

PC DVD-ROM

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

12+
www.pegi.info



Micro
Application

PORADNIK DO GRY

Dreamfall: the longest journey

Autor

Emma

Data publikacji

marzec 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

WSTĘP	3
PIĘTNO	4
JEDEN	4
WALKA	5
Ewentualna WALKA	5
SKRADANKA	6
WALKA	7
201	7
WENECJA – NEWPORT	7
SKRADANKA	9
Ewentualna WALKA	12
WALKA	12
ZIMA	13
WALKA	14
MARCURIA	16
KIAN	18
ALCHERA	18
JAPONIA	19
SKRADANKA	21
SKRADANKA	23
SKRADANKA	29
SKRADANKA	32
SKRADANKO – UCIECZKA	36
MORFEUSZ	37
UCIECZKA	37
PRZEZNACZENIE	39
NA STYKU	40
SKRADANKA	41
WSZYSTKO CZYM JESTEŚMY	45
ROZSTAJE	45
FAITH	46
MAŁA SKRADANKA	47
ZAMIANA	49
NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ	49
DREAMFALL	50

WSTĘP

Wiele w tej grze zależy od naszych wyborów. Dotyczy to dialogów oraz sposobów, w jaki chcemy rozwiązać zadanie. Często też, od naszej decyzji zależy, czy będziemy walczyć z przeciwnikiem, czy go po prostu przechytrzymy. Dlatego moja solucja może nie odpowiedzieć na wszystkie pytania, bo

wybierając, świadomie czy nieświadomie, jakąś inną opcję, będziecie mieli alternatywne rozwiązanie, którego nie ma w moim poradniku. Jednak przedstawiam tu mój sposób przejścia tej gry.

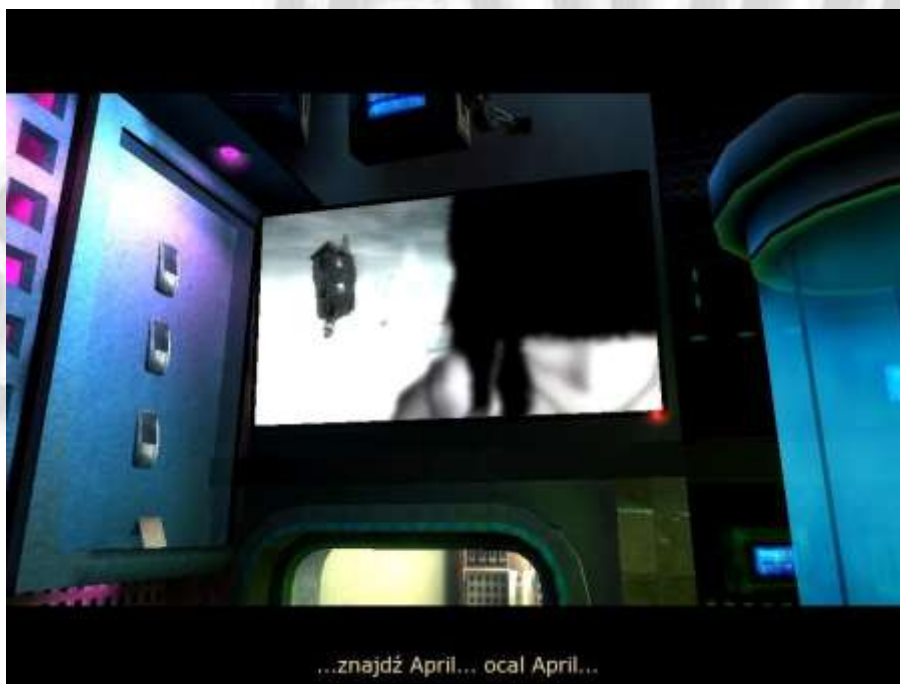
PIĘTNO

Obejrzyj dziennik i łóżko w celi. Wyjdź na korytarz, a potem wejdź do sali pełnej mnichów. Według rady jednego z nich, stań na podwyższeniu – Animacja.



JEDEN

Animacja. Staram przypomnieć sobie, co się ostatnio wydarzyło. Na ekranie mojego telewizora zobaczyłam jakąś wizję, chyba mi się tylko zdawało... Odebrałam wiadomość na komórce, ubrałam się (szafa) i pogadałam z Wonkers'em. Rozejrzałam się po pokoju. Zeszłam na dół i pogadałam z tatą. Obejrzałam salon i wyszłam z domu, skręciłam w lewo, po drodze pogawędziłam z Carlitą, a potem z Liv, stojącą przed sklepem z Wattilami. To moja najlepsza przyjaciółka. Weszłam do środka i na ekranie zobaczyłam coś dziwnego. Zaczyna mnie to zastanawiać.



Porozmawiałam z Liv i zaprosiłam ją na wieczorną imprezkę. Wyszłam ze sklepu i skierowałam się na dół. Pogadałam z ludźmi na rynku. Skręciłam na lewo od baru i weszłam do budynku, w którym mieszka Reza pod „8”, wyjrzałam przez okno. Nie ma go w domu. Wróciłam na rynek i tym razem skręciłam na lewo od ekranu. Weszłam w głąb uliczki, ominęłam szachistów, postój taksówek i wbiegłam do sali treningowej Jamy.

WALKA

Przeszłam trening z Jamą – udało mi się nawet parę razy wygrać. Po treningu pogadałam z trenerką o jej przeszłości. Gdy wychodziłam od Jamy, na monitorze zobaczyłam kolejną wizję o April. Kto to jest i co to może znaczyć? Po wyjściu odebrałam telefon od Rezy, umówiłam się z nim w Moca – Loco, tej knajpce na rynku. Porozmawiałam z nim, poprosił mnie o odebranie paczki z firmy Jiva. Wsiadłam w taksówkę i znalazłam się w budynku Seshadri. Kobitka nie chciała mnie wpuścić ani wydać przesyłki.

Ewentualna WALKA

W zależności jak poprowadziłabym dialog, mogłabym walczyć z nią, po coś w końcu trenuję, lub mogłabym załatwić ją podstępem. Zresztą tak będzie jeszcze w wielu wypadkach w tej grze. Ja postanowiłam oszczędzić moich zgrabnych rącek, i po co mam sobie psuć makijaż. Wybrałam opcję: odwrócenie uwagi i wymiany. Kiedy babka wyszła, zamknęłam za nią drzwi i miałam ją z głowy. Podeszłam do komputera, otworzyłam szklane drzwi i weszłam do środka, ale zaraz zobaczyłam uwięzioną kobietę, która wskazywała górę szklanej pułapki, w której siedziała.

Wspięłam się po grzejniku na górę i otworzyłam drzwi. Potem skierowałyśmy się do recepcji i uruchomiłam windę. Na dole dostałam przesyłkę dla Rezy. Pobiegłam na rynek i skręciłam na lewo od sklepiku z żarciem (z czerwoną markizą). Niestety, to nie była udana wizyta, znalazłam się na przesłuchaniu i szlag trafił moją imprezkę. Obudziłam się i wysłuchałam wiadomości przekazanej przez Wonkers'a od Rezy. Wyruszyłam więc do domu Rezy, ale po drodze wstąpiłam do sklepu Olivii, dostałam od niej bajerancki programik na komórkę, który ułatwia wiele rzeczy na świecie. Gdy dotarłam do mieszkania Rezy, okazało się, że na drzwiach tkwi wielka sztaba antywłamaniowa. Załatwiłam ją swoją komórką. Musiałam tylko w szybkim tempie odnajdywać na monitorze takie same znaczki, jakie pojawiały się w dolnym rzędzie monitora. Świeące kulki na górze pokazywały mi, ile zostało mi czasu. Zadanie było łatwe, trzeba było odnaleźć parę do 3 znaków.



Niestety po wejściu natknęłam się na pająka szpiegującego z logo lwa. Wołałam nie ryzykować. Skoczyłam do Liv, która podpowiedziała mi, że mogę go załatwić wodą.

SKRADANKA

Wróciłam więc do domu Rezy i zaczęłam się skradać do łazienki (u życiem klawisza Ctrl), tak, żeby robot mnie nie zauważył. Kiedy dotarłam do celu, robot przypęzł za mną i wszedł do prysznica, zamknęłam szklane drzwi i połam go wodą. Alternatywnym sposobem załatwienia robota było użycie na nim komórki. Znow musiałam odnaleźć na monitorze pojawiające się znaki u dołu ekranu. Czas mnie strasznie gonił, a tym razem znaków było więcej. Rozejrzałam się po pokoju, najbardziej interesowała mnie Lucia. Niestety musiałam jej wymienić baterię i procesor. Najpierw pobiegłam do siebie,

pogadałam z Wonkers'em, potem do Liv, która mi skombinowała źródło zasilania. Niestety, procesora nie miała. Ja też nie, ale miałam Wonkers'a. Wróciłam do siebie i wymontowałam z niego kryształ procesora. Mając zapasowe części pobiegłam do mieszkania Rezy i zamontowałam je Lucii. Przekazała mi wiadomość i notatnik od Rezy.



Ale w tym momencie do pokoju wbiegły bliźniaczki z różowymi i fioletowymi włosami, trochę napytały mi stracha, ale tak szybko jak się pojawiły, tak zniknęły. Uff..., notatnika Rezy nie zabrały. Podniosłam go, zabrałam Lucii pożyczony mózg, pobiegłam do Liv i oddałam jej notatnik. Wróciłam do siebie i z szafy zabrałam plecak – Animacja.

WALKA

April walczy z wrogiem, musi unieszkodliwić dwóch wojowników.

201

WENECJA – NEWPORT

Ruszyłam przed siebie i pogadałam z kupcem, sprzedawca powiedział mi jak trafić do baru Fringe. Przeszłam kładką na drugą stronę, potem tunelem i na lewo. Weszłam do baru, panienka przy barze

skierowała mnie do Charliego, a ten w trakcie rozmowy (opcja błagania) wspomniał o Domu Granicznym, obecnym Hotelu Victory. Przy wyjściu pogadałam sobie jeszcze ze zblazowaną panienką, ale ona nie miała zbyt ochoty na pogaduchy. Pobiegłam na wprost, na prawo, pod tunelem, minęłam sklepik Chińczyka i schodkami w górę. Potem w prawo i w lewo, a przy byłej sprzedawczyni – na prawo. Niestety, hotel był zamknięty, a na domofon nikt nie odpowiadał. Musiałam się dostać jakimś innym sposobem. Skoczyłam więc w kierunku rusztowań i zeszłam do wody, a potem w stronę tunelu, doszłam do drabinki, ale najpierw skręciłam na prawo od niej i dojrzałam zapalone światło za deskami, którymi było zabite okno. Wróciłam do drabinki, wspięłam się na górę. Za płotem było chyba tylne wejście do hotelu, ale na płocie wisiała nowiuteńka kłódka.



Wróciłam do Chińczyka, tak się chwalił, że potrafi wszystko załatwić. Postanowiłam z nim załatwiać interesy po dobroci (błaganie) i na wymianę, bo nie chciał pieniędzy. Zadzwoiłam do Olivii (kliknij na telefon) i załatwiłam program – osłonę na komórkę.

No, udało się, wziął ją bardzo chętnie, w zamian podarował mi wytrych. Wróciłam do kłódki, zastosowałam na niej wytrych, ale pojawił się kolejna zagadka. Trzeba było poustawiać symbole parami na górze i na dole. Symbole wewnętrzne można było przesuwając kółkami, zewnętrzne były nieruchome. Wszystkie górne i dolne musiały być ustawione parami, środkowe były nieważne. Zagadka jest losowa, więc nie ma sensu tłumaczyć rozwiązania.



Otworzyłam bramę i weszłam do środka, niestety, czekał tu na mnie pies. Ale taki dziwny, przy każdorazowym przejeździe pociągu leżał jak martwy.

SKRADANKA

Wykorzystałam to, jak również przycisk Ctrl i zaczęłam się skradać. Najpierw do drzwi na zaplecze hotelu, ale jak się można było spodziewać, były zamknięte, potem do szopy. Pamiętałam, żeby skradać się tylko wtedy, kiedy jechał pociąg. Gdy dotarłam do szopy – otworzyłam drzwi i zabrałam siekiere. Potem tą samą metodą wydostałam się z zagrożonego terenu i po drabinie zeszłam do kanału. Zaraz skręciłam na prawo, podeszłam do kontenera, usunęłam metalową sztabę blokującą kółeczko wózka, obeszłam pojemnik i kilkakrotnie przesunęłam go aż pod okienko zabite deskami, w którym paliło się światło.



Wspięłam się na kontener i siekierą rozwaliłam deski na oknie. Weszłam do środka pomieszczenia, podniosłam trzonek leżący pod oknem i skierowałam się na lewo. Zabrałam szmatę i połączyłam ją z trzonkiem, podeszłam do kolorowych pojemników i powąchałam je. Czerwony pachniał benzyną, a więc umaczałam w nim pochodnię.



Przeszłam na drugi koniec pomieszczenia i włączyłam urządzenie, podpalając sobie jednocześnie pochodnię. Ruszyłam po schodkach do labiryntu ciemności, najpierw na lewo, potem na prawo i znów

na prawo. Włos zjeżył mi się na głowie. Ile krwi na podłodze, poszłam wzdłuż śladów krwi i weszłam do pokoju z monitoringiem. Podniosłam zapalniczkę Rezy. Na ekranie pojawiła się nowa wizja o April



Obejrzałam monitory i wyszłam z pokoju, udałam się na lewo po schodkach, ale metalowe drzwi były zamknięte. Wróciłam więc do pokoju z monitorami zastosowałam na nich komórkę, miałam kolejne zadanie do rozwiązania, czyli odszukiwanie identycznych znaków na monitorku. Poszło łatwo, a w nagrodę otworzyły się metalowe drzwi.



Przeszłam do kolejnej części hotelu, siedział tam jakiś facet, a wokoło panował straszliwy bałagan, zresztą w ogóle było tu odrażająco wstrętne. Podeszłam do miejsca, gdzie ktoś odgrzewał pizzę. Przyspieszyłam jej odgrzewanie i za chwilę pojawił się strażnik, ale taki mało kumaty.

Ewentualna WALKA

Miałam tu znów dwie możliwości, albo dyplomacja, kłamstwa i mało czasu na dalsze zwiedzanie hotelu, bo strażnik się kapnie, że go oszukałam. Albo walka z dziadem i chwilowy spokój. Schodami udałam się dalej, najpierw zobaczyłam leżącą dziewczynę, podłączoną do jakiegoś ustrojstwa, potem spotkałam kręcącą się, ale nieobecną dziewczynę, następnie trafiłam do pokoju 201, ale standardowo był zamknięty. Wcale się już temu nie dziwiłam. Szłam dalej, a potem na lewo, będąc w łazience zdjęłam uchwyt z ramy okiennej.

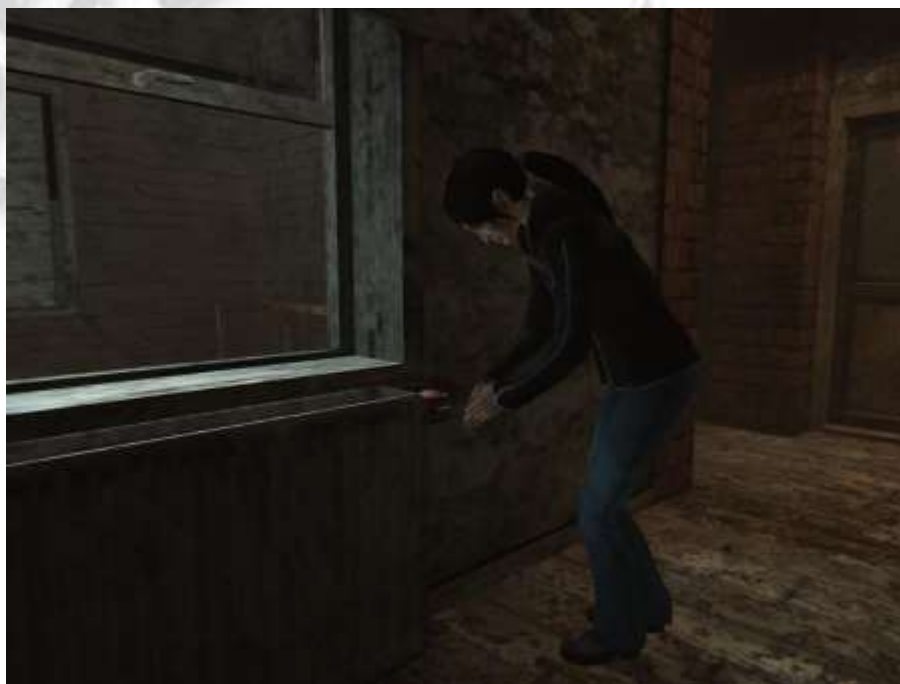


Weszłam do kolejnego pokoju, zaraz przy schodach i zamontowałam uchwyt w oknie, wyszłam na zewnątrz i wspięłam się po drabinie na kolejną kondygnację. Niestety, drabina się urwała, weszłam do środka i skierowałam się na prawo. Z łazienki zabrałam brudny ręcznik i wyszłam dalej, po drodze załatwiłam roznegliżowanego pacjenta, ale równie dobrze można było go zostawić w spokoju.

WALKA

Jednak wtedy czekałaby nas walka ze strażnikiem. Potem poszłam na prawo i weszłam w pierwsze

drzwi na lewo, zabrałam prześcieradło, które od razu połączyłam z brudnym ręcznikiem. Ruszyłam dalej, przed siebie i na prawo, podeszłam do okna, otworzyłam je i do kaloryfera przywiązałam prześcieradło, służące teraz za linę.



Zeszłam na dół i otworzyłam okno, byłam w pokoju 201. Otworzyłam szafę i wyciągnęłam z niej zdjęcie. Był na nim Charlie i jakieś dwie dziewczyny. Do pokoju w tym momencie wszedł Marcus, oszukałam go i powiedziałam, że jestem znajomą Vinniego. Poprosiłam o pomoc i umówiłam się z nim w barze Fringe. Udałam się więc do baru, pogadałam z Charlie'm i pokazałam mu zdjęcie z szafy – Animacja. Potem poszłam do pokoju na górze (schodami przy recepcji, na górze ostatni pokój) i w spokoju spróbowałam zadzwonić do Rezy. W tym momencie pojawił się Marcus i bliźniaczki z kolorowymi włosami... - Animacja.

ZIMA

Obudziłam się w jakiejś jaskini, odwróciłam się i podniosłam kamyk, ruszyłam przed siebie, podniosłam drugi kamyk.

WALKA

Niestety, za chwilę walczyłam już z dwoma stworkami. Później podeszłam do latarni i ściągnęłam z niej świecące jajo.



Ruszyłam przed siebie i skierowałam się do urządzenia z kołem, najpierw położyłam na górze jajo, potem przekręciłam koło, uruchomiłam w ten sposób wielkie koło wodne. Nie zapomniałam zabrać świecącego jaja. Podeszłam do koła wodnego i wspięłam się na wystającą dźwignię.





Zeskoczyłam i przeszłam po mostku dalej, nie zraziłam się tym, że z mostku odpadło kilka desek, przeskoczyłam dziurę i doszłam do drabinki, którą wspierałam się na górę i ruszyłam w głąb. Dotarłam do krańcowej ściany, którą podświetliłam świecącym jajem. To zagadka – trzeba było wygrać usłyszaną melodię. Powtórzyłam ją więc wciskając po kolei następujące symbole:



1,2,1,3. otworzyło się nowe przejście.

MARCURIA

Rozejrzałam się, dwukrotnie kopnęłam drzwi i weszłam do jakiegoś magazynu. Przeszłam do karczmy, pogadałam z oberżystką Benrime, która poradziła mi, żebym poszukała ślepego Boba. Ten z kolei zechce pomóc, jak otrzyma grzane wino z mieszanką przypraw Pani Mullins. Wróciłam do gospody i poprosiłam Benrime o grzańca, no tak, wino jest, ale brakuje przypraw. Postanowiłam, że je przyniosę, pobiegłam na rynek, czyli prosto w uliczkę, na której siedzi ślepy Bob, potem przy wieży, na prawo przez jakby tunel i na wprost. Pierwsze stoisko zajmował sprzedawca przypraw. Po dłuższej rozmowie zgodziłam się na kolejną przysługę – muszę załatwić sama te zioła. Wróciłam do gospody i dalej, a potem skręciłam w lewo. Od razu zobaczyłam brodatego kupca. Pomarudziłam mu tak długo, że dał mi te nieszczęsne zioła. Udałam się na targ i wręczyłam je sprzedawcy, choć mogłam od razu udać się z nimi do Benrime. Dostałam swoje przyprawy i pobiegłam do gospody. Podeszłam do gotującego się kociołka i wrzuciłam do niego przyprawy, odwróciłam się i zabrałam z blatu pustą butelkę i przelałam do niej grzane wino. Zapytałam o Minstrum Magdę. Niestety, trochę mnie zrobił w Karola. Pobiegłam na targ i zagadnęłam do kobiety, która sprzedawała zupe. Skręciłam w uliczkę po jej lewej stronie i udałam się na górę.

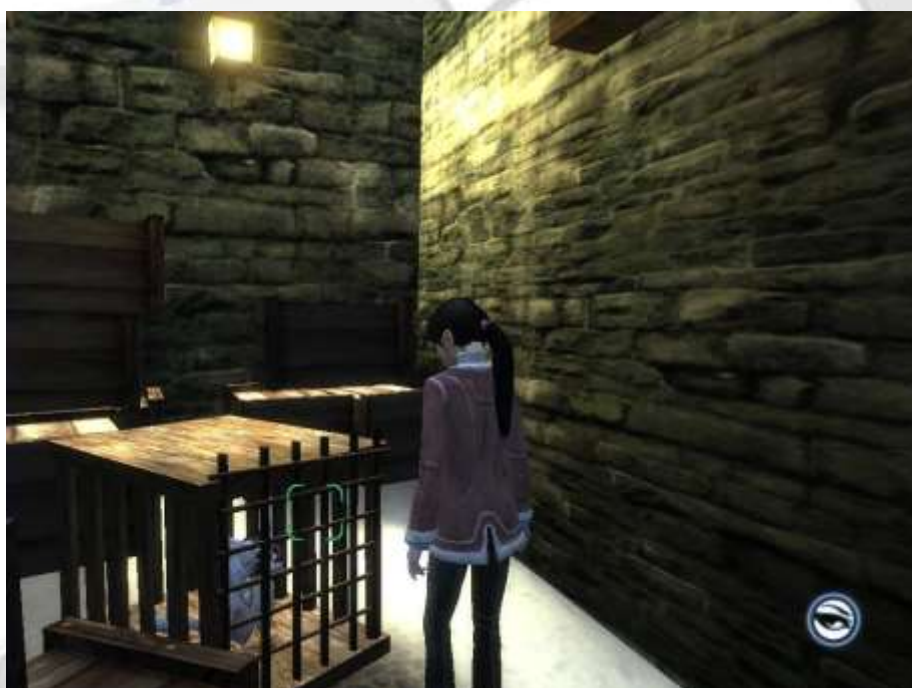


Tam znalazłam Klarę, ale ona straciła swoją dziecinę i nie chciała o niczym innym gadać. Wróciłam na rynek, podeszłam do strażników przy bramie i spróbowałam wejść w prawą uliczkę, ale strażnik mnie

odpędził.



Poczekalam aż duże zwierzę mnie zasłoni, wbiegłam do zaułka i uwolniłam dzieciątko Klary.



Czym prędzej do niej popędziłam. Od niej się dowiedziałam, że Minstrum Magda to zupowa dama. Powróciłam więc na rynek, w rozmowie odpowiedziałam, że kontakt poleciła mi oberżystka z „Podróżnika” i że się nazywa Benrime Salmin. Zwróciłam się o pomoc i pogadałam z Magdą na

wszystkie tematy. Kiedy skończyłam rozmawiać, zaczepił mnie chłopak, którego widziałam rano. Poszłam za nim, chociaż do końca mu nie ufałam – Animacja.

KIAN

WALKA: Trening – będąc Kian'em musisz wygrać 3 walki i przyjąć na siebie misję. Potem idź do mistrza walki i pogadaj z nim.

ALCHERA

Animacja. Wyszłam z baru „Fringe”, odebrałam telefon od Olivii – Animacja.

Jako April – rozmawiasz z Chawan'em i Brynn'em. Zejdź do karczmy, pogadaj z Benrime.

Ewentualna WALKA: Udać się do wieży, wejść za rusztowanie i albo się zakradnij do strażnika i mu przyłóż, albo z pełną premedytacją podejdź do niego i walcz z nim.





Włącz na górę i podejdz do uchylonych drzwi, kliknij prawym przyciskiem myszy i na ucho – Animacja, potem śledź proroka, pogadaj po drodze z Benrime, zejdź do piwnicy karczmy i skocz do portalu za kapturowcem.

JAPONIA

Animacja, pogadałam z Olivią przez telefon. Podeszłam do automatu z biletami, wyciągnęłam komórkę, ale niestety była awaria i nie mogłam dokonać zakupu. Skierowałam się do automatu z gumami i tu udało mi się za pomocą komórki kupić gumę. Chociaż tyle...

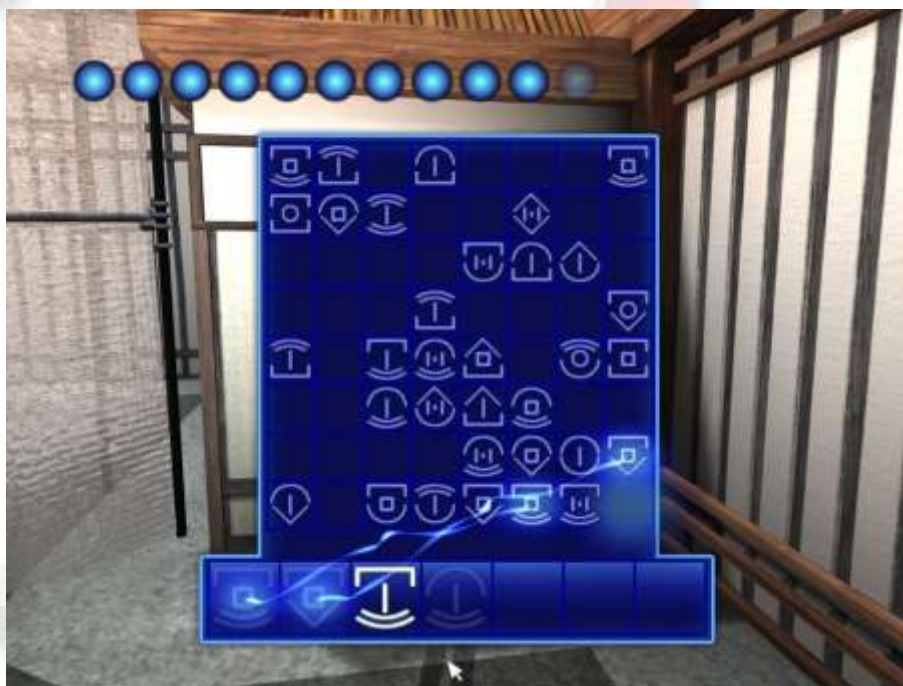


Wyciągnęłam nalepkę z gumy i ruszyłam do góry. Przyjrzałam się podirytowanemu Japończykowi i zagadnęłam do niego. W zależności jaką opcję rozmowy wybrałabym, to albo dostanę od niego 2 bilety i przyjdzie do niego spóźniona dziewczyna na spotkanie (opcja – praca i komunikacja) albo odejdzie drąc po drodze bilet i wrzucając do kosza. W takim wypadku wyciągnęłam bilet z kosza i skleiałam jego połówki naklejką z gumy.



Pogadałam z dziewczynką siedzącą samotnie na ławce i podeszłam do wagonika. Umieściłam skleiony

bilet w czytniku i wsiadłam do kolejki. W tym drugim przypadku, gdy otrzymałam dwa bilety, jeden dałam dziewczynce i pojechałam na górę razem z nią. Będąc już na górze, akcja też rozwinie się inaczej w zależności od tego czy Rico – dziewczynka będzie w muzeum, czy też nie. Jak jej nie będzie to uwagę strażnika ma, za moją namową, odwrócić niegrzeczny chłopiec będący w środku. Ale nie ma nic za darmo - musiałam mu za to odpalić gumę do żucia. Kiedy strażnik zajął się czymś innym, podeszłam do drzwi dla personelu i zastosowałam na zamku program z komórki. Kolejny raz musiałam rozpoznać i dopasować do siebie znaki. Tym razem było ich 5.



Weszłam do środka, otworzyłam szafkę i ubrałam się w służbowy uniform. Przeszłam na lewo szklanym tunelem i skierowałam się do dziewczyny, z której zażartowałam. Wsiadłam na trzecim piętrze, udałam się na korytarz, ale zaraz pojawił się robot, który mnie zdyscyplinował. To paskudztwo skanowało przestrzeń.

SKRADANKA



Przepuściłam robota, kiedy zniknął mi z oczu ruszyłam na prawo, a potem na lewo i od razu ustawiłam się za automatem. Tam przeczekałam, aż robot zniknie w dalszej części budynku. Wtedy podbiegłam do kolejnego korytarza (w lewo) i zrobiłam parę kroków. Tylko parę, bo wiedziałam, że zaraz pojawi się kolejny robot, szybko schowałam się dokładnie w tym samym miejscu co poprzednio. Znow chwilę odczekałam i pobiegłam korytarzem na lewo. Otworzyłam drzwi i weszłam do środka. Rozejrzałam się między stanowiskami i podeszłam do jedyne go faceta, jaki tam był. Odetchnęłam, gdy okazało się że to Damien. Porozmawiałam z nim, nieco mi rozjaśnił sytuację i poinstruował, co mam dalej robić. Odprowadził mnie do schodów, którymi zeszłam do poziom -58.



SKRADANKA

Muszę tu odnaleźć wgłębienie w ścianie, gdzie ukryty jest panel sterujący drzwiami. Ów panel znajduje się za trzecią niszą wentylacyjną i zaraz za korytarzem z drzwiami po obu jego stronach. Użyłam komórki do wgrania programu, a potem jeszcze raz sprawdziłam, czy na pewno jest wszystko ok, klikając raz jeszcze na panel. Odwróciłam się, zaczęłam biec przed siebie, zachowując ostrożność przy pajączaku i chowając się, gdy tylko zaszła taka potrzeba. Pierwsze i drugie drzwi były zamknięte, ale

następne z czerwoną nalepką na szybach – otwarte.



Weszłam do środka, przyjrzałam się matrycy snów, co to za dziwadło ? Byłam w pomieszczeniu z robotami, zapamiętałam gdzie to jest, bo zaraz będę musiała tu wrócić. Weszłam do kolejnej sali, tym razem do drzwi przyklejona była zielona naklejka. Tu było urządzenie do skanowania, więc tutaj też będę musiała zaraz wrócić. Kolejne drzwi z niebieską naklejką zaprowadziły mnie do laboratorium. Zabrałam stąd jedną próbkę i umieściłam w niej robaka (połączyłam w ekwipunku).



Teraz muszę jego i siebie przeskanować. Wróciłam więc do laboratorium ze skanerem, (następne pomieszczenie w drodze powrotnej), umieściłam robaka w skanerze biometrycznym i sama się przeskanowałam.



Pobiegłam do drugich z kolei drzwi, z żółtą naklejką, ale wejście chronione było przez specjalny, podłogowy system zabezpieczeń.



Wróciłam do sali z robotami (czerwona nalepka) i komórką aktywowałam jednego z nich – teraz sterowałam pajęczakiem. Do ściągnięcia aktualnego oprogramowania wykorzystam tego pętającego się po korytarzu robota, skierowałam tam swojego robota i gdy się spotkały, kliknęłam dwukrotnie lewym przyciskiem myszy. Żeby ściągnąć oprogramowanie kliknęłam raz jeszcze LPM. Teraz skierowałam pajęczaka do pomieszczenia ochrony (z zabezpieczeniem podłogowym) i umieściłam robota na panelu przyłączeniowym. Po chwili robot rozbroił system, weszłam do środka i z kieszeni kurtki wyciągnęłam klucz, którym otworzyłam drzwi z czerwonym kółkiem.

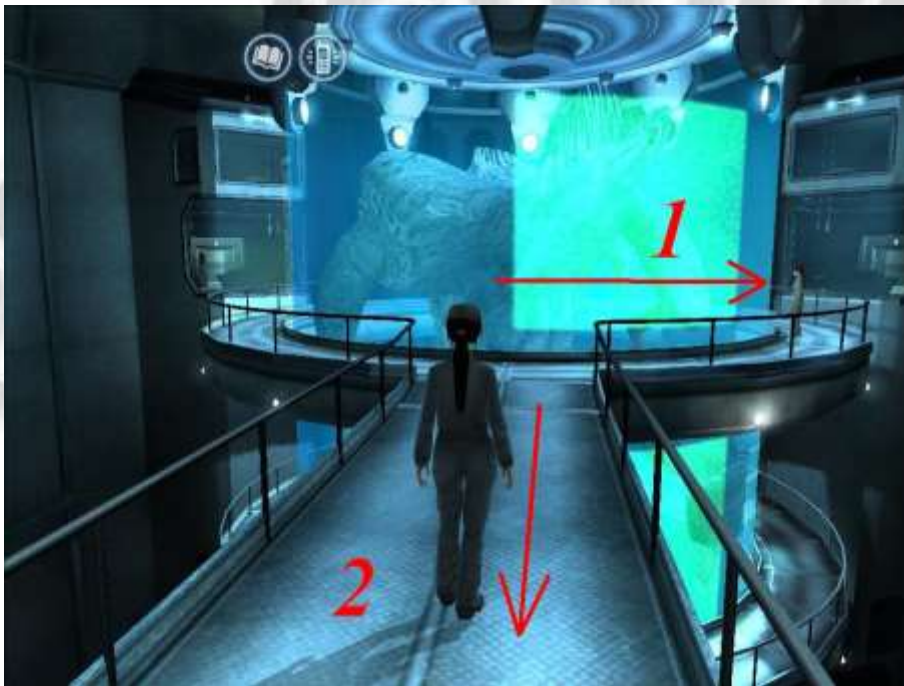




To rdzeń z matrycą snów. Podeszłam do monitora i za jego pomocą otworzyłam drzwi do służby powietrznej, po kwarantannie ruszyłam naprzód.

SKRADANKA

Podbiegłam do rdzenia i skierowałam się na prawo, tak daleko, by pozostać niezauważoną przez obecną tam kobietę, kiedy ona ruszyła dalej, a facet wszedł na górę wycofałam się, aż na korytarzyk prowadzący do służby. Przepuściłam kobietę, która zrobiła koło wokół rdzenia i dopiero kiedy ona ruszyła na prawo, ja szybko udałam się na lewo, do schodów, przepuściłam faceta, tak żeby mnie nie zauważył i pomału zeszłam schodami na dół. Tu, kawałeczek dalej umieściłam w urządzeniu próbkę z robakiem i czekałam na rozwój wypadków – długa Animacja.





Jako April - Zejdź na dół i skieruj się na lewo, wejdź na mostek, zobaczysz odpływającego proroka. Schowaj się za schodami, obojętnie po której stronie, bo małpoludy cyklicznie wchodzi do jaskiń raz z jednej, raz z drugiej strony, przyczaj się i gdy stwór zaśpiewa melodię i drzwi się otworzą, szybko wbiegnij za nim do środka. Schowaj się za ołtarzem i z użyciem PPM, a potem LPM podglądnij kombinację, którą wciska następny małpolud. Podejdź do drzwi i wciśnij **przyciski 3,1,2**.





SKRADANKA

Zejdź na dół i na lewo. Na posągu, którego ujrzysz po drodze ustaw na górze klepsydrę. Teraz jeszcze w trzech innych posągach masz ustawić symbole, ale tu musisz być bardzo ostrożny. Gdy cię złapie małpolud i zawoła mutantą, to już po tobie. Idź na prawo, przepuść stwora, a potem na lewo, tu na posągu ustaw na górze kopertę.







Potem się cofnij do niby – holu, ukryj się, przepuść małpę i idź na prawo. Kolejnemu posągowi ustaw na górze koło. Potem skręć w lewo i biegnij do samego końca.



Rozwal ścianę, uderzając w nią kilkakrotnie i udaj się na lewo. Omiń korytarz z żelazną bramą i idź na lewo, a potem schodami w górę i na prawo. To już ostatni posąg – tu ustaw trójkąt.



Otwiera się brama do sali z sarkofagiem. Pędź tam, przesunąć wieko i zabierz ze środka świecące jajo. Biegnij do początkowej dziury w ścianie i skieruj się naprzeciwko i trochę na lewo. Zajdź na dół i włóż do uchwyty w bramie jajo. Gdy brama się otworzy, pędź przed siebie, aż dojdiesz do schodów, idź dalej aż do drzwi, które się same otworzą.



Będziesz świadkiem rozmowy proroka z małpoludami.

SKRADANKO – UCIECZKA

Zejdź tymi schodami, po których nie wspina się stwór, musisz uważać, bo jest to losowe i trzeba działać bardzo szybko, jak się trochę spóźnisz, to zajdą cię małpoludy z obu stron. Zbiegnij na dół i pędź naprawdę szybko na rozwalone schody, po prawej stronie, które pod wpływem twojego biegu się załamują. Będąc już na górze, zeskocz na kolumnę i raz jeszcze skocz na dół, zaraz za plecami stwora. Przy użyciu Ctrl skradaj się za jego plecami, idź w drugą stronę, maksymalnie do końca i na prawo - Animacja



Animacja – Zoe. Pobiegłam do służby i na korytarz, w kierunku wind. Po drodze musiałam bardzo uważać na komandosów. Raz się schowałam do wnęki wentylacyjnej, przepuściłam dwóch z nich i szybko pobiegłam do wind, wbiegłam do prawej i tu spotkała mnie wizja z April.

MORFEUSZ

Podeszłam do odrażającej kreatury, przeziadającej na środku ogrodu i pogadałam z nią (długa animacja). Niestety, nastąpiła na mnie bliźniaczki z kolorowymi włosami.

UCIECZKA

Odwróciłam się i pobiegłam przed siebie i na lewo, a przed mostkiem w prawo. Przeszłam przez dwoje drzwi i skierowałam się na koniec tarasu. Podeszłam do urządzenia wentylacyjnego, wspięłam się na niego, a potem na mur i uczepiłam się latającego robota. Gdy już wylądowałam, zadzwoniłam do Damiena i pogadałam z nim.





Animacja – April. Porozmawiaj z Na’ane. Zejdź do karczmy i pogadaj z Benrime – Animacja. Pojawia się Brian Westhouse, porozmawiaj i z nim, poproś go o pomoc. Później znów pogawędź z Benrime. Udaj się na rynek i skręć z niepilnowaną przez strażnika uliczkę przy „wierzchowcu” i studni.



Idź przed siebie, aż dojdiesz do rynku. Podejdź do najgłośniejszego krzykacza, to Roper Klacks. Poproś go o pomoc. Zapytaj o jego książkę „Pożegnanie z Magią” (opcja Autor). Odwróć się o 180 stopni i biegnij w kierunku wąskiej uliczki, prowadzącej do portu.



Wbiegnij na pomost i porozmawiaj z „dryfującym płaszczem”. Porusz w rozmowie opcję Fali, ale i tak nie będzie cię chciał zabrać na statek. Pędź więc do Klacks’a i poproś go o książkę. Wracaj na pomost i wręcz latającemu płaszczowi księgę.

Animacja – Zoe

Animacja – Kian. Wejść do środka wieży i porozmawiaj z Emisariuszką - Animacja.

PRZEZNACZENIE

Animacja – April. Idź za strażnikiem, oglądnij książki na biurku, pojawi się Kruk – pogadaj z nim.

Animacja. A następnie porozmawiaj ze smoczą, która pomoże ci przejść przez portal.

Animacja – Zoe

Animacja – April. Skieruj się do strażnika, wypytaj go o wszystko, o co się da. Wróć przez most, zabierz Kruka i wejdź do portalu.

Animacja – Zoe. Dałam się podłączyć do konsoli snów- Animacja – Wizja, pobiegłam w stronę domku...

NA STYKU

WALKA: Jako Kian musisz odbyć dwie walki. Potem wypytaj kotoczwolowika o Skorpiona. Idź na rynek, aż cię potrafi jakiś młodzieniec.

Animacja – April

Animacja – jako Kian. Wyjdź z twierdzy zakonnej i pogadaj z ... April.

Jako April: ruszaj do klasztoru, spróbuj wejść kłamiąc, że przychodzisz z dostawą, ale strażnik nie da się oszukać. Zejdź na prawą stronę, (patrząc na front więzienia) po śniegu i wydaj polecenie Krukowi – Animacja.



Jako Zoe – Zapukałam w drzwi i poprosiłam strażnika o pozostawienie otwartej klapki w drzwiach. Obejrzałam drzwi z zewnątrz i przekazałam informacje Krukowi.

Jako April: Biegnij do Klacks'a i poproś o mikstury – da ci bombę dymną i kwas. Wracaj do klasztoru, skręć na prawo i daj mikstury Krukowi.



Jako Zoe: połałam sztabę kwasem, wyszłam z celi i

SKRADANKA

zakradając się, podeszłam jak najbliżej do zboczonego strażnika. Rzuciłam w niego bombę dymną, a kiedy upadł, zabrałam mu klucze, którymi zaraz otworzyłam furtkę prowadzącą na dół. Podśluchałam, że strażnik jest głodny i życzy sobie kanapkę. Wróciłam do swojej celi, przekazałam wieści Krukowi i wysłałam go do April.



Jako April: Wróć znowu do Klacks'a i poproś o miksturę nasenną. Po kanapkę pędź do Benrime. Kiedy ci ją da, połącz jedzenie ze środkami nasennymi i wróć do zakonu. Powołaj się na zamówienie i wejdź do środka. Zaproponuj, że sama zanieśiesz przekąskę. Idź na górę, otwórz bramę przy piecu, zaraz obok niego jest winda dla żywności. Włóż tam kanapkę, używając najpierw dźwigni z lewej strony, a potem zamknij windę i czekaj aż strażnik zaśnie.



Jako Zoe: Zeszłam na dół, użyłam wcześniej ukradzionych kluczy, po zejściu na dół, otworzyłam kolejne drzwi. Gdy zbiegłam na dół, spotkałam się z April – Animacja

Jako April: Mijasz drzwi i oświetlone zejście, wchodzisz do pomieszczenia zaraz za nim. Omiń kuchnię i biegnij na lewo.

Jako Zoe: Przesunęłam razem z April skrzynię, wspięłam się na nią, zobaczyłam hak przy oknie, zeszłam na dół i ze skrzyni stojącej za drzwiami zabrałam linę. Znowu się wspięłam, przywiązałam linę do haka i wydostałam się z April na zewnątrz - Animacja



Pobiegłam na spotkanie z Brian'em Westhouse'm, ale chciałam też zajrzeć do gospody, widok zmroził mi krew w żyłach...

Jako Kian: WALKA: stocz dwie walki, niestety z naszymi sprzymierzeńcami. Wbiegnij na górę, pogadaj z Na'ane i zawrzyj z nią pakt diabła.

Jako Zoe: Pobiegłam na spotkanie z Brian'em Westhouse'm, ale chciałam też zajrzeć do gospody, widok

zmroził mi krew w żyłach...

Jako Kian: **WALKA:** stocz dwie walki, niestety z naszymi sprzymierzeńcami. Wbiegnij na górę, pogadaj z Na'ane i zawrzyj z nią pakt diabła.

Jako Zoe: udałam się na stary rynek, ten ze stoiskiem z przyprawami, podeszłam do Westouse'a, pogadałam z nim – Animacja

Będąc na okręcie – Animacja, pogadałam znów z Brian'em, potem z Krukiem i poszłam się położyć - Animacja.



WSZYSTKO CZYM JESTEŚMY

Podążyłam za strażnikiem, który zaprowadził mnie do smoczych - Animacja

ROZSTAJE

Pobiegłam na prawo i dobiegłam aż do zniszczonej łodzi, przeszłam przez nią, a potem skręciłam dwa razy w lewo – Animacja.

Jako April: Animacja. Biegnij przed siebie i po drabinie, po kładce i potem schodami w dół, spotkasz rozmawiającą Karę. Potem z nią porozmawiaj. Potem biegnij przed siebie, na lewo i na prawo. Porozmawiaj z Na'ane. Biegnij przed siebie i w lewo, wejdź na wysoki podest.

Jako Kian – Biegnij przed siebie i schodami w dół, na lewo, na prawo i na wysoką rampę, rozmawiając po drodze z Na'ane. Animacja.



FAITH

Podeszłam do komputera i odebrałam wiadomość od Damiena – Animacja. Odebrałam też wiadomość od taty, zajrzałam do łazienki i przebrałam się. Wyszłam z domu – Animacja. Znalazłam się w Rosji, w miejscu, które namierzył Damien. Podeszłam do samochodu i zajrzałam do jego panelu dostępowego. Otworzyłam go wytrychem i pojawiła się znajoma układanka.



Po jej ułożeniu zastosowałam na systemie komórkę i przesłałam kolejną gierkę typu Memo, z odszukiwaniem identycznych znaków.



Wspięłam się na dach samochodu, a potem na balkon. Po chwili weszłam po drabinie na dach budynku.

MAŁA SKRADANKA

Tu musiałam uważać na robota, który skanuje przestrzeń. Przepuściłam go, poszłam na prawo i wspięłam się po kolejnej drabinie na górę, przeszłam wzdłuż resztek dawnego neonu i zvaliłam jedną literkę, która utorowała mi przejście do hali. Zeszłam na dół przez dziurę w szkłe, weszłam do hali, przepuszczając oczywiście po drodze robota.



Zeszłam labiryntem przejść na dół i rozejrzałam się po hali. W jednym z rogów była kratka chroniąca otwór wentylacyjny. Tylko jak mam podnieść kratę? Skorzystałam z dźwigu, który się znajdował w hali. Najpierw podeszłam do drzwi zlokalizowanych na tej samej ścianie, co kratka, tylko dalej. Uruchomiłam zasilanie, klikając dwukrotnie, tak żeby pokazało się zielone światelko. Za pomocą konsol w oświetlonej kabinie na podeście, nacelowałam żurawia z hakiem na kratę. Podeszłam do kraty i umocowałam na niej hak. Wróciłam do konsoli i podniosłam linę do góry.



Zeszłam na dół przez otwór wentylacyjny. Z szuflady wyciągnęłam kluczyk, którym otworzyłam szafkę. Wyciągnęłam z niej kartę dostępową. Dzięki niej weszłam do pokoju badań. Z zabawkowego domku zabrałam kostkę z danymi, wróciłam do pokoju monitorującego i odtworzyłam ją na lewym monitorze. Poznałam historię dziewczynki z wizji.



Użyłam karty dostępowej na szklanych drzwiach, a potem na drzwiach zaraz za помещением z konsolami. Otworzyłam tym samym sposobem główną bramę i wsiadłam do taksówki...

ZAMIANA

Wróciłam do swojego domu i poszłam na górę, odbierając po drodze telefon od taty. Animacja. Ktoś do mnie przyszedł – dziwny gość i dziwna prośba. Ale zgodziłam się ... Animacja.

NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ

Animacja - Pobiełam do domku i weszłam do środka.



DREAMFALL

Animacja

Poczekaj aż do napisów końcowych !!!



I co Ty na to ? Czy ta historia nie jest niesamowita, nierealna i niezwykła ?

Twoja Zoe

