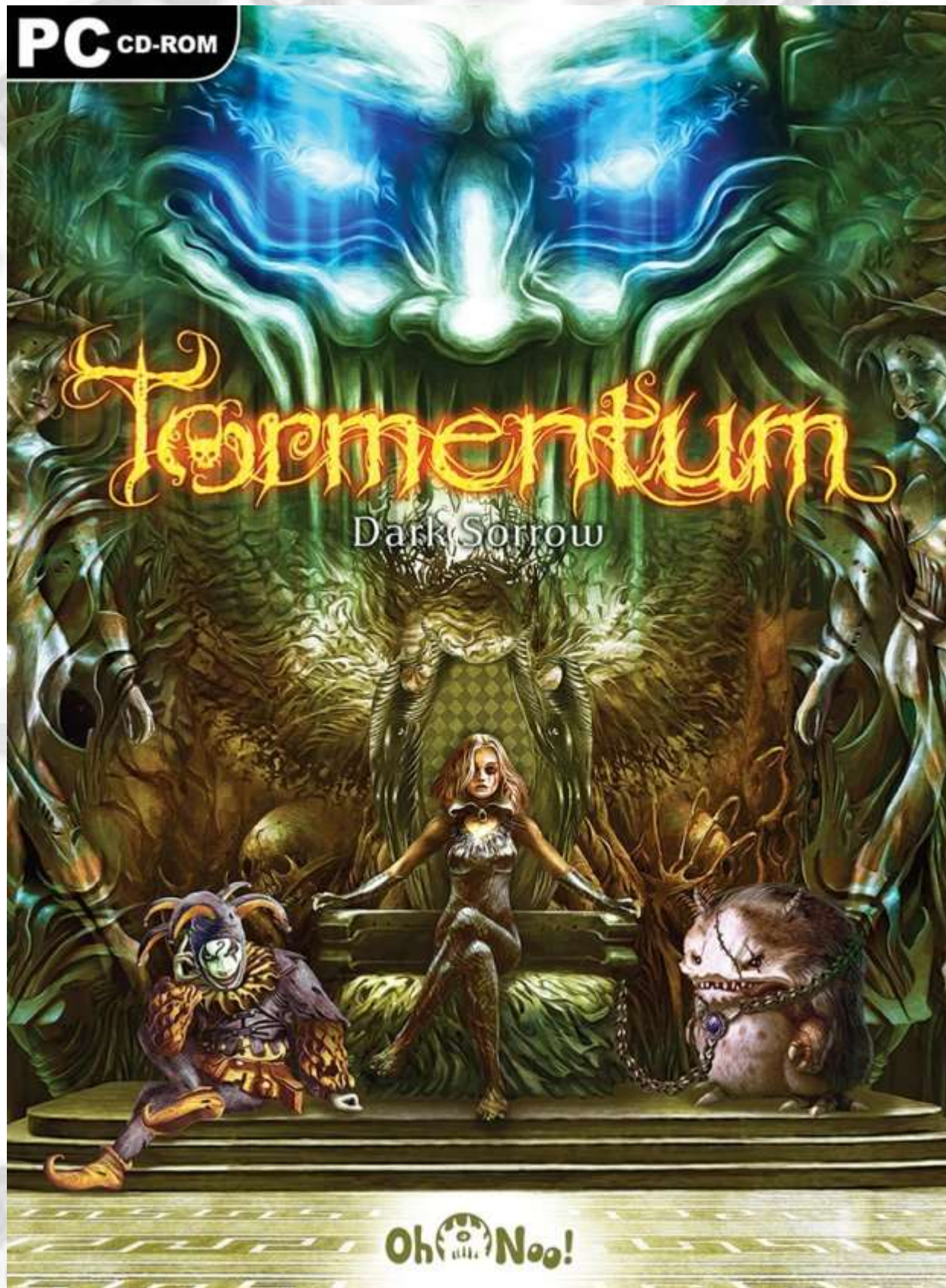


PC CD-ROM

Tormentum

Dark Sorrow



Oh Noo!

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Tormentum: dark sorrow

Autor
vaapku

Data publikacji
marzec 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Na początek jedna dość ważna uwaga. Zakończenie gry zależy od decyzji, jakie podjęliśmy w trakcie zabawy. Nie jest to zbyt dobrze zaakcentowane, więc czasem przez przypadek można skazać się na nie takie rozstrzygnięcie, jakie nam pasuje.

Generalnie znacznie łatwiej jest zobaczyć zakończenie negatywne. Dlatego przed podjęciem każdej decyzji warto rozważyć, jakie zachowanie jest moralnie słuszne. W zależności od podjętych decyzji różnić się będzie odrobinę także sama rozgrywka.

W tym poradniku podaję jednak opis przejścia tylko z dobrymi decyzjami, tzn. takimi, dzięki którym można zobaczyć pozytywne zakończenie.

- Na początek musisz wydostać się z celi. Spójrz na okno, zabierz krukowi z dzioba kawałek blaszki.
- Kliknij na szkielet siedzący na łóżku, a gdy spadnie czaszka, spójrz do ścieków - wpadło tam oko.
- Wyłam rękę ze szkieletu leżącego na podłodze i użyj jej, by zabrać oko.
- Spójrz na kartkę przymocowaną do ściany, bohater przerysuje szkic.
- Kliknij na kratę blokującą wyjście. Użyj blaszki, by odkręcić śruby.
- Przed tobą pierwsza zagadka, trzeba uruchomić mechanizm, mocując w odpowiednich miejscach koła zębate. W miejsca, gdzie śruba ma kolor niebieski, możesz wsadzić tylko zębatki niebieskie, a tam gdzie śruba jest dwukobrowa - także te czerwone.

rozwiązanie



- Zanim przejdziesz w prawo, zabierz wiszący na sznurze fragment lustra.
- W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz następny fragment lustra - na podłodze, po prawej stronie.
- Przyjrzyj się figurze i temu, co jest wokół niej. Kliknij na jedną z osób, a dowiesz się, że potrzebujesz oczu, serca i światła.

- Spójrz na podłogę u stóp anioła. Podnieś leżącą tam świeczkę (jest u samego dołu, wskazuje ją taka jakby fala, która tam się pojawia) i zaświeć przy jej pomocy wszystkie świece - światło załatwione.
- Przejdź w prawo. Zabierz dwa ostatnie fragmenty lustra - jeden jest oparty o studnię, a drugi w klatce po prawej (jeśli jej nie widzisz, to przesunij kursor maksymalnie w prawo).
- Spójrz na deski przybite do ściany. Oderwij je (klikając w nie) i zabierz ukryte za nimi serce.
- Zajrzyj do studni. W środku pływa brakujące oko, ale na razie go nie dosięgniesz.
- Pamiętasz szkic ze ściany w celi? Spójrz na niego (masz go w notatniku, chyba że go nie przerysowałeś) - pokazuje ci, które klatki należy ściągnąć na ziemię (pierwszą, trzecią, czwartą i piątą). Sęk w tym, że nie podano kolejności. Klikaj wobec tego w nie losowo - powinieneś zauważyć, że w ścianie studni pojawiają się światła. Musisz tak klikać, by te światła pojawiły się od dołu do góry.

rozwiązanie

Klikaj w klatki, licząc od lewej: piąta, trzecia, czwarta, pierwsza.

- Zabierz ze studni oko i wróć do poprzedniego pomieszczenia.
- W ramę po lewej stronie włóż cztery fragmenty zwierciadła.
- Podejdź do figury. W otwór w klatce piersiowej włóż serce.
- Zrób zbliżenie czaszek nad głową anioła i w ich oczodoły włóż oczy.
- Cofnij się ze zbliżenia. Jeśli spełniłeś wszystkie warunki, powinny się pojawić snopy światła. Teraz musisz dobrze je ustawić, odpowiednio ustawiając lustra i manewrując skrzydłami anioła. Światło powinno utworzyć pentagram:



- Kliknij na panel, który się pojawił. W wolne miejsce włóż blaszkę.
- Należy tak zamienić miejscami dolne blaszki, by wgłębienia pasowały kształtem do górnych blaszek.

rozwiązanie



- Cofnij się, a następnie znów kliknij w miejsce, gdzie był panel, tym razem są to drzwi. Przejdiesz dalej.
- Spójrz na urządzenie znajdujące się na ziemi, na dole trzeba ustawić jakieś znaki, ale i tak brakuje dźwigni.
- Szkieletowi rażonemu prądem zabierz głowę i zamocuj ją do szkieletu, który głowy nie ma.
- Przejdź w prawo, kliknij na postać z niebieskimi oczami i na unoszący się dziwny stół, w którym zobaczysz równie dziwny otwór.
- Idź dalej w prawo, porozmawiaj z uwięzionym w klatce szczurem, prosi o pomoc.
- Zabierz z ziemi dźwignię.
- Cofnij się do miejsca ze szkieletami. Do urządzenia na ziemi przymocuj dźwignię. Ustaw w okienkach takie same symbole, jakie znajdują się w otworach na ścianie tego pomieszczenia. Jeśli nie widzisz trzeciego symbolu, to przesunij kursor w lewo.

rozwiązanie



- Przesunij dźwignię i porozmawiaj z duchem, który jeszcze przed momentem był szkieletem. Zabierz klucz.

- Idź w prawo, włóż klucz w otwór w unoszącym się stoliku.
- Na ścianie pojawi się zagadka. Musisz tak ustawić rury, by łączyły się ze sobą te o jednakowym kolorze.

rozwiązanie



- Zabierz ze stołu fragment medalionu.
- Przejdź przez nowe drzwi. Porozmawiaj z błaznem. On jako pierwszy wystawi cię na próbę. Chce, żebyś zabił kobietę, która jest więziona w klatce niedaleko stąd. Dostaniesz narzędzie, które z jednej strony jest kluczem, a z drugiej - nożem. Na razie i tak nie masz dostępu do kobiety, ale już możesz zacząć zastanawiać się nad decyzją. Nie zapomnij podnieść przedmiotu od błazna z podłogi.
- Spójrz na miskę należącą do dziwnego zwierzęcia. Jest w niej odważnik, ale go nie zabierzesz, bo zwierzę jest wściekłe.
- Idź w lewo. Możesz zabrać z szalki odważnik, chociaż ostatecznie i tak tu z powrotem wylądujesz. Spójrz na schody w dół - na razie nie możesz przejść, bo drogę zablokuje ci wielka ręka.
- Ponownie przejdź w lewo. Porozmawiaj ze strażnikiem. Puści cię do pomieszczenia z piecem, jeśli wyświadczysz mu przysługę i wykopiesz ukryty w pobliżu tajemniczy

przedmiot. Spójrz na szkic, zaznaczone na nim miejsce powinno być ci znajome.

Zabierz łopatę.

- Cofnij się do lokacji zaznaczonej przez strażnika (wróć do sali tronowej i tam w dół. Użyj łopaty w miejscu, gdzie ziemia jest spękana. Zabierz bryłkę złota i zanieś ją strażnikowi.
- Weź naszyjnik i włóż go w otwór w drzwiach z kręcącymi się pierścieniami. Zanim drzwi się otworzą, najpierw musisz jeszcze odpowiednio ustawić na nich obrazek.

rozwiązanie



- Wejdź do środka. Z szafki w ścianie zabierz trzy odważniki.
- Z pieca zabierz kość.
- Przyjrzyj się schematowi po prawej, to informacja mówiąca, co należy zrobić, by uruchomić piec.
- Idź do sali tronowej, zwierzakowi wsadź do miski kość, a zabierz piąty odważnik.
- Przejdź jeszcze na moment w prawo i porozmawiaj ze strażnikiem, dowiesz się, że coś jest nie tak z drzwiami, za którymi znajduje się bardzo niebezpieczny pająk. W klatce siedzi kobieta, której zabicie ci zlecono.
- Idź teraz do miejsca z szalami, na lewej połóż trzy odważniki, na prawej dwa. W ten

sposób zasłonięś oczy posągowi i możesz zejść na dół.

- Zabierz zawór - jest w lewym rogu ekranu.
- Spójrz na obrazy, zabierz z nich rubinowe oczy.
- Przez drzwi w ścianie przejść nie możesz, ale za to możesz pójść w prawo albo zejść poziom niżej. Idź na razie do końca w prawo.
- Spójrz na drzwi z przesuwającymi się elementami i na twarz z kłódką. Na ziemi w prawym rogu leży słabo widoczny klucz, którym otworzysz kłódkę. Porozmawiaj z więźniem, żeby przejść do kuchni musisz "naprawić jego brata", a konkretniej ułożyć jego twarz, ma mieć duże, otwarte oczy, długi nos i zamknięte usta.

rozwiązanie



- Wejść do kuchni. Z półki po lewej zabierz ostrze do skór.
- Z szafek zabierz dwie czaszki.
- Zwróć uwagę na garnek z wodą, popatrz na przyklejony do ściany schemat pokazujący przygotowanie trucizny.
- Zajrzyj do zlewu i zabierz z niego pas klinowy.
- Z wieszaka weź lampę.

- Wyjdź z kuchni i cofnij się do miejsca z drabiną, zejdź niżej. Za ścianą "rycerz" torturuje jakiegoś nieszczęśnika, zwróć uwagę na klucz, który ma przy pasie.
- Popatrz na kartkę z rysunkiem na ścianie, potem się przyda ta podpowiedź.
- Przyjrzyj się panelowi po lewej, możesz sobie powcisnąć sprężyny, ale na razie nic nie zdasz, chyba że się mocno zaprzesz
- Zejdź jeszcze niżej. Przyjrzyj się mechanizmowi, załóż pasek klinowy na zębatki.
- Zejdź raz jeszcze. Podnieś z ziemi drugą połówkę medalionu.
- Spójrz przez peryskop - masz widok na strażnika pilnującego wejścia do pomieszczenia z pająkiem.
- Popatrz na mechanizm po lewej. Trzeba tam wsadzić troje rubinowych oczu, na razie brakuje ci jednego.
- Idź na górę, a następnie w prawo, do zakratowanego pomieszczenia.
- Zrób zbliżenie na mechanizm w drzwiach i włóż tam połówki medalionu. Teraz musisz tak wciskać przyciski na kole, by każdy został zablokowany. Rozwiązanie tego zadania znajdziesz na szkicu ze ściany w kanałach - zaczynając od wybrania przycisku u samej góry, wciskaj następnie te, które wskazuje strzałka (na koniec zostanie ci jeden przycisk, który na szkicu nie został zaznaczony).

rozwiązanie

Zakładając, że przycisk u góry to jedynka i numerując pozostałe zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wciskaj: 1, 4, 2, 6, 5, 3.

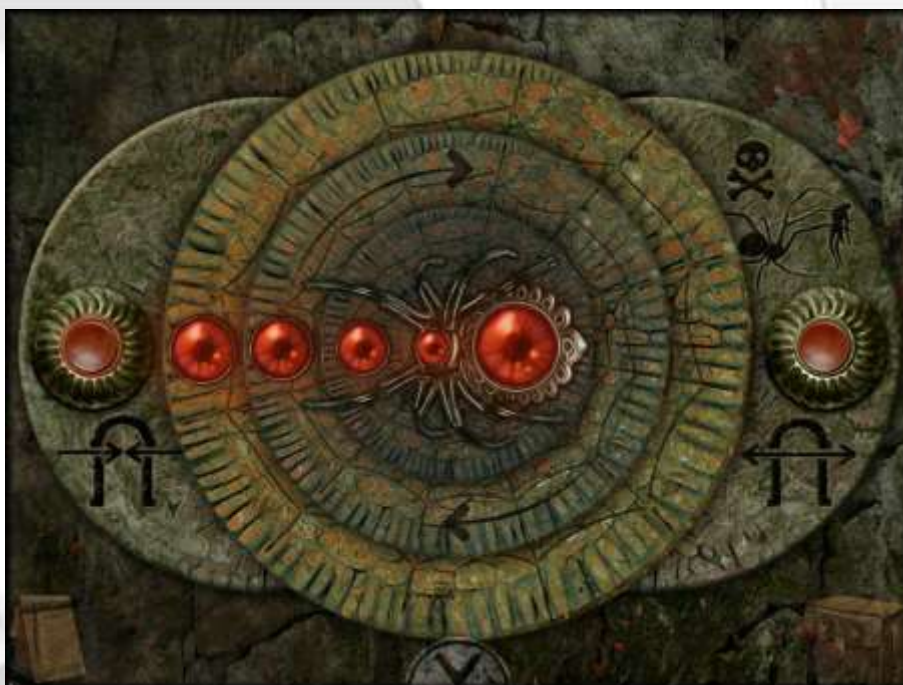
- Zabierz ze stołu mięcho.
- Spójrz na kartkę leżącą na stole. Zwróć uwagę na dziwne znaczki zastępujące podpis, bohater je zanotuje.
- Zabierz z obrazu ostatnie rubinowe oko.
- Idź w lewo i zejdź niżej. Popatrz na panel. Zwróć uwagę, że sprężynki zamiast numeracji mają dziwne znaczki. Zajrzyj do notesu, w którym powinieneś mieć zanotowane podobne hieroglify. Wciskaj sprężynki zgodnie z tym, co podpowiada ci kartka.

rozwiązanie

Wciskaj sprężyny: 1, 1, 1, 4, 4, 3, 3, 5.

- U góry panelu pojawią się dwa guziki, a po bokach rysunki wskazujące, za co dany przycisk odpowiada. Masz teraz do podjęcia decyzję: wcisnąć guzik odpowiadający za wysunięcie kółek, czy guzik powodujący ich schowanie? Aby postąpić "moralnie", powinieneś odwrócić uwagę strażnika, a nie uśmiercić go, dlatego wciśnij przycisk po prawej. Zauważ, że oprawcy wypadł klucz.
- Zejdź niżej i użyj drabinki po lewej, żeby wejść do miejsca tortur. Zabierz klucz.
- Cofnij się i zejdź jeszcze niżej, popatrz na mechanizm na ścianie. Odpowiada za drzwi na górze, te do pomieszczenia z pajakiem. Wsadź w otwory brakujące oczy.
- Przed tobą kolejna decyzja, być może nawet nie wiesz, że ją podejmujesz. Możesz albo otworzyć drzwi, powodując tym samym nagłą śmierć strażnika na górze, albo je zamknąć. Lepiej dla ciebie, jeśli wybierzesz tę drugą opcję. Dlatego ustaw wszystkie oczy w poziomej linii, skierowane w lewo i wciśnij guzik po lewej.

rozwiązanie



- Zamknąłeś drzwi, strażnik żyje. Pędź zatem na górę, właśnie do miejsca ze strażnikiem,

- klatką i drzwiami do pająka.
- Jako że stróż sobie poszedł, masz wolny dostęp do klatki z kobietą. Teraz musisz podjąć decyzję - wypuścisz ją, czy zabijesz? Chcesz być dobry, więc wybierasz opcję wypuszczenia kobiety - użyj na klatce klucza.
 - Użyj klucza zabranego w kanałach oprawcy, by otworzyć drzwi do pomieszczenia z pająkiem. Wejdź do środka.
 - Przyjrzyj się kukle wiszącej u sufitu - w głowie jest wgłębienie o specyficznym kształcie.
 - Zajrzyj do szuflady w wąskiej komodzie - jest tam schemat kolorów, interesuje cię ten ostatni - u góry czerwony, u dołu niebieski i zielony.
 - Popatrz teraz do drugiej komody, znajdziesz tam urządzenie, dzięki któremu przygotujesz znaczek z odpowiednimi kolorami. Wciśnij kolor czerwony i nie zmieniając położenia kół, wciśnij niebieski. Odwróć tak, by puste pole było u góry i wybierz kolor zielony. Na koniec wciśnij przycisk u dołu, by zatwierdzić.
 - Zabierz gotowy symbol i włóż go do głowy kukły.
 - Pociągnij za dźwignię w ścianie i po chwili podnieś z podłogi odnóże pająka.
 - Odsuń kratkę w ścianie i zabierz z wnęki gałęzie.
 - Wyjdź z pomieszczenia i idź do sali tronowej, porozmawiaj z kobietą, dostaniesz od niej monetę.
 - Udaj się do pieca. Włóż do środka gałęzie, po prawej zamontuj zawór, a u góry - czaszki. Wciśnij guzik pod czaszkami, by rozniecić ogień.
 - Idź do kuchni. Wrzuć do gara mięsko i przebij je nogą pająka. Wciśnij guzik, by podkręcić temperaturę. Zabierz potrawkę.
 - Cofnij się aż do klatki ze szczurem i chowającej się w ziemi bestii daj zatrute mięso.
 - Spójrz na urządzenie na ziemi. Kolejna decyzja do podjęcia. Oczywiście jesteś dobry, więc wypuścisz szczura, a zatem pociągnij wajchę w prawo i wciśnij przycisk po prawej.
 - Zapamiętaj, co powie ci szczur o znaku rozpoznawczym - gdy będziesz chciał go odwiedzić, musisz zapalić lampę przed jego domem. Weź monetę, którą ci zostawił.
 - Zejdź do kryjówki bestii i wejdź jej do gardła. Użyj ostrza, by móc wyciągnąć szmaragd.

- Spójrz na stertę kości. Musisz je wszystkie odsunąć, by wyciągnąć ukryty pod spodem klucz, który oczywiście zabierz. W danym momencie możesz przesuwać tylko tę kość, która nie jest zablokowana przez inną.
- Wróć na górę i idź w prawo, na zewnątrz. Tam zejźdź po linie na sam dół, na razie ignorując otwór w połowie drogi.
- Porozmawiaj z kobietą siedzącą pod bramą, dowiesz się o tym, że żeby wyjść, będziesz potrzebował trzech szmaragdów, i że ona z kolei potrzebuje trzech złotych monet.
- Zerwij zasłonę, za którą kryje się trzygłowa bestia, będziesz musiał jakoś sobie z nią poradzić - ale to za moment.
- Wejźdź po linie do góry i przejdź przez otwór w połowie drogi.
- Popatrz na obrazy, bohater zanotuje położenie symboli w rogach ram.
- Przejdź w lewo. Spójrz na dziwną maszynę i na wiszący nad nią schemat jej używania.
- Zwróć uwagę na drzwi, przez te po prawej nie możesz przejść, bo... obserwują cię drzwi po lewej. Wobec tego powieś na nich zasłonę i teraz spokojnie możesz zajrzeć, co znajduje się w kolejnym pomieszczeniu.
- Porozmawiaj z tajemniczą postacią, na stole pojawi się zagadka, którą powinieneś rozwiązać. Należy dopasować figury tak, aby wszystkie się zmieściły w kwadracie, trzeba przejść dwa poziomy.

poziom pierwszy



poziom drugi



- Gdy rozwiążesz obie części łamigłówki, postać zniknie, a ze ściany spadnie zasłona, ukazując ukryty wcześniej obraz.

- Przyjrzyj się obrazowi i posługując się notatkami, ustaw symbole w rogach w odpowiedni sposób.

rozwiązanie



- Przejdź przez drzwi. Na komodzie po prawej postaw lampę, by doświetlić pomieszczenie.
- Otwórz sarkofagi, w tym po lewej znajdziesz trzecią złotą monetę.
- Zajrzyj do szafki po lewej i zabierz z niej drugi szmaragd.
- Cofnij się do poprzedniego pomieszczenia. Po prawej stronie stoi skrzynia. Aby dostać się do zamka, najpierw musisz tak poprzesuwać płytki, by w środku utworzył się otwór w kształcie rombu.

rozwiązanie



- Otwórz teraz skrzynię kluczem zabranym z legowiska bestii. Zabierz ze środka kryształ.
- Cofnij się i włóż kryształ do dziwnej maszyny po lewej. Zobaczysz, jak olbrzym porusza się, strącając kolec, który rani trójgłową bestię.
- Wyjdź teraz na zewnątrz i zjeżdź na dół. Daj kobiecie monety, a w zamian zabierz szmaragd. Wszystkie trzy włóż w otwory w bramie. Jesteś wolny, ale droga przed tobą jeszcze daleka.
- Opuść swoje więzienie. Spotkasz kolejną dziwną postać, od której dowiesz się o pociągu.
- Podnieś z ziemi koło. Zajrzyj do wagonika, w środku leży zdjęcie pociągu, do którego musisz się dostać.
- Idź do przodu, w stronę trzech figur mających na horyzoncie. Przyjrzyj się podstawom tych figur - na pierwszej wyryte są nazwiska niektórych fundatorów gry, na trzeciej są dzwony - zapamiętaj ich położenie. W środkowej figurze znajduje się grobowiec, ale na razie się do niego nie dostaniesz.
- Cofnij się i tym razem idź w prawo. Kliknij na dziwną konstrukcję z twarzą - cierpi, prosi cię o przyniesienie burzowego jaja.
- Spójrz na skrytkę w kamieniu.

- Idź w prawo. Porozmawiaj ze strażnikiem mostu - przepuści cię, jeśli przyniesiesz mu fragment ciała bestii zamieszkującej kopalnię.
- Podnieś przywiązaną do sznura szmacianą lalkę.
- Cofnij się i idź teraz ścieżką w stronę domu - mieszka w nim sznur, którego kiedyś uwolniłeś.
- Jeśli zapukasz do drzwi, usłyszysz, że zostaniesz wpuszczony dopiero, jak udowodnisz, że jesteś przyjacielem - musisz pokazać znak rozpoznawczy. Powinieneś pamiętać, że jest nim zapalenie lampy przed domem. Spójrz zatem na nią - kryształ w środku jest rozbity, musisz zdobyć nowy.
- Idź w lewo. Spójrz na wagon - brakuje w nim kółek, na razie masz tylko jedno.
- Wejź do kopalni. Spójrz na panel przywołujący windę - brakuje w nim guzika.
- Podnieś z ziemi drugie koło od wagonika.
- Gdy pójdziesz w lewo, zobaczysz truchło konia i dziwne koło, nic tu nie działoś.
- Wyjź na zewnątrz i napraw wagon, mocując brakujące koła.
- Spójrz na znak drogowy i zapamiętaj wyrytą na nim wskazówkę.
- Idź do góry. Porozmawiaj z ptakiem, on też chce, żebyś przyniósł mu burzowe jajo, w zamian coś ci oferuje.
- Z rury ściekowej zabierz korbę.
- Wróć na razie do kopalni, idź w głąb i zamontuj korbę na kole, a następnie przekręć.
- Podnieś z ziemi czerwony przycisk i zamontuj go na panelu przywołującym windę, wciśnij go.
- Zjedź na dół i idź w lewo, spójrz na bestię. Otwórz szafkę i zabierz z niej metalowe pudło.
- Idź w prawo. Kliknij na dziecięce główki, a odsłoni się panel. Włóż pudło w otwór po prawej.
- Podobna zagadka była już wcześniej, trzeba tak przekręcić płytki, by rury tworzyły nieprzerwany ciąg. Następnie wciśnij guzik z wiertłem.
- Idź w lewo. Zabierz z ziemi szczypce bestii.
- Jeszcze raz w lewo. W skrzyni znajdziesz linę, a ziemi po lewej stronie zabierz kryształy.

- Wyjdź na powierzchnię i idź do samej góry. Przed tobą wieża strzeżona przez kolejnego potwora.
- Spójrz na panel znajdujący się przed bohaterem. Należy klikać w odpowiedniej kolejności na przyciski z rzymskimi cyframi. W jakiej? Spójrz do notatek (a jeśli nie masz tego w notatkach, to zejdź na dół, do wejścia do kopalni, tam po lewej stronie jest znak, na którym znajduje się podpowiedź). Zaczynasz nie od pierwszej strzałki, tylko od miejsca, w którym zaczyna się linia.

rozwiązanie

Klikaj na: V, II, IV, I, III.

- Gdy zrobisz to dobrze, odsłoni się tablica z zębatkami, musisz tak poprzestawiać płytki, by połączyć dwie szare zębátky.

rozwiązanie



- Wciśnij czerwony przycisk. Możesz wejść do wieży.
- Możesz zajrzeć do książki, ale nie jest to konieczne.
- Wejdź na górę, porozmawiaj ze strażnikiem wieży. Prosi cię o przyniesienie mu Korony

- Potępionych. Zabierz kamienną płytkę, którą ci da.
- Kliknij trzykrotnie na dzwon, zobaczysz, że jeden z grobowców na pustyni się podniósł.
 - Zabierz klucz, który spadł, gdy uderzałeś w dzwon.
 - Spójrz przez lunetę. Przesuń widok 3x w lewo i raz w dół. Bohater zanotuje znak wyryty w skale.
 - Wejdź po drabinie na dach. Otwórz kluczem klatkę, w której jest burzowe jajo i zabierz je.
 - Jeśli teraz zejdziesz do wieży, strażnik nakaze ci oddać jajo. Zamiast tego przymocuj linę do haka na dachu i tą drogą opuść budynek.
 - Trzeba teraz zdecydować, komu wręczyć jajo. Ptak twierdzi, że należy ono do niego, ale nie wiesz, czy mówi prawdę. Z kolei konstrukcja na rozdrożach potrzebuje jaja, by ulżyło mu ono w cierpieniu. Dlatego właśnie jej zanieś jajo.
 - Zabierz klucz i otwórz nim kamienną skrytkę. Ze środka wyjmij części do pociągu.
 - Idź teraz przed chatę szczura. "Zapal" lampę, wkładając do środka kryształ. Możesz wejść do budynku.
 - Szczur, podobnie jak strażnik wieży, chciałby dostać przedmiot ukryty w grobowcu. Możesz już zacząć się zastanawiać, komu pomożesz. Weź od szczura kamienną płytkę.
 - Zajrzyj do szuflady biurka i zabierz stamtąd figurkę.
 - Malcowi oddaj jego szmacianą lalkę.
 - Zabierz metalową blaszkę wiszącą na ścianie po prawej stronie.
 - Zejdź do piwnicy. Zajrzyj do beczki po prawej, bohater przerysuje szkic.
 - Z kosza zabierz kolejną figurkę.
 - Spójrz na drewniany regał stojący pod ścianą, znajduje się tam stojak z trzema figurkami. Włóż w otwory brakujące dwie. Musisz je teraz ustawić w odpowiedniej kolejności, posługując się zanotowaną wcześniej podpowiedzią.

rozwiązanie



- Jeśli zrobisz to dobrze, otworzą się drzwi do ukrytego pomieszczenia, idź tam.
- Okazuje się, że szczury nie są takie miłe, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Musisz podjąć decyzję, co zrobić z uwięzionym człowiekiem.
- Spójrz na panel na ścianie, zamocuj w środku metalową blaszkę. Górną i dolną blaszkę można odwrócić, wtedy ukaże się strzałka w górę lub w dół. Jesteś dobry, więc chcesz uwolnić człowieka - ustaw strzałkę do góry i wciśnij guzik.
- Spójrz na przyklejoną do ściany po lewej stronie kartkę, a następnie na stojące obok urządzenie - będziesz musiał tu później wrócić, by przygotować część potrzebną do uruchomienia pociągu. Na razie wyjdź z budynku.
- Przed chatą stoi człowiek, który w ramach wdzięczności zostawi ci bilet.
- Idź teraz na pustynię, do grobowców.
- Przyjrzyj się środkowemu grobowcowi, w puste miejsca włóż płytki.
- Trzeba teraz ułożyć obrazek. Możesz zamieniać miejscami dowolne płytki.

gotowy obrazek



- Wejdź do środka. Kliknij na kostkę, zaczniesz wydobywać się gaz.
- Kliknij na koło w kostce, pojawi się nowa zagadka. Najpierw zobaczysz symbole, bohater skomentuje, że dobrane są parami, według przeciwieństw. Kliknij na odcisk palca na środku. Trzeba teraz odkrywać po dwa symbole, zapamiętywać ich położenie i dobierać je parami. Zauważ, że koło wypełnia jakiś płyn. Za każdym razem, gdy dojdzie do samej góry, jedna dobrana już para zostanie z powrotem zakryta. Gdy wykonasz zadanie, otworzy się przejście, wejdź przez nie.
- Spójrz na zegar z trzema wskazówkami, zapewne musisz je jakoś przestawić.
- Przeczytaj kartki, jedna jest w wiadrze, a druga w zlewie. Zapamiętaj z nich informacje o pięciu istotach w maskach, dwukrotnym przeszyciu ciała ładunkiem i trzykrotnym spętaniu.
- Wróć do zegara i ustaw wskazówki zgodnie z podpowiedzią.

rozwiązanie



- Przesław dźwignię w ścianie po prawej. Po wyznaniu mężczyzny zabierz koronę, którą zostawił.
- Wycofaj się i wyjdź z grobowca. Pora zdecydować, co zrobić z koroną. Szczur twierdzi, że zapewniłaby przyszłość jego rodzinie, ale nie można mu wierzyć, bo torturuje i zjada ludzi. Wydaje się, że strażnik nie pożąda korony z chęci zysku. Idź zatem na wieżę i oddaj mu swoją zdobycz. W zamian dostaniesz kawałek układanki.
- Wyjdź na zewnątrz i spójrz na zakratowaną konstrukcję po prawej. Okazuje się, że to kolejna zagadka. Włóż tam płytkę, którą przed chwilą otrzymałeś. Twoje zadanie nie jest trudne, trzeba ułożyć figury od prostej do najbardziej skomplikowanej.

rozwiązanie



- Zabierz sześcian i idź z nim do piwnicy w domu szczura. Włóż kostkę do otworu w urządzeniu i pociągnij za dźwignię. Zabierz ogniwo zasilające.
- Idź na most. Daj strażnikowi szczypce, a zostaniesz przepuszczony. Przejdź do pociągu.
- Porozmawiaj z maszynistą, powie ci, czego potrzebujesz - ogniwa, biletu i części - ja to już wszystko mam, więc pozostaje dostać się do pociągu.
- Podejdź do drzwi. Pamiętasz obrazek, który widziałeś przez lunetę na wieży? Odtwórz go, wciskając odpowiednie płytki (jeśli nie pamiętasz, zajrzyj do notatnika).

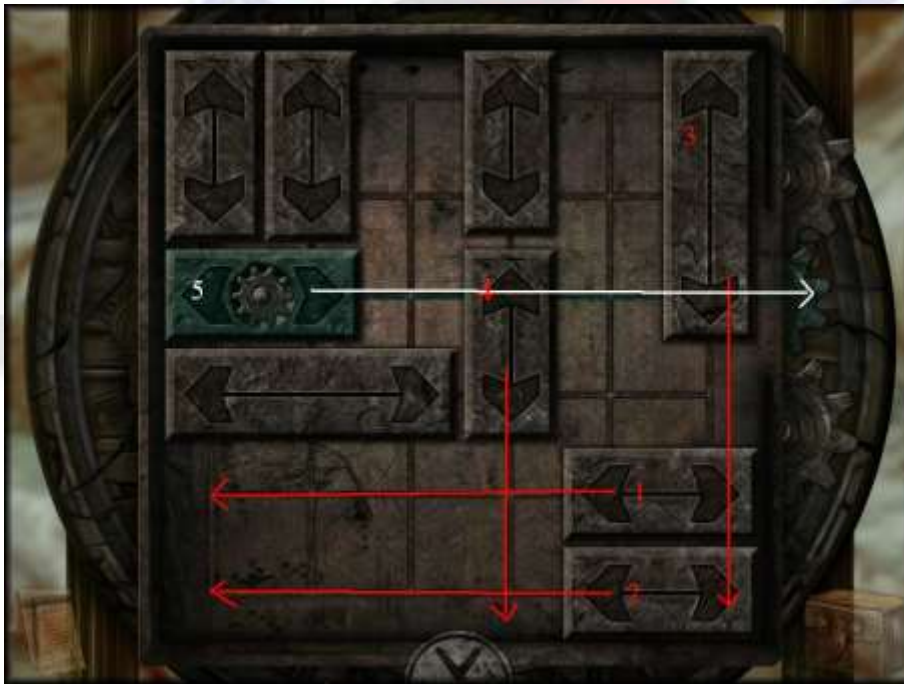
rozwiązanie



- Wejść do środka, daj maszyniście wszystkie potrzebne przedmioty. W drogę.
- Przed tobą przedostatni etap podróży. Idź w prawo, przez bramę na razie nie przejdziesz, więc dalej w prawo.
- Porozmawiaj z kowalem, wejść za nim do środka i znów porozmawiaj.
- Rano zacznij od obejrzenia szkicu nad kominkiem.
- Wyjść na zewnątrz i idź w lewo, zobaczysz, że strażnik bramy nie żyje. Wciąż jednak nie możesz przejść, bo nie masz klucza.
- Idź cały czas w lewo, aż dojdiesz do miejsca, w którym znajdziesz kilku niedobitków. Weź klucz od bramy (jest na ziemi, niżej tego stworzenia po prawej).
- Wróć do bramy i przekręć klucz, musisz jeszcze rozwiązać zagadkę. Dla większości graczy to żadna nowość, trzeba tak przesuwac klocki, by doprowadzić ten zielony do wyjścia. Wiadomo: część płytek przesuwają się tylko góra-dół, część - lewo-prawo.

rozwiązanie





- Przejdź przez bramę, a następnie przez drzwi wykute w skale i jeszcze w lewo. Porozmawiaj z postacią stojącą tyłem do ciebie. Prosi o przyniesienie kwiatów. Pierwszy zabierz ze stojaka.
- Wyjdź na zewnątrz. Kolejny kwiatek rośnie w łodzi.
- Idź do przodu, następną roślinkę znajdziesz po lewej stronie.
- Ponownie do przodu, tu zerwij ostatni kwiat.

- Wróć do jaskini, ale nie idź do mężczyzny, tylko zatrzymaj się w pierwszym pomieszczeniu. Spójrz na rury i zbiornik w kształcie lejka, wrzuć tam zebrane kwiaty.
- Przywołałeś błazna, jego los zależy teraz od ciebie. Nie jest niewiniątkiem, ale ty masz być miłosierny, w związku z tym go uwolnij.
- Idź teraz w lewo i porozmawiaj z postacią w masce, za pomoc otrzymasz proszek, który rozproszy mgłę.
- Wróć na polanę, nad którą unosi się mgła, i użyj tam proszku. Niestety większość postaci nie żyje. Przeżyła tylko jedna z nich, która schroniła się w jakby jamie (na środku ekranu). Kliknij tam, by dowiedzieć się, co się wydarzyło.
- Przejdź w lewo i porozmawiaj z siedzącą na altanie postacią.
- Spójrz na mechanizm znajdujący się w podłodze altany, brakuje w nim fragmentu.
- Przejdź do przodu, w stronę zgliszczy. Porozmawiaj z postacią siedzącą na instrumencie, prosi cię o odnalezienie skrzydlatej istoty, która ich zdradziła.
- Po lewej leży strażnik z wieży, któremu dałeś koronę, Niestety okazała się bezużyteczna.
- Idź do domu kowala i wejdź na dach, jest tam zdrajca, jak się okazuje twój znajomy... Porozmawiaj z nim. Zostaniesz przeniesiony z powrotem do zgliszczy. Musisz zdecydować, czy powiedzieć, gdzie znajduje się skrzydlata postać. Wiesz że prawdopodobnie i tak umrze, więc niech się to stanie w pokoju. Nie mów, że go znalazłeś.
- Spójrz na instrument, trzeba zagrać melodię zapisaną na kartce. Kartka jest odwrócona w twoją stronę, za to instrument stoi odwrotnie, więc trzeba się dobrze przyglądać, żeby nie pomylić nut. Patrz uważnie, jeśli na kartce jakaś nuta ma "główkę" u góry, to na klawiszach musisz szukać nuty z główką u dołu, jeśli jest odwrócona w prawo - szukasz odwróconej w lewo.

rozwiązanie



- Zabierz kamienny dysk, który pojawił się w otworze w "szpikułku".
- Idź do altany i umieść dysk w wolnym miejscu na mechanizmie w podłodze. Zadanie polega na ustawieniu dysków w taki sposób, by znajdujące się na nich wzory pasowały do wzorów znajdujących się na obrzeżach.

rozwiązanie



- Zabierz gwiazdny metal. Masz już materiał do wykucia miecza, ale nie znasz kształtu. Wróć zatem na polanę i idź do przodu, do katedry.
- Drzwi są zamknięte. Popatrz na rzeźby, a dokładniej na cokoły. Zajrzyj do notatnika, powinieneś mieć w nim przerysowany szkic z domu kowala. Ustaw twarze zgodnie z tymi rysunkami.
- Wejdź do środka i przejdź dalej, po czym jeszcze dalej, tym razem przez zamknięte drzwi. Porozmawiaj ze ślepcem. Zgodzi się naszkicować ci miecz, jeśli odrestaurujesz 30 obrazów.
- Zabierz ze stołka zestaw do renowacji, gra sama cię przeniesie do innego pomieszczenia. Razem z tobą będzie kot, który namawia cię do tego, byś zamiast odnawiać obrazy, zniszczył te, za którymi znajdują się fragmenty szkicu. Dostaniesz nawet noże. Chcesz jednak postępować właściwie, wobec tego niczego nie zniszczysz. Podchodź do każdego obrazu i używaj na nim pędzla. Nieważne, które dzieła wybierzesz. Gdy naprawisz wszystkie w pomieszczeniu, przejdź do innego. Na koniec wróć do starca, w nagrodę za pracę dostaniesz rysunek miecza (pojawi się w twoim notatniku).
- Idź do kowala i daj mu gwiazdny metal.
- Z gotowym mieczem udaj się za bramę i wejdź na samą górę, do rzeźby. Wbij w nią miecz i przejdź przez drzwi, które się pojawią.

- Idź w prawo i kliknij na jedną z postaci strzegących bramy. Musisz dokonać ostatniego wyboru. Sięgnij po ciemny klucz, jeśli twoje sumienie nie jest czyste, lub po jasny, jeśli nie masz sobie nic do zarzucenia. Generalnie jeśli wszystkie podjęte przez ciebie decyzje były słuszne, wybór klucza nie ma wpływu na zakończenie. Jeśli popełniłeś kilka błędów, nic cię nie uratuje. Jeśli zaś pomyliłeś się raz, to wybierz ciemny klucz - z tego, co zasugerowała mi gra, jeden błąd zostałby ci wybaczony (za pierwszym razem popełniłam jeden błąd, ale ponieważ wybrałam jasny klucz, uznano to za przejaw pychy i zobaczyłam negatywne zakończenie).
- Idź teraz dwa razy w lewo i kliknij na postać siedzącą na potworze. Wejź do jaskini i zjedź windą na dół.
- Połóż na szali wybrany przez ciebie klucz. To już koniec przygody.