

PORADNIK DO GRY Donald Dowell and the Ghost of Barker Manor

Autor

ADVENTURKA

Data publikacji kwiecień 2016

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

<u>Spis treści</u>

OPIS PRZEJŚCIA	4
1. Zostać asystentem	4
2. Do Barker Manor	6
3. Dostać się do pokoju Delano	8
4. Pokój 106	
5. Zaproszenie do pokoju 101	12
6. Machina czasu	13
7. Do studni	18
8. Odzyskać młotek Mac Geysera	22
9. Uratować panią Jefferson	26
10. Składzik pani Jefferson	35
11. Jak skompletować mapę	36
12. Mapa ze strychu	36
13. Srebrny pocisk von Salada	38
14. Do laboratorium	40
15. Mikstura dla Mac Greysera	42
16. Mapa od Mac Greysera	44
17. Mapa z biblioteki	44
18. Podziemny pasaż	46
19. Mapa z piwnicy	49
20. Przed wyprawą do jaskini	50
21. Przynęta na marlina	53
22. Na połów	53
<u>23. Jaskinia</u>	54
ZAPISY GRY	55

OPIS PRZEJŚCIA

1. Zostać asystentem

Donald Dowell ma osiemdziesiąt lat. Od dawna jest emerytem i z roku na rok coraz gorzej znosi bezczynność i nieustanne towarzystwo żony. Próbuje znaleźć dla siebie jakieś zajęcie, ale nie jest mu łatwo, bo okazuje się albo za stary, albo... za młody. Wreszcie trafia do biura paranormalnego detektywa Boba Delano.

Ulica

- PPM wybierz z podręcznego menu ikonę łapki. LPM kliknij nią drzwi biura Delano – Donald otworzy drzwi.
- PPM wybierz z podręcznego menu ikonę ludzika. LPM kliknij nią drzwi biura Delano – Donald wejdzie do środka.



Sekretariat Karla

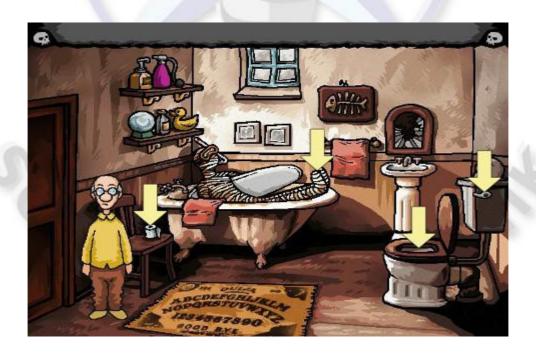
- PPM wybierz z podręcznego menu ikonę dymka. LPM kliknij nią mężczyznę za biurkiem.
- Porozmawiaj z Karlem. Zaoferuj swoje usługi (pierwsza lub druga opcja w dialogu). Potem upieraj się, że jesteś właściwą osobą na stanowisko asystenta (I think you are wrong: I am the right person).
- Donald pokaże zdjęcie żony, a Karl zgodzi się sprawdzić jego umiejętności. Gdy spyta, jak zabić wampira, wybierz którąś z opcji (żadna odpowiedź nie jest dobra) lub zamknij dialog (ostatnia opcja).

- Ikoną lupy lub łapki sprawdź książkę (na postumencie obok biurka).
- Ikoną ludzika lub łapki wejdź do łazienki (drzwi przy prawej krawędzi ekranu).



Łazienka

- Ikoną łapki kliknij papier toaletowy (na krześle przy wannie). Ikoną łapki kliknij stopę mumii zdobędziesz bandaż.
- Otwórz inwentarz (ikona teczki na pasku u góry ekranu). LPM kliknij bandaż (lub papier toaletowy), a potem napis OK- weźmiesz przedmiot i zamkniesz ekwipunek.
- Bandaża (lub papieru) użyj na muszli klozetowej, a potem ikoną łapki kliknij rączkę spłuczki.



• Wyjdź z łazienki - ikona łapki na drzwiach.

Sekretariat Karla

- Ikoną dymka kliknij Karla Donald poinformuje o zatkanej toalecie.
- Gdy Karl wyjdzie, łapką kliknij książkę obok biurka Donald pozna odpowiedź na pierwsze pytanie, a lekturę przerwie powrót Karla.
- Kliknij sekretarza ikoną rozmowy i powiedz, że chcesz być łowcą duchów (*I want to be ghostbuster*). Po pytaniu Karla wybierz opcję z jesionowym kołkiem (*By driving an ash stake into its heart*).
- Karl zada następne pytanie: jak zabić wilkołaka. Donald nie zna odpowiedzi, więc wybierz którąś z opcji lub zamknij dialog.
- Wejdź do łazienki.

Łazienka

- Z ekwipunku wyjmij papier toaletowy (lub bandaż) i użyj na muszli klozetowej.
 Pociągnij za rączkę spłuczki.
- Wróć do sekretariatu.

Sekretariat

- Ikoną dymka kliknij Karla ten znów pójdzie odetkać toaletę.
- W tym czasie łapką kliknij książkę obok biurka Donald przeczyta o wilkołakach.
- Kliknij Karla ikoną dymka i powiedz, ze chcesz być łowcą duchów (*I want to be ghostbuster*). Po pytaniu Karla wybierz opcję ze srebrnym pociskiem (*By shooting it with a silver bullet*).
- Gdy dostaniesz kartkę z adresem Barker Manor, wyjdź na ulicę (ikona ludzika przy lewej krawędzi ekranu).

2. Do Barker Manor

Karl wstępnie zaaprobował kandydaturę Donalda na asystenta. Jednak ostateczną decyzję w tej sprawie musi podjąć sam pan Delano. który właśnie próbuje uwolnić od duchów nawiedzoną posiadłość Barker Manor. Donald udaje się tam na rozmowę.

Ulica

• Na taksówkarzu użyj notatki z adresem – dostaniesz się pod bramę posiadłości.



Przed bramą

Wciśnij czerwony guzik na domofonie po lewej.



- Przedstaw się jako asystent Delano (I am Mr Delano's assistant).
- Wejdź na teren posiadłości, a potem do budynku.

3. Dostać się do pokoju Delano

Recepcja

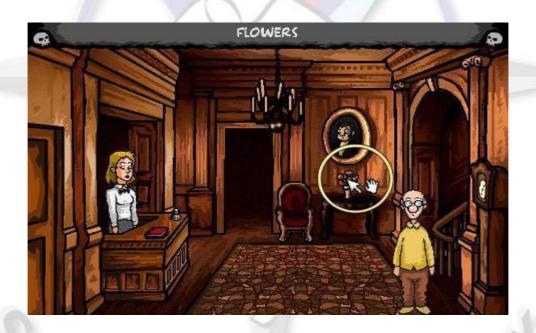
- Porozmawiaj z recepcjonistką.
- Spytaj o Delano (*Could you tell me where Mr Delano is*), a potem o numer jego pokoju (*Could you tell me Delano's room number*) dowiesz się, że mieszka w pokoju 106.
- Schodami przy prawej krawędzi ekranu wejdź na piętro.

Pietro

- Idź w głąb korytarza. Użyj ikony łapki na drzwiach z numerem 106 Donald przekona się, że Boba nie ma w pokoju.
- Wróć do recepcji.

Recepcja

 Ikoną łapki spróbuj wyjąć z wazonu kwiatki – Cherry nie pozwoli na to, ale w dialogu pojawi się nowa opcja.



- Porozmawiaj z recepcjonistką. Skłoń ją, by sprawdziła, czy Delano nie zostawił
 jednak klucza w recepcji (*Delano is not in his room. Are you sure he still has his
 key*).
- Gdy dziewczyna będzie to sprawdzała, zabierz z wazonu kwiatki.
- Idź do herbaciarni. W recepcji przejście pośrodku ekranu (*To the corridor*). W korytarzu z portretami w lewo (do restauracji). W saloniku drzwi pod jelenim porożem (*To the tea room*).

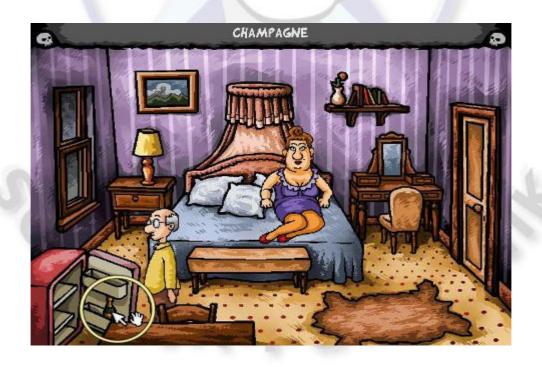


Herbaciarnia

- Zagadnij Mrs. Marble (ta młodsza), a potem użyj na niej kwiatków Donald zostanie zaproszony do pokoju 105, który sąsiaduje z pokojem Delano.
- Przy okazji możesz zabrać ze stolika obok srebrną łyżeczkę (przyda się później).
- Wróć do recepcji, a stamtąd wejdź na piętro. Zastukaj do pokoju numer 105.

Pokój 105

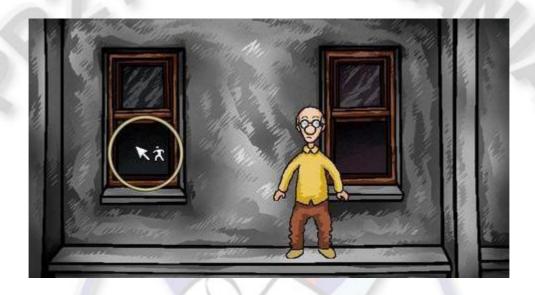
Łapką otwórz lodówkę. Weź z niej butelkę szampana.



- Butelki użyj na pani Marble.
- Gdy kobieta straci przytomność, otwórz okno Donald wyjdzie na gzyms.

Gzyms

• Ikoną ludzika kliknij otwarte okno pokoju Delano - znajdziesz się w środku.



4. Pokój 106

Zabierz:

- bambus z donicy pod oknem,
- magnes z drzwiczek lodówki.



Walizka

- Kliknij walizkę na łóżku.
- Na zbliżeniu wprowadź do zamka kod 123 (najprostszy i sugerowany ustawieniem klocków na półce).
- Z otwartej walizki zabierz dowód Delano.



Seif

- Łapką zdejmij ze ściany obraz (nad donicą z bambusami).
- Kliknij odsłonięty sejf i ustaw kod 0571 (maj 71 data urodzenia z dowodu Delano).
- Z otwartego sejfu wygarnij wszystko: dziennik, detektor i szpulkę żyłki.
- W ekwipunku dziennik musisz przekartkować do końca, a detektor przed pierwszym użyciem obejrzeć ikoną lupy.



Jak wydostać się z pokoju 106

- Drzwi są zamknięte, a Donald nie ma klucza otwórz okno i wyjdź na gzyms.
- Po gzymsie wróć do pokoju pani Marble.
- W ekwipunku użyj na bambusie żyłki, a potem magnesu stworzysz wędkę z magnesem.
- Takiej wędki użyj na dekolcie pani Marble zdobędziesz klucz do pokoju 105.
- Klucza użyj na drzwiach. Otwórz je łapką znajdziesz się na korytarzu pierwszego piętra. Zejdź do recepcji.

5. Zaproszenie do pokoju 101

Po szczęśliwym wydostaniu się z pokoju <mark>pani M</mark>arble i zejściu do recepcji Donalda czeka następna atrakcja – atak przerażająceg<mark>o ducha.</mark> Akcja automatycznie przenosi się do saloniku.



Salonik

 Porozmawiaj z Betty Bunny – gwiazdką telewizyjnego Koła fortuny. Dziewczyna mieszka w pokoju 101, a Donald powinien zaglądać do niej, żeby ją chronić przed duchami.

6. Machina czasu

Dziennik Delano

- Otwórz ekwipunek. Ikoną lupy kliknij dziennik Delano.
- Przedostanie wpisy mówią o popsutym pochłaniaczu duchów (ghosthoover). Delano oddał go do naprawy Mac Geyserowi – hotelowej "złotej rączce".
- Gdy przekartkujesz dziennik do końca, w rozmowie z Mac Geyserem pojawi się odpowiednia opcja dialogowa.

Do oranżerii

- Idź do recepcji. W recepcji kliknij ikonę ludzika u dołu ekranu Donald wyjdzie przed rezydencję.
- Na zewnątrz idź cały czas w prawo (To the greenhouse).



· Łapką otwórz drzwi oranżerii.

Oranżeria

- Porozmawiaj z Arthurem Mac Geyserem.
- Spytaj go o pochłaniacz duchów (*Have you fixed Delano's ghosthoover*) dowiesz się, że Mac Geyser jest zajęty uruchamianiem machiny czasu, ale instrukcja, którą przeczytał w podręczniku profesora Henry'ego Barkera, nie działa.

 Zanim wyjdziesz, łapką odsuń tkaninę zasłaniającą obraz w pierwszym pomieszczeniu oranżerii – zobaczysz przemianę Mac Geysera, co będzie później konieczne do rozwoju fabuły.



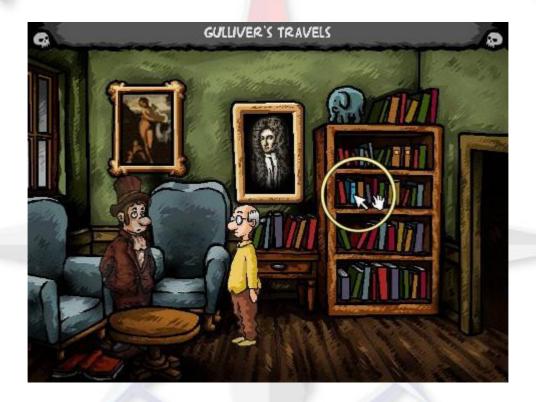
Wróć do Barker Manor. Idź do czytelni.

Czytelnia

• Wejście do czytelni znajduje się w saloniku, obok wejścia do herbaciarni.



- W czytelni otwórz ekwipunek. Ikoną lupy kliknij dziwne urządzenie zabrane z sejfu Delano bohater odkryje, że to wykrywacz duchów i zapozna się z instrukcją. Teraz użyj detektora na Donaldzie.
- · Porozmawiaj z Henrym Barkerem.
- Spytaj go o machinę czasu (May I ask you something about your time machine) –
 dowiesz się, że w instrukcji w książce profesora jest błąd. Prawidłowa formuła
 została zapisana w postaci wierszyka i umieszczona w ulubionej książce profesora.
- Spytaj Henry'ego o ulubioną książkę (What is your favourite book) to Podróże Guliwera.
- Z biblioteczki (trzecia półka od dołu) weź książkę Gulliver's Travels.



· Wróć do oranżerii do Mac Geysera.

Oranżeria

- Porozmawiaj z Mac Geyserem.
- Znów spytaj o naprawę o pochłaniacza duchów (Have you fixed Delano's ghosthoover), a potem poproś o pokazanie machiny czasu (Can you show me your time machine) – znajdziesz się w sąsiednim pomieszczeniu.

Uruchomienie machiny czasu

W ekwipunku kliknij ikoną lupy książkę Gulliver's Travels – wypadnie z niej wierszyk, który jest instrukcją.

 Kliknij panel kontrolny na froncie maszyny – wyświetlisz jego zbliżenie. Ustaw maszynę zgodnie ze wskazówkami z wierszyka profesora Barkera:

Push two oranges, four strawberries to mince,

On ferry's deck no need for four winds.

Each plum, three drops of lemon,

You will see the Crime by Brutus the demon.

Four leaves of mint, an orange slice,

Beowulf kills Grendel in front yours eyes.

A lemon to peel, three strawberries to chop,

You will enter The Globe playing the fop!

- Nazwy owoców przyporządkuj kolorom wokół pokrętła, na zaworach, przełącznikach, dźwigniach i przyciskach.
- Oznaczenie A.D. oraz B.C. (w górnym rogu panelu, po lewej) odnieś odpowiednio do wydarzeń naszej ery lub przed Chrystusem, o których jest mowa w kolejnych zwrotkach wierszyka.
- Potwierdzeniem poprawnego ustawienia jest zapalenie się lampki po lewej.

Rozwiązanie

Ustaw / kliknij kolejno:

A.D. / button: oba pomarańczowe w dół / switch: oba czerwone w dół / lever: obie czerwone w dół.



B.C. / valve: fioletowa z prawej w dół / lever: żółty w dół 3x / valve: fioletowa z lewej w dół / lever: żółty w dół 3x.



A.D. / switch: oba zielone w dół / lever: obie zielone w dół / knob: orange.



A.D. / knob: yellow / knob: red, red (kolejne czerwone pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



 Po zapaleniu się czterech zielonych lampek akcja potoczy się automatycznie, a Mac Geyser wyruszy do roku 1982.

7. Do studni

Oranżeria

- Gdy Mac Geyser wróci z 1982, spytaj go o naprawę pochłaniacza duchów (*You could fix Delano's ghosthoover*) jest problem, bo zgubił się młotek.
- Wznów rozmowę. Spytaj, gdzie jest studnia, w pobliżu której nastąpiła ta katastrofa (Where is the well located exactly) – dostaniesz schematyczną mapkę.
- Mapkę należy obejrzeć w ekwipunku, by potem nie błądzić po lesie.
- Wróć do Barker Manor musisz zaopatrzyć się w kilka przedmiotów.

Biuro dyrektora hotelu

• W recepcji zastukaj do drzwi biura pana Comana - Donald zostanie zaproszony do środka.



- Spróbuj zabrać ze stolika szklankę ze sztuczną szczęką Coman zaprotestuje.
- Obejrzyj portret Brama Stokera na ścianie przy oknie.



- Porozmawiaj z Theodorem Comanem.
- Spytaj go o portret Stokera (I noticed that portrait of Bram Stoker).

 Gdy dyrektor obróci się w tamtym kierunku i zacznie opowiadać, weź ze stolika wampirzą sztuczną szczękę. Przy okazji zdobędziesz szklankę z roztworem czyszczącym.

Pokój 101

- W recepcji wejdź schodami na piętro. Zastukaj do pokoju nr 101.
- W drzwiach pojawi się Betty użyj na niej mapki od Mac Geysera, a Donald poprosi o autograf.
- Gdy oboje wejdą do pokoju i panna Bunny zacznie szukać pióra, weź depilator (szafka nocna pod oknem).



Ogrody

• Wyjdź z rezydencji. Na zewnątrz idź cały czas w prawo: miń oranżerię i wejdź w labirynt z żywopłotu (*To the gardens*).



- Zatrzymaj się przy ogrodniku. Porozmawiaj z nim.
- Gdy skończysz rozmowę z Mordechajem, nie ruszaj się z miejsca.
- Z ekwipunku wyjmij depilator i kliknij nim nożyce leżące na taczce Donald zamieni te przedmioty.



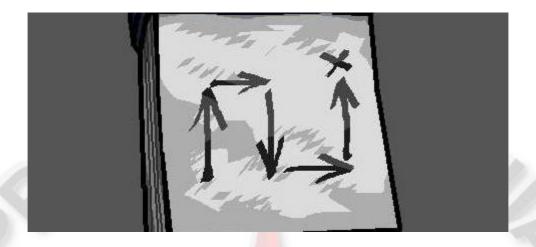
· Wyjdź z ogrodów (ku lewej krawędzi ekranu).

Huśtawka

- Idź w stronę lasu (To the woods) po wyjściu z budynku cały czas w lewo. Zatrzymaj się obok chłopca na huśtawce.
- Użyj na Donaldzie wampirzej sztucznej szczęki z ekwipunku chłopiec się przestraszy i ucieknie.
- Na obu linkach huśtawki użyj nożyc Mordechaja. Z ziemi pozbieraj wszystko w ekwipunku będą to dwa kawałki liny i deska.
- Idź jeszcze raz w lewo staniesz przed wejściem do lasu.

Przez las

 Zanim wejdziesz do lasu, lupą obejrzyj w ekwipunku mapkę od Mac Geysera (to konieczne).



Teraz idź:

wejdź do lasu – na rozwidleniu spotkasz Caesara von Salada, który mieszka w pokoju nr 102 i ma pocisk zabijający wilkołaki

w prawo (east)

w dół (south)

w prawo (east)

w górę (north) – stoisz p<mark>rzy stu</mark>dni.

8. Odzyskać młotek Mac Geysera

Studnia

- Gdy dojdziesz do studni, w ekwipunku połącz oba kawałki w jedną długą linę. Tej użyj na studni – bohater automatycznie zejdzie w głąb szybu.
- Na dnie studni sięgnij łapką po młotek pojawi się dość wyrośnięty karzełek Aelfreak.



- Porozmawiaj z Aelfreakiem.
- Poproś o zwrot młotka (Could you please give me the hammer) Donald musi dać w zamian coś bardziej wartościowego.
- Ikoną łapki wespnij się po linie na powierzchnię.
- Zabierz z powrotem linę.
- Idź w dół ekranu (wydostaniesz się z lasu), a potem wróć do Barker Manor.

Kuchnia

 W recepcji Barker Manor wejdź w korytarz, a potem skręć w stronę restauracji – teraz jest już otwarta i możesz tam wejść. Z restauracji przejdź do kuchni (drzwi przy prawej krawędzi ekranu).



- Porozmawiaj z kucharzem.
- Spytaj Erniego o jego specjalność (I heard meatloaf is your speciality) dostaniesz klopsa.
- Wycofaj się do saloniku, gdzie stoi lokaj Reginald.

Salonik

- Porozmawiaj z lokajem Reginaldem.
- Spytaj go, jak długo pracuje (How long have you been working here) i kim są bracia Barkerowie (Tell me about Mortimer and Timothy Barker) dowiesz się, że to hazardziści, którzy przepuścili rodową fortunę.
- Użyj na Reginaldzie klopsa Erniego to zmusi lokaja do udania się do toalety.
- Na wypchanej głowie nad drzwiami użyj liny.



• Z podłogi podnieś jelenie poroże.

<u>Herbaciarnia</u>

• Jeśli nie masz, ze stolika weź srebrną łyżeczkę.



W drodze na pastwisko

• Udaj się na pastwisko. Wyjdź przed rezydencję – tu idź w lewo, a za rogiem skręć w kierunku kościoła (*To the church*).



 Przy kościele kieruj się w prawo (To the pasture) i nie przejmuj się wrogą postawą malarza.

Pastwisko

- Na pastwisku Donald powinien zastać pasterza Dragana i braci Barkerów.
- Jeśli tak się nie stanie, wróć do oranżerii, odsłoń obraz w pierwszym pomieszczeniu i obejrzyj przemianę Mac Geysera.
- Na pastwisku porozmawiaj z którymś z braci.
- Spytaj o ich ciągoty do hazardu (*I have heard tell that you love gambling*), a bracia zaproponują zakład.
- Donald miałby się zmierzyć z Goliathem zgódź się (*I am in*). Postaw srebrną łyżeczkę (A silver teaspoon).
- Gdy znajdziesz się w zagrodzie i Donald skończy biadolić, szybko otwórz ekwipunek. Wyjmij jelenie poroże i użyj go na Donaldzie.



- Po zwycięstwie automatycznie dostaniesz złotą monetę.
- Jeśli akcja nie uda się, idź do herbaciarni, weź następną łyżeczkę i próbuj do skutku.

Studnia

- Wróć przez las do studni Aelfreaka.
- Powtórz procedurę: wejście do lasu spotkanie von Salada w prawo w dół w prawo – w górę – użyć liny na studni.
- Na dnie studni użyj na Aelfreaku złotej monety bohater automatycznie weźmie młotek.
- Ikoną łapki wydostań się po linie na powierzchnię.

9. Uratować panią Jefferson

Oranżeria

- Gdy masz już młotek, idź do oranżerii.
- Użyj młotka na Mac Geyserze akcja potoczy się niemal automatycznie.
- Okaże się, że wskutek pomyłki Mac Geysera pochłaniacz duchów Delano trafił najpierw w ręce pokojówki pani Jefferson, a potem dyrektora Comana.
- Mac Geyser skorzysta też z okazji i poprosi Donalda o pomoc w podróży w czasie.
- Gdy Donald zostanie sam, z pomieszczenia z machiną czasu weź ze stołu polaroid.



Z pomieszczenia z obrazem weź z blatu młotek.



• Opuść oranżerię.

Identyfikator

- Na Donaldzie użyj polaroida dostaniesz zdjęcie.
- W ekwipunku użyj na zdjęciu nożyczek przytniesz je.
- · Idź do kuchni.
- W kuchni użyj przyciętego zdjęcia na miseczce z żelatyną (na dole, w lewym rogu ekranu).



• W ekwipunku użyj zdjęcia z klejem na dowodzie Delano – masz fałszywy dowód.

Pub

 W saloniku spróbuj ikoną łapki otworzyć drzwi do biblioteki – Donald przekona się, że są zamknięte.



- Idź do pubu (w korytarzu z portretami ku prawej krawędzi ekranu, a potem schodami w dół).
- W pubie użyj na barmanie fałszywego dowodu dostaniesz piwo (przyda się nieco później).
- Wejdź do pokoju gier (ponieważ Donald pokazał już fałszywy dowód, barman go tam wpuści).
- W pokoju gier użyj na Donaldzie detektora duchów pojawi się sir William Barker.
- Spytaj ducha o klucz do biblioteki (Since you are one of the Barkers, could you tell me where I can find the key to the library) jest w skrytce w pudełku z szachami, a otworzysz ją, kończąc partię.
- Poproś od razu sir Williama o wskazówkę (How about a clue concerning the compartment) podpowiedź jest w menu.
- Porozmawiaj z barmanem. Poproś o menu (*May I see the sandwich menu*) Donald weźmie jadłospis.
- Dokument możesz obejrzeć w ekwipunku ikoną lupy. Na każdej stronie menu znajdziesz trzy wielkie litery i cyfrę – to szyfr ukrywający nazwę figury i jej pozycję na planszy. Na przykład w poniższym opisie litery BK oznaczają Black King (lub Black Knight), natomiast A8 – pole, na które figurę trzeba przestawić.

```
manor burger
Bread roll, onions,
crab meat, Kipper
filets, lettuce
Almonds, nutmeg,
tartar sauce
8,00 euros
```

W pokoju gier lupą wyświetl zbliżenie planszy z szachami. Kliknij wybraną figurę, a następnie pole, na które chcesz ją przestawić, zgodnie ze wskazówką z jadłospisu.

Rozwiazanie

Ustaw figury:

Black King - A8
Black Knight - B7
White King - B6
White Bishop - C6
White Rook - D7

Z otwartej skrytki weź klucz do biblioteki.

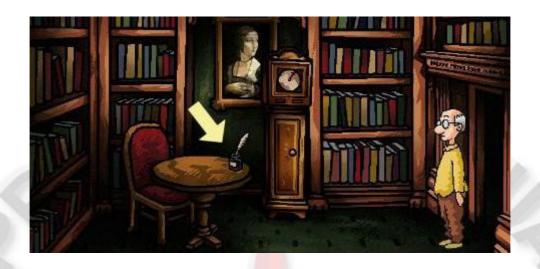


Papier, pióro i atrament

 Wyjdź z pubu (To the stairs). W następnym pomieszczeniu weź ze ściany plakat (tuż przy schodach na piętro).



- Idź do saloniku z kominkiem. Na drzwiach biblioteki użyj klucza. Łapką otwórz drzwi i wejdź do środka.
- Z biblioteki zabierz pióro i atrament.



Rzeka

- Wyjdź z hotelu. Na zewnątrz idź cały czas w lewo: miń wejście do lasu i przejdź nad rzekę (*To the rivier*).
- Porozmawiaj z Alem i Bo, naprawiającymi most.
- Spytaj, kiedy skończą pracę (*How long will it take for you to fix the bridge*) dowiesz się, że nie mają planów mostu.
- · Cofnij się w pobliże Barker Manor.

Przed kościołem

- Przy rogu Barker Manor idź w głąb ekranu, w kierunku kościoła (To the church).
- Spróbuj wejść do kościoła malarz nie pozwoli. Porozmawiaj z nim.



- Spytaj Vincenta, czy nie zrobiłby sobie przerwy (Why do not take a break).
- · Użyj na nim piwa, a gdy ten przerwie pracę, wejdź do kościoła.

Kościół

- W środku użyj na Donaldzie detektora duchów przywołasz ducha.
- Porozmawiaj z architektem Alfredem Barkerem.
- Poproś go o sporządzenie planów mostu (Since you are architect as well, may I commission you to drawn up same plans).
- Teraz użyj na duchu plakatu zabranego z korytarza przy wejściu do pubu oraz atramentu i pióra z biblioteki.
- Zabierz z ławki gotowy plan.



· Wróć nad rzekę do budowniczych mostu.

Rzeka

- Daj Alowi plan mostu teraz brakuje jeszcze poziomicy, którą ma Mac Geyser.
- · Idź do oranżerii.

Oranżeria

Mac Geyser właśnie wróci z podróży w czasie, kiedy to spotkał się ze swoim ojcem tuż przed jego śmiercią. Powie Donaldowi o mapie, którą przekazał mu ojciec i da recepturę leku przeciw wilkołactwu.

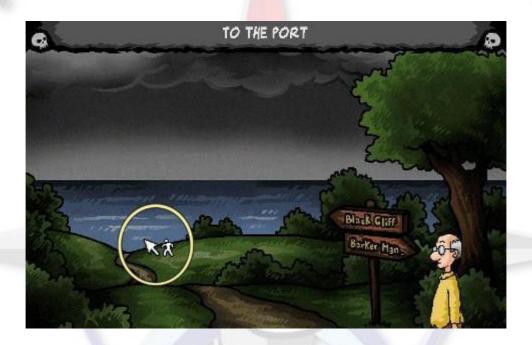
- Porozmawiaj z Mac Geyserem poproś go o poziomicę (Have you got a level).
- Wróć nad rzekę.

Rzeka

- Tu się okaże, że most został już naprawiony i poziomica nie jest potrzebna.
- Przejdź przez most na drugi brzeg rzeczki (To the other side).

Sklep

Na drugim brzegu rzeki idź cały czas ścieżką do portu (To the port).



- · Wejdź do sklepu (Emporium).
- Ikoną łapki spróbuj zabrać gwoździe (w skrzynce na ladzie w głębi ekranu).



- Gdy właścicielka spyta, jak zamierzasz zapłacić, zaproponuj wymianę (What about a trade).
- Z listy dostępnych przedmiotów wybierz wędkę z magnesem (A magnetic fishing rod).
- Wróć do Barker Manor.

Unieszkodliwić pana Comana

- Gdy znajdziesz się w pobliżu drzwi do Barker Manor, Donald automatycznie wejdzie do recepcji, by uczestniczyć w kolejnej manifestacji ducha.
- Po niej zastukaj łapką w drzwi biura dyrektora hotelu.
- Gdy znajdziesz się w środku, szybko wyjmij z ekwipunku gwoździe i użyj ich na zamkniętym wieku trumny – Donald uwięzi pana Comana i będzie mógł spokojnie obejrzeć pochłaniacz duchów.
- Uwaga! Żeby akcja się powiodła, musisz mieć też młotek. Jeśli w torbie go brak leży na blacie w pierwszym pomieszczeniu oranżerii.

Biuro dyrektora Comana

- Kliknij ikoną łapki pochłaniacz duchów (ghosthoover) uwolnisz panią Jefferson.
- Podnieś z podłogi klucz, który zgubiła pokojówka.
- Zabierz też pochłaniacz duchów, choć nie przypominam sobie, by Donald go kiedykolwiek użył.



10. Składzik pani Jefferson

Do pomieszczenia służbowego

- W recepcji wejdź schodami na piętro (To the first floor).
- Na piętrze idź do końca korytarza.
- Na drzwiach z napisem Staff only najpierw użyj klucza Mrs. Jefferson, a potem otwórz je łapką.

Składzik

Z pomieszczenia zabierz:

strój leoparda z haczyka na ścianie czerwony stanik z podłogi przy szafce pojemnik z wybielaczem – stoi na kartonie klucz – wisi na bocznej ściance regału.



Wróć na korytarz.

11. Jak skompletować mapę

- Mapa składa się z czterech fragmentów. Opis zadań koniecznych do ich odnalezienia znajdziesz w następujących częściach poradnika:
 - fragment ze strychu część 12. poradnika
 - fragment w posiadaniu Mac Geysera części 13 16. poradnika

W trakcie swojej drugiej podróży w czasie Mac Geyser spotkał się ze swoim ojcem tuż przed jego śmiercią. Od niego dostał fragment mapy, którą ten znalazł w Barker Manor, gdzie niegdyś, tak jak syn teraz, był złotą rączką do wszystkiego. Mac Geyser odda bohaterowi ów dokument w zamian za pewną przysługę. Spodziewa się, że Donald przygotuje dla niego lek przeciw wilkołactwu (receptura automatycznie trafia do torby podczas rozmowy). By sporządzić tę odtrutkę, trzeba zdobyć srebrny pocisk, którym zabito wilkołaka. Tak się składa, że ojca Mac Greysera zastrzelił znany Donaldowi Ceasar von Salad, a pocisk, którym to zrobił, przechowuje w swoim pokoju. Na tym jednak sprawa się nie kończy, bo trzeba jeszcze znaleźć laboratorium i wyprodukować miksturę.

- fragment z biblioteki część 17. poradnika
- fragment z piwnicy części 18 19. poradnika
- Fragmentów nie musisz szukać w tej kolejności. Możesz też łączyć czynności.
- Po skompletowaniu czterech fragmentów mapę będzie można obejrzeć w inwentarzu lupą.

12. Mapa ze strychu

Wejście na strych

- Wejście na strych znajduje się na piętrze za składzikiem pani Jefferson. Na końcu korytarza użyj schodów – staniesz przed drzwiami strychu.
- Na drzwiach najpierw użyj klucza znalezionego w składziku Mrs. Jefferson, a potem otwórz je łapką.

Strych

- Kliknij pozytywkę (urządzenie u dołu ekranu) temat pojawi się potem w dialogu.
- Użyj na Donaldzie detektora duchów wywołasz ducha hrabiny.

- Porozmawiaj z Mildred Barker.
- Spytaj ją o pozytywkę (*Is that music box yours*) dowiesz się, że korbkę ukradła sroka, która wlatuje przez rozbite okno.
- Z koszyka z zabawkami (przy lewej krawędzi ekranu) zabierz kryształową łezkę i użyj jej na rozbitym oknie – zwabisz srokę.



• Podnieś z podłogi korbkę, którą upuścił ptak.



- Korbki użyj na pozytywce z otwartej skrytki zabierz fragment mapy.
- Zanim wyjdziesz, z podłogi podnieś także latarkę i weź gigantyczną żarówkę (przydadzą się później).



Wróć na korytarz.

13. Srebrny pocisk von Salada

Sfotografować pania Marble

- Z korytarza pierwszego piętra wejdź do pokoju 105 (pani Marble).
- Na nieprzytomnej kobiecie użyj polaroida dostaniesz jej zdjęcie.
- Wyjdź na korytarz.

Restauracja

- Idź do restauracji (w recepcji wejdź w korytarz, w saloniku drzwi po lewej stronie kominka).
- W rogu siedzi świeżo poślubiona para zagadnij któreś z nich.
- Po przedstawieniu się możesz przystąpić do akcji: na mężczyźnie użyj zdjęcia pani Marble i czerwonego stanika ze składziku pani Jefferson – Donald skłóci małżonków.
- Zabierz ze stolika diamentowy pierścionek zostawiony przez Wendy.



<u>Pokój 101</u>

- W recepcji wejdź schodami na piętro. Zastukaj do pokoju nr 101.
- W drzwiach pojawi się Betty użyj na niej mapki od Mac Geysera, a Donald poprosi o autograf.
- Gdy oboje wejdą do pokoju i panna Bunny zacznie szukać pióra, otwórz okno Donald wyjdzie na gzyms.

Gzyms

 Na zamkniętym oknie użyj diamentowego pierścionka – akcja potoczy się automatycznie i znajdziesz się w pokoju von Salada.



Pokój nr 102

- Na szklanej gablocie (pod oknem) użyj młotka i diamentowego pierścionka, a na koniec kliknij ją ikoną łapki szkło wreszcie pęknie.
- · Z rozbitej gablotki weź pocisk.
- Z pokoju zabierz także lornetkę i wędkę (przydadzą się później).



Wyjdź przez okno na gzyms i przez pokój 101 na korytarz.

14. Do laboratorium

Sklep

- Idź nad rzekę, przez most przejdź na drugą stronę, w porcie wejdź do sklepu (po wyjściu z rezydencji kieruj się cały czas w lewo).
- Ikoną łapki spróbuj zabrać drapaczkę w kształcie dłoni z wyciągniętym palcem (w kącie między ladami).



- Gdy pani Mc Duck spyta, jak zamierzasz zapłacić, zaproponuj wymianę (What about a trade).
- Z listy dostępnych przedmiotów wybierz lornetkę (*Professional grade binoculars*).
- Wróć przed rezydencję.

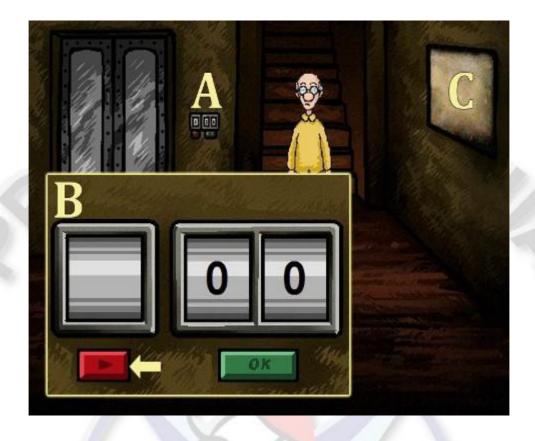
Do laboratorium

- Idź w kierunku oranżerii Mac Geysera, a potem ogrodów. Wejdź do zielonego labiryntu, miń ogrodnika i podejdź do fontanny (*To the fountain*).
- Na nosie popiersia pośrodku fontanny użyj drapaczki otworzysz zejście do podziemi. Użyj schodów (To the stairs).



Kod otwierający drzwi

- W podziemiach kliknij przyciski na ścianie po lewej stronie schodów (A) wyświetlisz zbliżenie panelu otwierającego drzwi (B).
- Na zbliżeniu panelu (B) kliknij czerwony przycisk nawet kilka razy, a zorientujesz się, że w pierwszym okienku jest wyświetlany losowo jeden z pięciu symboli: Ag, Au, Cu, Fe, Pb.
- Na pożółkłej tablicy po prawej stronie schodów (C) użyj wybielacza ze składziku pani Jefferson. Kliknij ją, a okaże się, że to tablica Mendelejewa.



- Na tablicy Mendelejewa możesz odszukać liczby atomowe pierwiastków, których symbole są wyświetlane w okienku kodowym i zanotować te wartości.
- Teraz wróć do przycisków (A). Na zbliżeniu panelu (B) wylosuj czerwonym przyciskiem symbol. W drugim okienku ustaw odpowiedni kod:

Ag (47)

Au (79)

Cu (29)

Fe (26)

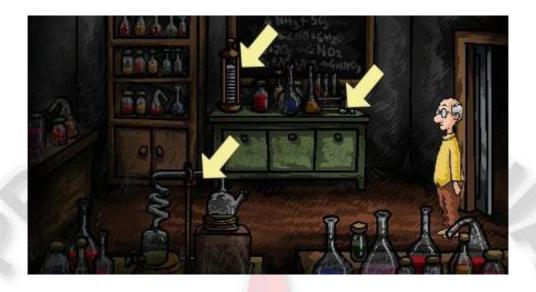
Pb (82).

- Kliknij zielony przycisk OK drzwi się otworzą.
- Wejdź do laboratorium.

15. Mikstura dla Mac Greysera

Laboratorium

- Z blatu szafki pod ścianą zabierz ogniwo Volty (przyda się później) i piryt.
- Obejrzyj destylator u dołu ekranu Donald stwierdzi, że potrzebuje instrukcji.



- Użyj na Donaldzie detektora duchów przywołasz zjawę.
- Porozmawiaj z profesorem Barnabasem Barkerem.
- Spytaj go o destylator (What is that strange device for) teraz będzie można wyświetlić zbliżenie urządzenia.

Destylator

- Kliknij urządzenie z baniastą kolbą (u dołu ekranu). Na zbliżeniu destylatora:
 - 1. Na baniastej kolbie użyj szklanki z roztworem czyszczącym. Do inwentarza wróci pusta szklanka.
 - 2. W piecyku umieść deskę z huśtawki. Użyj na niej pirytu.
 - 3. Pustą szklankę podstaw pod kranik.
 - 4. Kliknij kurek na kraniku.



- Spod kranika zabierz szklankę z wodą destylowaną. W inwentarzu użyj na niej pocisku od von Salada (z pokoju 101) – masz gotową miksturę przeciw wilkołactwu.
- Wyjdź z laboratorium, a potem z żywopłotowego labiryntu. Idź do oranżerii.

16. Mapa od Mac Greysera

Oranżeria

Daj Mac Greyserowi miksturę przeciw wilkołactwu - Donald dostanie fragment mapy.

17. Mapa z biblioteki

Biblioteka

- W bibliotece obejrzyj zegar Donald zauważy brak wskazówki, a w dialogach pojawi się odpowiednia opcja.
- W bibliotece użyj na Donaldzie detektora duchów pojawi się hrabia Theodore Barker. Porozmawiaj z nim.
- Spytaj ducha o brakującą wskazówkę zegara The pendulum clock's hour hand is missing.
- Dowiesz się, że wskazówka została użyta jako zakładka do książki. Theodore zdradzi co to za książka, jeśli Donald odpowie na jego pytanie o rodzaj chodu konia. Bohater nie zna odpowiedzi, więc wybierz którąś z opcji lub zakończ dialog.
- Wyjdź z biblioteki przed rezydencję. Idź na pastwisko (najpierw w kierunku kościoła, a za nim ku prawej krawędzi ekranu To the pasture).

Pastwisko

- Zagadnij Dragana o jego zoologiczne zainteresowania (I guess you are interested in zoology). Dowiesz się, że wspomniany przez Theodore'a koński krok to trot.
- Wróć do biblioteki.

Biblioteka

- Użyj na Donaldzie detektora duchów. Znów spytaj hrabiego o zaginioną wskazówkę zegara.
- Gdy duch zada pytanie, odpowiedz: trot w tym momencie z najwyższej półki spadnie na stolik książka.
- Kliknij książkę ikoną łapki. Z środka weź wskazówkę.

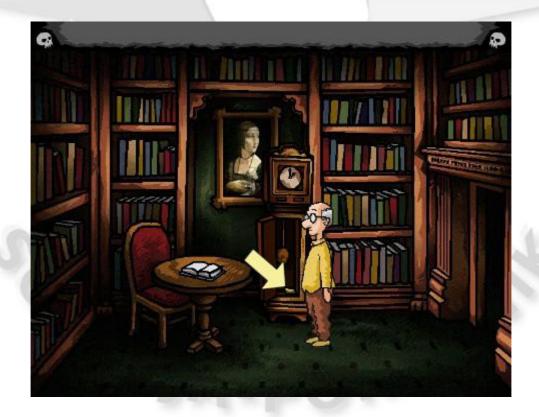
 Wskazówki użyj na zegarowej tarczy. Lupą wyświetl jej zbliżenie. Teraz musisz dwukrotnie ustawić właściwą godzinę, a każde ustawienie zatwierdzić odpowiednim przyciskiem pod tarczą zegara. Podpowiedziami są zegary, które znajdziesz w hotelu: w recepcji i na korytarzu piętra. Jeśli ustawiona godzina jest prawidłowa, lewy przycisk pod tarczą po wciśnięciu pozostanie w tej pozycji.

Rozwiązanie

- 1. Ustaw godzinę 6.10. Wciśnij pod tarczą przycisk po lewej.
- 2. Ustaw godzinę 2.00. Wciśnij pod tarczą przycisk po prawej.



Z właśnie otwartej szafki w zegarze weź fragment mapy.



18. Podziemny pasaż

Przed wejściem do pubu

• Spróbuj otworzyć drzwi do piwnicy z winami - Donald zobaczy, że są zamknięte.



Schodami wyjdź na korytarz z portretami.

Korytarz z portretami

Wejdź do toalety (drzwi obok automatu telefonicznego).

Toaleta

- Wyjmij z ekwipunku detektor duchów i użyj go na Donaldzie. Gdy pojawi się duch Benjamina Barkera, porozmawiaj z nim.
- Spytaj Benjamina o klucz do piwnicy (*Since you are one of the Barkers. Could you please tell me where I find the key to the cellar*) okaże się, że go nie ma, ale piwnicę i studnię w lesie łączy podziemne przejście.
- Wyjdź z rezydencji. Idź do lasu.
- Po wejściu do lasu i spotkaniu von Salada skręć w prawo, potem w dół, w prawo, w górę i zejdź do studni.

Studnia

- Porozmawiaj z Aelfreakiem. Spytaj o podziemny pasaż *I have heard there is a secret passage connecting the well to the manor cellar*.
- Okaże się, że takowy istnieje, ale karzełek najpierw przymówi się o przysługę.
 Czuje się samotny i chętnie pokonwersowałby o wszechświecie z osobą o odpowiednim zasobie wiedzy.
- Po linie wydostań się ze studni. Wróć do rezydencji (przejście u dołu ekranu, a potem cały czas w prawo).

Herbaciarnia

- Idź do herbaciarni wejście z saloniku.
- W herbaciarni porozmawiaj z Miss Purple. Zagadnij ją o teorię powstania świata, a potem o jej zainteresowanie astronomią (How do you think the Universe was born oraz I notice you are incredibly knowledgeable about astronomy).



Miss Purple okaże się być właściwą osobą. Akcja potoczy się automatycznie i wejście do podziemnego pasażu zostanie ujawnione.

Pasaz

W studni wejdź do podziemnego pasażu.



- W pasażu idź cały czas ku prawej krawędzi ekranu, póki nie staniesz przed zamkniętymi drzwiami do piwnicy.
- Lupą kliknij wagę przed drzwiami to mechanizm, który je otwiera. Na ekranie zbliżenia tak rozmieść kulki na szalkach wagi, żeby te pozostały w równowadze.
- · Ciężar każdej kulki jest zanotowany pod nią cyframi rzymskimi.



Rozwiazanie

- Po zsumowaniu wagi poszczególnych kulek otrzymasz ich łączny ciężar 290 jednostek. Na każdej z szalek musisz więc umieścić 145 jednostek.
 - Na wybranej szalce umieść kulki, licząc od lewej: 1, 3, 6, 7, bo ważą odpowiednio VII+XIII+LV+LXX (7+13+55+70).
 - Na przeciwległej szalce ułóż pozostałe kulki, licząc od lewej: 2, 4, 5, 8, bo ważą odpowiednio XI+XXIII+XXXI+LXXX (11+23+31+80)
- Po otwarciu drzwi wejdź do piwnicy.

19. Mapa z piwnicy

Piwnica

- Spróbuj wziąć z półki korkociąg leży za wysoko.
- Na beczce z datą 1916 użyj młotka Donald przekona się, że jest pusta i wyciągnie właściwe wnioski.
- Użyj na Donaldzie detektora duchów. Gdy pojawi się duch Johna Barkera, porozmawiaj z nim.
- Poproś Johna o zrzucenie korkociągu (Could you hand me the corkscrew on the shelf) – jeśli bohater wcześniej zbadał beczki, automatycznie odpowie na pytanie ducha i przedmiot spadnie na podłogę.
- Podnieś z podłogi korkociąg. Użyj go na korku w beczce z napisem 1916.



- Z otworu po wyjętym korku zabierz fragment mapy.
- Opuść piwnicę drzwiami przy prawej krawędzi ekranu.

20. Przed wyprawą do jaskini

Mapa

Skompletuj cztery fragmenty mapy – zobacz część 11. poradnika.

Strych

Jeśli nie masz w ekwipunku, zabierz ze strychu gigantyczną żarówkę i latarkę – zobacz cześć 12. poradnika.

Składzik pani Jefferson

 Jeśli nie masz w ekwipunku, zabierz ze składziku strój leoparda – zobacz cześć 10. poradnika.

Pokój 102

 Jeśli nie masz w ekwipunku, zabierz z pokoju von Salada wędkę – zobacz cześć 13. poradnika.

Laboratorium

 Jeśli nie masz w ekwipunku, zabierz z laboratorium ogniwo Volty – zobacz cześć 15. poradnika.

Latarnia

- · Idź nad rzekę. Tam przejdź przez most na drugą stronę.
- Na rozwidleniu dróg skręć w prawo do latarni (To the lighthouse).



- Łapką otwórz drzwi latarni. Po schodach wejdź wyżej.
- Na podstawie lampy użyj gigantycznej żarówki ze strychu. Do kolorowych kabelków u podstawy lampy dołącz ogniwo Volty z laboratorium – oświetlisz wejście do jaskini.



• Opuść latarnię. Wróć na rozwidlenie ścieżek. Tu skręć do portu (To the port).

Sklep

 W porcie zajdź do sklepu pani Duck. Spróbuj wziąć żółty płaszcz przeciwdeszczowy (wisi przy drzwiach).



- Zaproponuj wymianę (What about a trade).
- Z listy dostępnych przedmiotów wybierz strój leoparda (A leopard leotard).
- Gdy Donald zabierze płaszcz przeciwdeszczowy, wyjdź ze sklepu.

<u>Molo</u>

• W porcie wejdź na drewniany pomost. Idź w lewo do jego końca (To the pier).



Porozmawiaj z rybakiem stojącym na końcu pomostu.



- Spytaj Santiaga o podwodną jaskinię *I have heard tell of submerged cave*. Potem poproś, żeby zabrał tam Donalda *Could you take me to the Deathly Cave*.
- W trakcie tej rozmowy Santiago powie, co jest potrzebne, by wyruszyć do jaskini.

- Jeśli Donald:
 - · oświetlił wejście do jaskini,
 - ma w torbie mapę, wędkę, płaszcz przeciwdeszczowy i latarkę, dowie się, że potrzebuje jeszcze przynęty na marlina.

21. Przynęta na marlina

Latarnia

- Na rozwidleniu dróg za rzeką idź w prawo do latarni (To the lighthouse). Tu wejdź do środka i schodami wyżej.
- W pomieszczeniu z lampą użyj na Donaldzie detektora duchów. Gdy pojawi się duch admirała Sebastiana Barkera, porozmawiaj z nim.
- Spytaj admirała o tajniki łowienia ryb Do you know much about deep sea fishing
 dowiesz się, że marliny najbardziej lubią pleśniejące ciasto.
- Wyjdź z latarni. Idź do Barker Manor. W rezydencji zajdź do kuchni (wejście z saloniku przez restaurację).

Kuchnia

- Porozmawiaj z kucharzem. Pochwal klops (I feel the urge to tell you your meatloaf was delicious) – dostaniesz starą babeczkę z kremem.
- Masz przynętę na marlina, więc wróć do Santiaga na pomost do portu.

22. Na połów

Molo

- Na pomoście w porcie zagadnij Santiaga. Poproś, żeby zabrał Donalda do jaskini
 Could you take me to the Deathly Cave.
- Jeśli wszystkie warunki zostały spełnione, bohaterowie automatycznie wypłyną na połów marlina.

Na morzu

- W inwentarzu połącz babeczki od Erniego z wędką.
- Wędki z przynętą użyj na Donaldzie.
- Gdy marlin zostanie złowiony (automatycznie), Santiago zawiezie wreszcie Donalda do jaskini.

23. Jaskinia

Podziemna przystań

• Gdy Donald zostanie sam, użyj wędki na pływającej w wodzie desce.



• Na ciemnym przejściu w głębi ekranu (*To the tunnel*) użyj latarki – bohater zgłębi się w korytarze.

Kamienne drzwi

 W sali z kamiennymi drzwiami użyj deski na na dźwigni po prawej. Teraz łapką pociągnij dźwignię po lewej.



• Wejdź do sekretnego pokoju.

Sekretny pokój

· Na związanym Delano użyj nożyczek.

DEUCH

- Na zamkniętych drzwiach (przy prawej krawędzi ekranu) użyj jeleniego poroża.
- Gdy "duch" wyciągnie szablę, potraktuj go poziomicą z inwentarza.

Koniecznie obejrzyj listę płac – zabawnie uzupełnia historie bohaterów gry.

KONIEC

ZAPISY GRY

 Jeśli szukasz materiałów do gry, zajrzyj do działu gry na naszym forum. PrzygodoMania zaprasza!

