

ZEGARMISTRZ – THE WATCHMAKER

PORADNIK DO GRY

W rozliczeniu czasu czynności bohaterów zostały pogrupowane według zadań. Jednak wiele przedmiotów niezbędnych do ich wykonania można podnieść wcześniej – niekoniecznie w ramach opisywanego zadania. W zadaniach nie przedstawiono dokładniej elementów, które nie są konieczne do ukończenia gry.

1. ODBLOKOWAĆ WINDĘ DLA SŁUŻBY

- **9:00 am** – początek w holu na czwartym piętrze. Klawiszem F8 wybrać postać.
- **20 minut** – zejść na tyły ogrodów zamkowych, co spowoduje automatycznie wybuch w oranżerii. W grze odblokuje to windę o srebrnych drzwiach (droga do piwnicy).
- <http://www.youtube.com/watch?v=IPBVLKpJehQ> – Video poradnik

2. ODZYSKAĆ I ZWRÓCIĆ OKULARY STRÓŻA

- Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Darrela (klawisz F8) – jest wystarczająco silny, żeby przesunąć podstawę pod roślinę.
- Na tyłach ogrodów zamkowych przejść w okolice domu stróża. Przesunąć podstawę pod drzewo (PPM na podstawie pod roślinę). Wejść na podstawę (PPM na ustawionej pod drzewem podstawie pod roślinę). Zajrzeć do gniazda sroki (PPM na gnieździe).
- **15 minut** – Z gniazda zabrać **okulary**.
- Poszukać stróża (od 9:20 będzie w swoim domu, od 11:00 w łazienkach dla gości, od 13:00 znów w swoim domu, a o 16:00 pojawi się w kotłowni).
- **10 minut** – Użyć okularów na stróżu.
- <http://www.youtube.com/watch?v=5hkbglkQ1ks> – Video poradnik

3. UGOŚCIĆ KUCHARZA I ZDOBYĆ JEGO KLUCZE

- Możliwe do wykonania po odblokowaniu windy do piwnicy (zadanie nr 1).
- Z piwnicy z winami wziąć **butelkę wina**. W kuchni porozmawiać z kucharzem. Z list dialogowej obowiązkowo wybrać Kucharz> Stephen Klausmann> W przeszłości żeglarz.
- **15 minut** – Do kuchni wezwać partnera (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów). Użyć na kucharzu butelki wina – partner weźmie **klucze kucharza**.
- http://www.youtube.com/watch?v=aB7dSFd_5NE – Video poradnik

4. ODZYSKAĆ BRANSOLETKĘ POKOJÓWKI

- Możliwe do wykonania po zdobyciu kluczy kucharza (zadanie nr 3).
- Zejść na tyły ogrodów zamkowych. PPM kliknąć pokrywę studni, co spowoduje do reakcji ogrodnika. Z kosza podnieść **pustą butelkę**. (Jeśli tu masz problem, podejdź do kosza, używając klawiszy strzałek.)
- Z szafy w jadalni zabrać **nóż** (PPM sztuce).

- **10 minut** – Zjechać do piwnicy. W pralni użyć pustej butelki na dozowniku pralki – **detergent**.
- Na drzwiach do kotłowni użyć kluczy kucharza. W środku wyświetlić Spacją pulpit pompy wodnej. PPM kliknąć wyłącznik – to zatrzyma urządzenie. Na filtrze między dwoma zbiornikami użyć noża, a potem detergentu. PPM zamknąć filtr.
- **15 minut** – Ponownie wyświetlić Spacją pulpit pompy wodnej. PPM kliknąć wyłącznik – to włączy urządzenie, a w basenie pojawi się mydlana piana.
- **15 minut** – Z dna basenu wziąć **bransoletę** (PPM na błyszczącym przedmiocie).
- <http://www.youtube.com/watch?v=8W8Vj4KxCyQ> – Video poradnik

5. ZWRÓCIĆ BRANSOLETKĘ I ZDOBYĆ BANKNOT

- Możliwe po odzyskaniu bransoletki Carli (zadanie nr 4).
- Poszukać żony nadzorcy (raczej na basenie, bo dopiero o 15:30 Jude przejdzie do sali gimnastycznej). Jeśli trzeba, ściągnąć w pobliże żony nadzorcy Victorię (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów). Przełączyć sterowanie na Victorię (klawisz F8) – tylko ona będzie rozmawiać o prywatnym życiu pokojówki.
- Jako Vic porozmawiać z żoną nadzorcy. Z listy dialogowej wybrać obowiązkowo: Pokojówka> Carla Hoffman> Prywatne życie Carli.
- Poszukać pokojówki. Od 9:20 jest na czwartym piętrze, od 12:30 w pralni, od 14:30 na drugim piętrze.
- Jeśli trzeba, ściągnąć w pobliże pokojówki Victorię (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów). Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Victorię (klawisz F8). Jeśli trzeba, zabrać od Darrela bransoletkę (jako Vic klawisz Tab> na liście wybrać Telefon> kliknąć imię nad listą> z listy wybrać Bransoletę> znów kliknąć imię nad listą> Zamknij. (Jeśli bezpośrednio przed zamknięciem okna ekwipunku nie wciśniesz imienia partnera nad listą, będziesz sterować jego postacią. W takim wypadku znów wciśnij F8 – wrócisz do Victorii.)
- Jako Victoria użyć na pokojówce bransolety. Porozmawiać z Carłą. Z listy dialogowej obowiązkowo wybrać: Pokojówka> Prywatne życie Carli.
- **20 minut** – Znów jako Vic porozmawiać z pokojówką. Tym razem z listy dialogowej obowiązkowo wybrać Rzeczy i fakty> Gala wieczorna – dostaniesz **banknot** z kodem do aktówki Corony.
- <http://www.youtube.com/watch?v=08Vmbc2GH50> – Video poradnik

6. ZNALEŹĆ PRZEJŚCIE Z WIEŻY DO KAPLICY

- W domu stróża wyświetlić spacją widok półki przy oknie. Zabrać z niej **dluto**.
- W jadalni wyświetlić spacją widok zegara na kominku. Zabrać **klucz do zegara**.
- W holu na czwartym piętrze wejść do pokoju Victorii lub Darrela. Przejść przez pokój na balkon (PPM na drzwiach naprzeciw wejścia do pokoju).
- Na balkonie wyświetlić spacją widok baszty. Wdrapać się na wieżę zegarową (PPM na pęknięciu w murze). Żeby ewentualnie wrócić z wieży na balkon – PPM na szczelinie.
- Na wieży zegarowej przeprowadzić bohatera klawiszami strzałek za płaskorzeźbę (w prawo ku górze ekranu). Spacją wyświetlić widok tej ściany.

- **10 minut** – Użyć dłuta na odłupanym fragmencie tynku – odsłonisz tarczę zegara.
- **5 minut** – Na tarczy zegara użyć klucza do zegara – otworzysz wejście do wieży.
- W wieży zegarowej zejść do katakumb (PPM na schodach przy ścianie). Jeśli trzeba, wezwać do katakumb partnera (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów) – do odsunięcia kamiennej płyty są potrzebni oboje. Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Victorię (klawisz F8).
- **10 minut** – Jako Victoria pociągnąć za dźwignię obok kamiennej płyty (PPM na dźwigni na ścianie).
- Przejść przez kryptę. Schodami w głębi wejść do kaplicy. Tam przejść na front ołtarza. Podejść do drzwi kaplicy. Otworzyć drzwi kaplicy (PPM na zamknięciu). Wyjść z kaplicy (PPM na drzwiach).
- http://www.youtube.com/watch?v=zkBiq_f7ty4 – Video poradnik

7. ZBADAĆ PIWNICĘ OGRODNIKA

- Możliwe po zanieczyszczeniu basenu, gdy ogrodnik wyniesie się z ogrodów zamkowych (zadanie 4). Do otwarcia aktówki trzeba mieć w ekwipunku banknot od Carli (zadanie nr 5).
- Przejść na tyły ogrodów zamkowych. PPM otworzyć pokrywę studni.
- **15 minut** – Zejść do zbiornika wodnego (PPM na otwartej studni).
- Przejść w dół podziemnego korytarza. W okrągłej sali wdrapać się przez dziurę do pomieszczenia z maszyną (PPM na gruzie).
- Przydatne (choć niekonieczne) jest obejrzenie wskaźników na maszynie przed i po jej uruchomieniu – to podpowiedź do późniejszej zagadki.
- Uruchomić maszynę (PPM na dźwigni na froncie maszyny). Spowodować wyładowanie energii (PPM na przycisku na froncie maszyny).
- **10 minut** – Przez dziurę w ścianie, wyrąbaną przez maszynę, wejść do piwnicy ogrodnika.
- W piwnicy zabrać z blatu kredensu **sekator**. Otworzyć szafkę (PPM na kredensie). Wyjąć walizeczkę (PPM na aktówce).
- Do zamka szyfrowego wprowadzić kod: **41730**. (Podpowiedzią jest banknot w ekwipunku.)
- **15 minut** – Otworzyć aktówkę (PPM na przycisku obok zamka aktówki).
- Z aktówki zabrać **kasetę**.
- **10 minut** – Wyjść przez studnię z powrotem do ogrodów zamkowych.
- <http://www.youtube.com/watch?v=1rqtSgdbjF8> – Video poradnik

8. ZBOBYĆ KLUCZ DO STAREGO SKRZYDŁA ZAMKU

- Możliwe po zdobyciu sekatora (zadanie 7).
- **10 minut** – Na tyłach ogrodów zamkowych użyć sekatora na kłódce na drzwiach ptaszarni (do ekwipunku automatycznie trafi **kłódka**).
- **15 minut** – Otworzyć drzwi ptaszarni (PPM na drzwiach) – ucieczka gołębia wywabi nadzorcę z biura.
- Przejść do biur Wielonarodowców. Wejść do biura nadzorcy. Z biurka zabrać **zdjęcie Jude**.

Wrócić na korytarz i tu odszukać wejście do sekretnego laboratorium. Wyświetlić klawiaturę zamka na ścianie obok drzwi (PPM na klawiaturze).

- **15 minut** – Wprowadzić kod: **9795** i zatwierdzić go (PPM na wirtualnym klawiszu ze strzałką – automatycznie wejdiesz do laboratorium).
- Podpowiedzią do zagadki jest zdjęcie Jude w ekwipunku.
- W sekretnym laboratorium otworzyć lodówkę stojącą przy wejściu (PPM na czerwonym przycisku na frontowej ścianie). Obejrzeć skradzione narzędzia (PPM na pojemniku w otwartej lodówce). Żeby opuścić laboratorium, PPM kliknąć klawiaturę zamka na ścianie obok drzwi.
- Wrócić do biura nadzorcy. Jeśli trzeba, ściągnąć do gabinetu Victorię (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów). Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Victorię (klawisz F8). Jeśli trzeba, zabrać od Darrela zdjęcie Jude (jako Vic wcisnąć klawisz Tab> na liście wybrać Telefon> kliknąć imię nad listą> z listy wybrać Zdjęcie Jude> znów kliknąć imię nad listą> Zamknij. (Jeśli bezpośrednio przed zamknięciem okna ekwipunku nie wciśniesz imienia partnera nad listą, będziesz sterować jego postacią. W takim wypadku znów wciśnij F8 – wrócisz do Victorii.) Tylko Vic – prawnik będzie rozmawiać z Andersonem o skradzionych narzędziach.
- Jako Victoria porozmawiać z nadzorcą. Z listy dialogowej wybrać obowiązkowo: Nadzorca> Skradzione narzędzia.
- **15 minut** – Jako Victoria użyć na nadzorcy zdjęcia Jude – zdobędziesz **klucz** do starego skrzydła zamku.
- <http://www.youtube.com/watch?v=fHRazz7atVI> – Video poradnik

9. ZNALEŹ SKRYTKĘ ANNY

- Możliwe po zdobyciu klucza do starego skrzydła (zadanie 8).
- W pomieszczeniu z basenem użyć na brązowych drzwiach klucza od nadzorcy – odblokujesz zamek. Otworzyć drzwi (PPM na drzwiach). W holu starego skrzydła wejść na piętro (PPM na schodach w głębi korytarza). W górnym holu otworzyć drzwi do gabinetu (PPM na drzwiach przy schodach).
- **10 minut** – W gabinecie otworzyć szafkę z portretem Anny (PPM na gablocie na ścianie).
- Obraz zawiera podpowiedź do następnej zagadki – trzy figury szachowe w kolejności: goniec, skoczek i wieża. Spod portretu Anny możesz zabrać walec i użyć go na fonografie – wysłuchasz uzupełnienia historii Anny i Zegarmistrza. Ani zabranie walca, ani jego wysłuchanie nie jest obowiązkowe.
- Podpowiedzią do zagadki szachownicy jest płaskorzeźba na ścianie mauzoleum – jej obejrzenie nie jest konieczne dla otwarcia skrytki.
- Na tyłach ogrodów zamkowych wejść do mauzoleum (PPM na bramie okrągłej budowli w ogrodzie). Podejść do szachownicy (PPM na szachownicy).
- **20 minut** – Na szachownicy PPM kliknąć w podanej kolejności trzy kwadraty. **Pierwszy na przecięciu 3. kolumny i 3. rzędu. Drugi na przecięciu 4. kolumny i 7. rzędu. Trzeci na przecięciu 5. kolumny i 1. rzędu.**
- Opróżnić skrytkę w podstawie szachownicy (PPM na starych przedmiotach) – do ekwipunku automatycznie trafi **lalka, zwój papieru i kryształ**.
- <http://www.youtube.com/watch?v=ftCmiGsZESk> – Video poradnik

10. OTWORZYĆ I ZBADAĆ ARCANUM

- Możliwe po zdobyciu zwoju papieru (zadanie 9).
- W starym skrzydle zamku przejść do holu na parterze. Podejść do zegara we wnęcie w ścianie i wyświetlić zbliżenie tarcz (PPM na zegarze lub klawisz Spacji).
- **15 minut** – Wciśniętym i przytrzymanym LPM przestawić wskazówki na tarczach. Tarcza po lewej: **mała wskazówka na IX, duża na XI**. Tarcza po prawej: **mała wskazówka na VII, duża nieco poniżej II** – po chwili oczekiwania automatycznie otworzy się wejście do Arcanum. (Podpowiedzią jest zwój papieru w ekwipunku.)
- **20 minut** – Po wejściu do Arcanum zajrzeć do torby obok ołtarza (PPM na torbie) – automatycznie wyjmiesz i przeczytasz **pamiętnik** Krenna.
- Znaleźć w torbie **negatywy, formę, czerwoną flaszkę i niebieską flaszkę** (PPM na torbie po przeczytaniu pamiętnika Krenna).
- Jeśli trzeba, ściągnąć do Arcanum Victorię (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą przedmiotów). Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Victorię (klawisz F8) – jako znająca łącinę, będzie mogła przeczytać pamiętnik Zegarmistrza.
- **20 minut** – Jako Victoria przeczytać pamiętnik Zegarmistrza (PPM na pamiętniku na ołtarzu w Arcanum).
- Pergamin na ołtarzu uzupełnia historię wynalazku Zegarmistrza – jego wzięcie nie jest obowiązkowe.
- Żeby wyjść z Arcanum, użyć PPM na dźwigni przy drzwiach.
- <http://www.youtube.com/watch?v=RDZrL-xWKmM> – Video poradnik

11. PRZEKAZAĆ NADZORCY NEGATYWY DO WYWOŁANIA

- Możliwe po zdobyciu negatywów (zadanie 10).
- Przejść do sali klubowej (do części z barem).
- **15 minut** – Użyć negatywów na nadzorcy.
- <http://www.youtube.com/watch?v=rScgz3R4IVo> – Video poradnik

12. ZDOBYĆ INSTRUKCJĘ PRODUKCJI SYNTETYCZNEGO METALU

- Możliwe po zdobyciu kluczy kucharza (zadanie 3) i kasety (zadanie 7).
- W sekretnym laboratorium otworzyć szufladę (PPM na szufladzie pod przeszkloną ścianą). Wyświetlić klawiszem Spacji wnętrze szuflady. Wziąć **strzykawkę**.
- **5 minut** – Użyć strzykawki na kwasie (słój na blacie w sekretnym laboratorium) – zdobędziesz **kwas azotowy**.
- W łazienkach dla gości otworzyć szafę (PPM na drzwiach szafy w pobliżu windy).
- **10 minut** – Użyć kwasu azotowego na kwasie (butelka w szafce) – otrzymasz **mieszanie kwasów**.
- Srebrną windą wjechać na drugie piętro (PPM na przycisku 2). Wejść do sali gimnastycznej. Podejść do roweru treningowego. Stojąc twarzą do okna, wyświetlić klawiszem Spacji zbliżenie konsoli na kierownicy roweru. Otworzyć skrytkę na baterie (PPM na miejscu na baterie). Znowu wyświetlić spacją zbliżenie konsoli i wziąć **baterie**.

- W biurach Wielonarodowców wejść do pokoju konferencyjnego. Otworzyć szafkę (PPM na drzwiach w regale obok wejścia). Zabrać **walkmana**. (Czynność wykonać tak, by nie kolidowała z zajęciami Grety, która w pokoju konferencyjnym pojawia się o 12:30, a znika z niego o 14:00.)
- We frontowej części ogrodów zamkowych podejść do drzwi garażu. Użyć na nich kluczy kucharza. Wejść do garażu (PPM na drzwiach garażu).
- **10 minut** – Na zamku (zamknięciu) w tylnych drzwiczkach półciężarówki użyć mieszaniny kwasów. Otworzyć drzwiczki (PPM na drzwiach półciężarówki). Odsunąć worek z torfem (PPM na torbie w bagażniku półciężarówki).
- **5 minut** – Załadować do walkmana baterie i kasetę (np. w ekwipunku kliknąć napis Walkman> PPM kliknąć napis Baterie> kliknąć napis Walkman> PPM kliknąć napis Kasetę> kliknąć napis Walkman).
- **10 minut** – Przesłuchać kasetę (np. jeśli trzeba otworzyć ekwipunek> PPM kliknąć napis Walkman lub obrazek urządzenia, jeśli jest wyświetlony).
- **5 minut** – Odczytać numer telefonu z nagrania na kasecie (np. otworzyć ekwipunek> LPP kliknąć napis Telefon> PPM kliknąć napis Telefon jeszcze raz> kliknąć napis Walkman> w Sekwenserze Dźwięku kliknąć klawisz Przetwarzanie – obok wyświetli się numer telefonu z taśmy> zamknąć PDA, klikając On/Off).
- **20 minut** - Spacją wyświetlić zbliżenie bagażnika półciężarówki. Na przewodzie, który jest podłączony do komputera, użyć telefonu – pojawi się okno Głównego Terminala CIA. W okienku Połącz klawiszami wybrać numer telefonu z taśmy: **231074** i kliknąć klawisz OK. Po uzyskaniu połączenia kliknąć klawisz Szukaj. W okienku wyszukiwarki: kliknąć klawisz Temat> LPM aktywować pole Nazwa sprawy i wpisać w nie z własnej klawiatury nazwę akt **arl** > LPM aktywować pole Rok i wpisać tam z własnej klawiatury rok **1998** > kliknąć klawisz Szukaj. Po odczytaniu receptury zamknąć połączenie z terminalem CIA (klawisz Wyjdź w prawym dolnym rogu ekranu).
- W razie potrzeby instrukcja dostępna w PDA jako **plik Laboratorium** (wcisnąć klawisz P> wybrać Rejestr> Nagrania> Laboratorium).
- <http://www.youtube.com/watch?v=AbWg2Oc3q1k> – Video poradnik

13. WYPRODUKOWAĆ MEDALIONY

- Możliwe po zdobyciu formy i flaszek (zadanie 10) oraz instrukcji produkcji syntetycznego metalu (zadanie 12).
- W kuchni podejść do stanowiska pośrodku pomieszczenia. Otworzyć kuchenkę (PPM na kuchence mikrofalowej – czynność jest możliwa od 15:00, gdy kucharz zniknie z kuchni). Na otwartej kuchence użyć niebieskiej flaszki. Zamknąć kuchenkę (PPM na kuchence mikrofalowej). Wyświetlić zbliżenie gałek (PPM na wyświetlaczu obok drzwiczek kuchenki). Włączyć kuchenkę (PPM na gałce pierwszej od lewej). Znowy wyświetlić zbliżenie gałek (PPM na wyświetlaczu). Ustawić temperaturę **70 stopni** (PPM na gałce ze znakiem + lub -).
- **10 minut** – Otworzyć kuchenkę (PPM na kuchence mikrofalowej). Zabrać **flaszeczkę B**.
- Przejść z kuchni do chłodni (PPM na drzwiach z prostokątnym okienkiem). Otworzyć zamrażarkę (PPM na zamrażarce). Na otwartej zamrażarce użyć czerwonej flaszki. Zamknąć zamrażarkę (PPM na zamrażarce). Spacją wyświetlić front zamrażarki. Kliknąć PPM na wyświetlaczu. Przyciskami + i - ustawić temperaturę **-25 stopni**.

- **10 minut** – Otworzyć zamrażarkę i zabrać **flaszeczkę A**.
- W ekwipunku flaszeczki automatycznie się połączą w **napelnione flaszki**. (Jeśli produkcję zaczniesz od czerwonej flaszki, w ekwipunku pojawi się flaszeczka A, zamiast flaszeczki B – to bez znaczenia.)
- **10 minut** – Odląć medaliony (np. otworzyć ekwipunek> LPM kliknąć napis Forma> PPM kliknąć napis Napelnione flaszeczki> kliknąć znów napis Forma). W ekwipunku pojawią się **medaliony** i **na wpół puste buteleczki**.
- <http://www.youtube.com/watch?v=-L5V24JEh2g> – Video poradnik

14. ZNALEŹĆ NA DZIEDZIŃCU WEJŚCIE DO LABIRYNTU

- Możliwe po wyprodukowaniu medalionów (zadanie 13).
- Z oranżerii przejść na dziedzinie z fontanną (PPM na drzwiach naprzeciwko wejścia). Na dziedzińcu podejść do posągu mężczyzny siedzącego na lwie (PPM na figurze).
- **10 minut** – Użyć medalionu na paszczy (ustach) lwa – otworzy się podziemne przejście. Darrel automatycznie tam zejdzie i podniesie **srebrny przedmiot**.
- **15 minut** – W wejściu do labiryntu spróbować otworzyć drzwi (PPM na drzwiach) – uruchomi się piaskowa pułapka. Po odzyskaniu panowania nad bohaterem wcisnąć klawisz Spacji i użyć medalionu na ustach lwa.
- <http://www.youtube.com/watch?v=3fiLzA4d4Fg> – Video poradnik

15. ODZYSKAĆ NASZYJNIK Z PORTRETU ANNY

- Przejść do sekretnego laboratorium (PPM na klawiaturze przy drzwiach w biurach Wielonarodowców). W laboratorium, jeśli trzeba, otworzyć lodówkę (PPM na czerwonym przycisku).
- **5 minut** – Z lodówki zabrać **krew** (PPM na torebeczce z krwią). Żeby wyjść z sekretnego laboratorium, PPM na klawiaturze przy drzwiach.
- W starym skrzydle zamku wejść do salonu na parterze (PPM na drzwiach naprzeciwko wnęki z zegarem).
- **10 minut** – Wyjąć zza toaletki **rysunek** (PPM na obrazie za szafką w głębi salonu).
- Przejść do pomieszczenia z basenem. Z fotela żony nadzorcy zabrać **książkę** (możliwe od 15:30, gdy Jude idzie do sali gimnastycznej).
- **10 minut** – W ekwipunku wyjąć z książki **ulotkę** (np. klawisz Tab> kliknąć napis Książka> 2xPPM na obrazku książki).
- **5:15 pm** – Jeśli wszystkie wymienione wyżej czynności zostały wykonane, jest siedemnasta piętnaście. O tej porze (ani wcześniej, ani później) któryś z bohaterów powinien spotkać Gretę i wysłuchać reprimendy za zabranie wina i rozpijanie kucharza. Jeśli brakuje niewielu minut do tej godziny, sprawdź jeszcze zadania: nr 2 (okulary stróża), nr 6 (wyjście przez kaplicę), nr 10 (pamiątnik Zegarmistrza), nr 11 (negatywy do wywołania), nr 14 (wejście do labiryntu na dziedzińcu).
- O 5:15 pm użyć drzwi z ogrodów zamkowych do pomieszczenia z basenem lub drzwi z kuchni na korytarz biur Wielonarodowców – wysłuchasz pretensji gospodyni.
- Przejść do jadalni. Jeśli trzeba, ściągnąć tam Darrela (klawisz Tab> ikona bohatera nad listą

przedmiotów). Jeśli trzeba, przełączyć sterowanie na Darrela (klawisz F8) – on zajmuje się w grze metafizyką. Jeśli trzeba, zabrać od Victorii krew (jako Darrel wcisnąć klawisz Tab> na liście wybrać Telefon> kliknąć imię nad listą> z listy wybrać Krew> znów kliknąć imię nad listą> Zamknij).

- **15 minut** – Jako Darrel użyć krwi na róży (na tacy na stole w jadalni). Jeśli Darrel poleje krwią kwiatek, a Greta zabierze tacę i zaniesie ją Jude, pominąć dwa następne punkty.
- Jeśli Darrel wypije krew, zamiast użyć jej na róży – gra ma błąd. Można go naprawić, używając patcha i zaczynając grę od własnego zapisu, w którym krew była jeszcze w ekwipunku: http://www.przygodomania.pl/ftp1/patche/zegarmistrz/zegarmistrz_patch_pl.rar
- Można też pobrać sejw po wykonaniu tej czynności i od niego kontynuować grę (opis w pobranym pliku):
http://www.przygodomania.pl/ftp1/savy/zegarmistrz/Zegarmistrz_roza_krew_save.rar
- **15 minut** – Przejść na drugie piętro (srebrna winda> przycisk 2). Jako Darrel (z Victorią Jude nie będzie rozmawiać) zapukać do drzwi apartamentu nadzorcy (PPM na drzwiach między roślinami w donicach) – odzyskasz **naszyjnik**.
- <http://www.youtube.com/watch?v=Fg9DawFezGQ> – Video poradnik

16. ZDOBYĆ OKRĄGŁY KRYSZTAŁ

- Wejść do kwatery nadzorcy (możliwe po zdobyciu naszyjnika, gdy Jude pójdzie spać – zadanie 15). Odślonić sejf (PPM na zielono-żółtym obrazie w głębi kwatery).
- **10 minut** – Otworzyć sejf. (PPM na klawiaturze na drzwiczkach sejfu. LPM wybrać kod: **12480**. Zatwierdzić PPM na wirtualnym klawiszu ze strzałką). Spacją wyświetlić wnętrze sejfu. Zabrać **monetę**.
- Podpowiedzią do zagadki jest dokument w szafce w gabinecie nadzorcy – jego obejrzenie nie jest obowiązkowe.
- Przejść do sauny (srebrna winda> przycisk 1). Z pomieszczenia za brązowymi drzwiami zabrać **torebkę proszku** (PPM na torbie na ławce obok piecyka).
- Z holu na czwartym piętrze wejść do pokoju z kominkiem (PPM na drzwiach przy srebrnej windzie). Wysunąć szufladę biurka pod oknem (PPM na biurku). Spacją wyświetlić zbliżenie szuflady. Wziąć dwie **koperty**.
- W starym skrzydle zamku przejść do górnego holu. Na wadze szalkowej rozważyć proszek – do każdej koperty nasypać go tyle, ile ważą dwie monety. (Np. użyć monety na którejś z szalek wagi> na przeciwległej szalce użyć torebki proszku> na szalce z proszkiem użyć koperty – uzyskasz **1 dawkę pachnidła**. Na pustej szalce znów użyć torebki proszku> na szalce z proszkiem użyć 1 dawki pachnidła – zdobędziesz **2 dawki pachnidła**, czyli tyle, ile ważą dwie monety. W ten sam sposób napełnić drugą kopertę – w ekwipunku pojawią się następne **2 dawki pachnidła**.) Na koniec zabrać z wagi **monetę**.
- Przejść do krypty (wejście z ogrodów zamkowych przez kaplicę lub z balkonu na czwartym piętrze). Podejść do ołtarza.
- **15 minut** – Na pojemniku po lewej (posążek bez bransoletek) użyć 2 dawek pachnidła. Na pojemniku po prawej (posążek z bransoletkami) użyć 2 dawek pachnidła i monety – otworzysz skrytkę. Spacją wyświetlić jej zawartość. Zabrać **metalowy talerz**.
- Podpowiedzią do zagadki jest rysunek w ekwipunku.
- W ekwipunku rozdzielić metalowy talerz na dwa **metalowe talerze** o różnych kształtach

(klawisz Tab> PPM na Metalowym talerzu).

- W starym skrzydle otworzyć Arcanum (lewy zegar – 9:55, prawy zegar – 7:10). W środku podejść do ołtarza. Spacją wyświetlić widok blatu. PPM odsunąć któryś z lichtarzy. Na odsłoniętej płycie użyć części metalowego talerza o odpowiednim kształcie. Czynność powtórzyć w odniesieniu do drugiego lichtarza i drugiej płyty.
- **15 minut** – Z podstawki pośrodku ołtarza wziąć okrągły kryształ – **kulę ziemską**.
- <http://www.youtube.com/watch?v=PMVIyosdscw> – Video poradnik

17. AKTYWOWAĆ PROSTOKĄTNY KRYSZTAŁ

- Możliwe po zdobyciu okrągłego kryształu (zadanie 16).
- W starym skrzydle przejść do górnego holu. Stąd wejść do Orografii (PPM na drzwiach w końcu korytarza). Stać z tyłu za zegarem (tym na stole pośrodku pokoju). Otworzyć schowek w zegarze (PPM na schowku). Spacją wyświetlić jego wnętrze. Na prostokątnym otworze użyć kryształu. Na okrągłym otworze użyć kuli ziemskiej. Na półkolistym otworze użyć naszyjnika.
- **20 minut** – Przekręcić głowę figurki na szczycie zegara (PPM na aniele) – obejrzyj animację o śmierci Zegarmistrza.
- Ponownie zajrzeć do schowka w zegarze. Zabrać **uaktywniony kryształ**.
- <http://www.youtube.com/watch?v=cUJLJK2YGFU> – Video poradnik

18. ODKRYĆ W WIEŻY ZEGAROWEJ WEJŚCIE DO LABIRYNTU

- Możliwe po uaktywnieniu kryształu (zadanie 17).
- **15 minut** – Na górnym podejściu wieży zegarowej podejść do skrzyni. Wyświetlić zbliżenie zamka (LPM na skrzyneczce). Na szczelinie użyć uaktywnionego kryształu. Ustawić dźwignie białymi końcami na godzinie (zaczynając od lewej): **pierwszą na 1:00, drugą na 9:00, trzecią na 5:00, czwartą na 7:00, piątą na 11:00** – otworzysz skrzynię.
- Spacją wyświetlić wnętrze skrzyni. Zabrać **nowy metalowy dysk** (PPM na metalowej podkładce).
- Podpowiedzią do zagadki jest fragment animacji o śmierci Zegarmistrza.
- Otworzyć klapę w podłodze wieży (PPM na klapie w pobliżu wejścia do wieży). Usunąć uszkodzoną zębatkę (PPM na fragmencie metalowej podkładki). Zamontować zębatkę ze skrzyni (użyć nowego metalowego dysku na otwartej klapie w podłodze).
- Na wieży zegarowej otworzyć szafkę z mechanizmem windy (PPM na maszynie przy drzwiach). Z szafki zabrać **brązowy pierścień** (PPM na pierścieniu).
- **10 minut** – W biurach Wielonarodowców wejść do gabinetu nadzorcy – po chwili automatycznie otrzymasz **zdjęcie planu** i **stare zdjęcie** (możliwe po otwarciu skrzyni na wieży zegarowej).
- **20 minut** – W gabinecie nadzorcy podejść do skanera (PPM na skanerze na biurku). Na skanerze użyć zdjęcia planu. Wyświetlić zbliżenie ekranu komputera (PPM na komputerze na biurku). Na zbliżeniu ekranu kliknąć klawisz Podgląd, a następnie klawisz Zaznacz obszar. LPM chwycić ramkę i upuścić ją na drugim rysunku od lewej (prostokątne pudełko). Kliknąć klawisz Skanuj. Zamknąć widok ekranu (prawy górny róg ekranu) – zdobędziesz **powiększenie**.

- **20 minut** – Przejść do domu stróża. Na stróżu użyć brązowego pierścienia, a potem powiększenia – po chwili otrzymasz **przekładnię zębatki**.
- **10 minut** – W wieży zegarowej użyć przekładni zębatki na maszynie (szafka na ścianie w pobliżu wejścia). Pociągnąć za dźwignię windy (PPM na dźwigni w tej samej szafce) – zjedziesz do wejścia do labiryntu.
- Jeśli w tym momencie zechcesz się wydostać z przedsionka labiryntu, pociągnij dźwignię w szafce na ścianie.
- <http://www.youtube.com/watch?v=mdYJW-kauDQ> – Video poradnik

19. WEJŚĆ DO LABIRYNTU I ZBADAĆ GABINET ZEGARMISTRZA – DARREL

- **15 minut** – W wejściu do labiryntu podejść do drzwi (PPM na drzwiach między zielonymi lampami). Na zamku w drzwiach kliknąć przyciski (od lewej): w górnym rzędzie **2, 4, 5, 6**; w dolnym rzędzie **1, 2, 5** – po animacji Darrel znajdzie się w labiryncie.
- Podpowiedzią do zagadki jest srebrny przedmiot – replika zamka, na której są uwidocznione wciśnięte przyciski.
- **15 minut** – Przejść do planetarium. Dźwigniami na ścianie ustawić wskazówki kamiennego zegara na **4 godziny, 15 minut i 41 stopni** (pierwsza dźwignia – 4x PPM, druga dźwignia – 3x PPM, trzecia dźwignia – 6x PPM) – podniesiesz kraty w wejściach do bocznych korytarzy.
- Podpowiedzią do zagadki jest manuskrypt w planetarium w starym skrzydle zamku – jego obejrzenie nie jest obowiązkowe.
- **10 minut** – Wejść do gabinetu Zegarmistrza – wyświetlisz animację o przyjeździe Nieśmiertelnego.
- **15 minut** – W gabinecie Zegarmistrza obejrzyć zapiski (PPM na starych zapiskach na blacie biurka) – Darrel automatycznie zadzwoni do Victorii.
- <http://www.youtube.com/watch?v=SATaU5vIhoU> – Video poradnik

20. POZBYĆ SIĘ NIEŚMIERTELNEGO – VICTORIA

- **10 minut** – W ogrodach zamkowych użyć kłódki na oknie gabinetu nadzorcy (na ścianie naprzeciwko mauzoleum). Przejść wzdłuż muru do oranżerii.
- **10 minut** – Z oranżerii wyjść na dziedziniec z fontanną. Spacją wyświetlić widok posągu mężczyzny na lwie. Użyć medalionów na paszczy (ustach) lwa – Myśliwy wpadnie w pułapkę.
- <http://www.youtube.com/watch?v=VdKOO7-01Ag> – Video poradnik

21. JAKO DARREL WEJŚĆ DO KOMNATY WAHADŁA

- Z gabinetu Zegarmistrza zabrać **gwiazdę Zegarmistrza** (PPM na metalowej gwiazdzie na biurku).
- Przeczytanie pozostałych zapisków o nieśmiertelnych oraz wzięcie koperty z blatu biurka w gabinecie Zegarmistrza nie jest obowiązkowe.
- **10 minut** – W pokoju z mechanizmem zegarowym użyć gwiazdy Zegarmistrza na otworze

we frontowej ścianie maszyny.

- **15 minut** – Wyświetlić zbliżenie wskaźników maszyny (PPM kontrolki). LPM ustawić wskaźniki na godzinach (licząc od lewej): **2, 7, 4, 11, 9** – podniesiesz zębatkę w wejściu do korytarza.
- Ponownie wyświetlić zbliżenie wskaźników na maszynie (PPM kontrolki). LPM ustawić cztery wybrane wskaźniki na godzinie **6**, a jeden wskaźnik na jakiejś **innej** godzinie – przygotujesz się do szybkiego opuszczenia zębatki.
- Wejść w korytarz za podniesioną zębatką – Darrel zostanie zaatakowany przez współpracownika Corony.
- **5 minut** – W pokoju z mechanizmem zegarowym ponownie wyświetlić zbliżenie wskaźników na maszynie (PPM kontrolki). LPM ustawić pominięty wcześniej wskaźnik na godzinie **6** – w ten sposób ustawisz **wszystkie wskaźniki na godzinie szóstej** i szybko opuścisz zębatkę, która unieszkodliwi gangstera.
- Znowu wyświetlić zbliżenie wskaźników (PPM kontrolki). LPM ustawić wskaźniki na godzinach (licząc od lewej): **2, 7, 4, 11, 9** – podniesiesz zębatkę w wejściu do korytarza.
- Podpowiedzią do zagadki jest ustawienie wskaźników na maszynie w podziemnym zbiorniku – bohaterowie nie muszą go oglądać, żeby kod zadziałał.
- **10 minut** – Wejść w korytarz za podniesioną zębatką. Przejść nim do komnaty wahadła – Darrel zostanie pojmany przez Krenna.
- <http://www.youtube.com/watch?v=OfmyvUAwwk0> – Video poradnik

22. JAKO VICTORIA PRZEJŚĆ PRZEZ KOMNATĘ WAHADŁA

- W wejściu do labiryntu podejść do drzwi (PPM na drzwiach między zielonymi lampami). Na zamku w drzwiach kliknąć przyciski (od lewej): w górnym rzędzie **2, 4, 5, 6**; w dolnym rzędzie **1, 2, 5** – Victoria wejdzie do labiryntu.
- **5 minut** – Po drugiej stronie drzwi użyć drewnianej dźwigni – podniesiesz kratę blokującą wejście do korytarza.
- Z pokoju z mechanizmem zegarowym zabrać **gwiazdę Zegarmistrza** (PPM gwiazda w otworze na frontowej ścianie maszyny).
- Wejść w korytarz za podniesioną zębatką. Przejść nim do komnaty wahadła.
- W Komnacie Wahadła klawiszami strzałek ustawić Vic za kolumną tak, żeby widziała Krenna (dobry widok uzyskasz, wciskając spację). Gdy Krenn się odwróci plecami, przeprowadzić bohaterkę za drugą kolumnę. Tu ustawić ją tak, żeby widziała Krenna, a po obrocie w lewo – boczny pokój. (Dobry widok daje ustawienie bohaterki na środkowej płycie między kolumną a ścianą.) Gdy Krenn zacznie się obracać tyłem do Victorii, przesunąć widok w lewo i kliknąć we wnętrzu komnaty mistycznej.
- <http://www.youtube.com/watch?v=hcWViqvoLnk> – Video poradnik

23. UWOLNIĆ DARRELA

- W komnacie mistycznej przeszukać zwłoki w rogu pomieszczenia (PPM książęta) – zdobędziesz **zapalniczkę**.
- **5 minut** – Użyć medalionu na głowie lwa – otworzysz tajne przejście.
- **15 minut** – W przedsionku astrologicznym otworzyć drzwi do planetarium (PPM dźwignia

na ścianie przy drzwiach).

- W gabinecie Zegarmistrza wziąć **świecę** (PPM świeca w lichtarzu na biurku). Użyć świecy na piecu (półeczka wystająca ze ściany obok biurka). Na świecy użyć zapalniczki. Na tak uzyskanym wosku użyć gwiazdy Zegarmistrza.
- **5 minut** – Na odcisku zrobionym w masie użyć na wpół pustych buteleczek – wyprodukujesz **nową gwiazdę**.
- Wrócić przez planetarium do komnaty mistycznej.
- **5 minut** – Na otworach w ścianie (po obu stronach złocistej płaskorzeźby) użyć w dowolnej kolejności gwiazdy Zegarmistrza i nowej gwiazdy – otworzysz skrytkę z ołtarzem.
- Przeczytać pergamin (PPM pergamin na półce skrytki).
- **10 minut** – Spacją wyświetlić wnętrze skrytki. Kliknąć PPM **flaszki: niebieską, zieloną, żółtą** – animacja o uwolnieniu energii i unieszkodliwieniu Krenna.
- 10 minut – W komnacie wahadła przeszukać nieprzytomnego (PPM Krenn) – weźmiesz **klucze**.
- Kluczy użyć na kajdankach na rękach Darrela – animacja kończąca grę.
- <http://www.youtube.com/watch?v=n-3QqxxFIC8> – Video poradnik

