

PC DVD-ROM

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

12+

www.pegi.info



Micro
Application

PORADNIK DO GRY

Dreamfall: the longest journey

Autor

overemotional

Data publikacji

kwiecień 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Uwagi wstępne:	3
PIĘTNO	4
JEDEN	5
ZAGUBIENIE	12
201	16
Sposób pierwszy:	21
Sposób drugi:	21
ZIMA	23
ALCHERA	27
Inne sposoby na zdobycie biletu:	29
Drugi sposób dostania się na czwarte piętro:	31
Pełna (dłuższa) wersja przejścia Necropolis:	37
Skrócona wersja przejścia Necropolis:	41
MORFEUSZ	43
PRZEZNACZENIE	45
NA STYKU	46
WSZYSTKO, CZYM JESTEŚMY	50
ROZSTAJE	51
FAITH	52
ZAMIANA	55
NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ	56
DREAMFALL	56

Uwagi wstępne:

Postaciami w grze poruszasz używając **klawiszy W, S, A i D** lub strzałek na klawiaturze. Aby chodzić (a nie biegać), wciśnij i przytrzymaj **SHIFT** podczas przemieszczania. Naciśnięcie klawisza **CTRL** w czasie poruszania uruchamia tryb skradania (w paru miejscach niezwykle pomocny).

Walczysz używając klawiszy: K – mocny atak, L – słaby atak, oraz spacji - blok.

Możliwość interakcji z otoczeniem sygnalizują następujące elementy:

- koło wokół stóp postaci i ikona w prawym dolnym rogu ekranu;
- zielona ramka wokół przedmiotów i ikona w prawym dolnym rogu ekranu.

Po naciśnięciu **LPM** lub spacji możesz wykonać konkretne (wskazane przez wyświetlone na ekranie ikony) czynności z udziałem ludzi, zwierząt lub przedmiotów.

Wciśnięcie **PPM** włączy wskaźnik koncentracji, dzięki któremu możesz badać otoczenie z pewnego

oddalenia.

Ekwipunek otwierasz wciskając **TAB** lub kręcąc kółkiem myszy. Przedmioty w nim zawarte wybierasz również przy użyciu kółka myszy lub klawiszy **A i D**. **Wciskając LPM** przygotowujesz przedmiot do użycia, a następnie ponownie klikając **LPM** wybierasz, co chcesz z nim zrobić. Ekwipunek zamykasz wciskając **kółko myszy lub S**.

Naciśnięcie **M** na klawiaturze daje wgląd w notatki (zadania), zestawienie wszystkich dialogów i komentarzy, a także odczyt wiadomości w telefonie. Wychodzisz z tego widoku klikając krzyżyk w prawym górnym rogu.

Staraj się rozmawiać z napotkanymi postaciami (jeśli to możliwe) na wszystkie możliwe tematy – nie zawsze jest to konieczne, ale zazwyczaj uzupełnia i pogłębia całą historię.

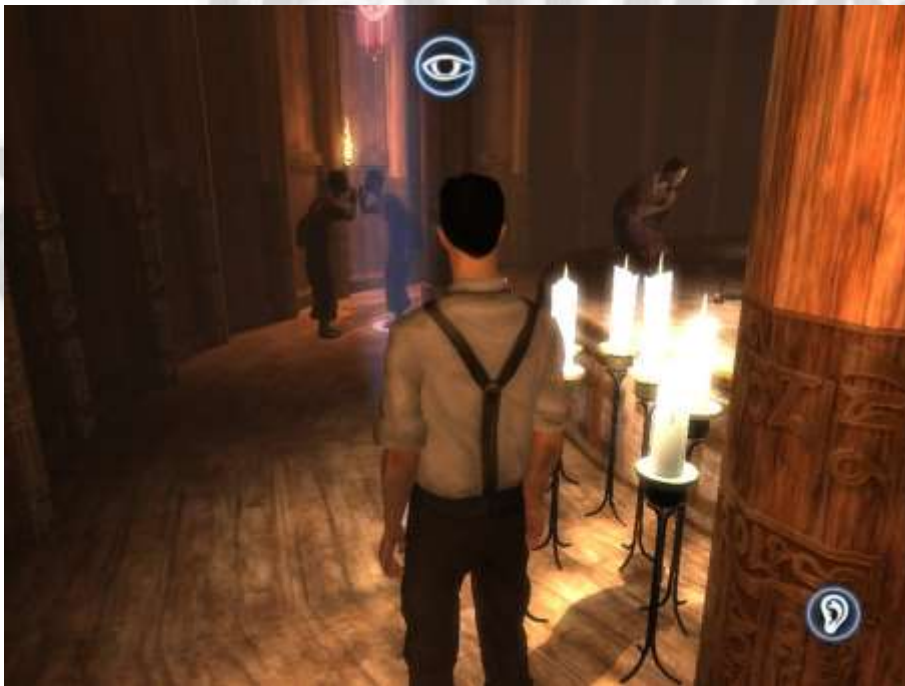
I najważniejsze – baw się doskonale Powodzenia!

PIĘTNO

W buddyjskim klasztorze w Himalajach, czekając na rozpoczęcie ceremonii, Brian Westhouse kończy pisać swój dziennik.

Kiedy przebrzmi jego monolog, w celi pojawi się lama – przed wyjściem możesz obejrzeć wnętrze (to dobry moment na przetestowanie sterowania postacią i ustawienie optymalnych dla siebie opcji), a następnie podążaj za mnichem do dużego, okrągłego pomieszczenia.

Zanim przystąpisz do rytuału, rozejrzyj się we wnętrzu i spróbuj podsłuchać rozmowę dwóch mnichów stojących po lewej stronie. W tym celu przejdź na lewo do pierwszej kolumny i kliknij PPM, włączając tym samym wskaźnik koncentracji. Następnie skieruj za pomocą myszy błękitny promień na szepczących w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu pojawiła się ikona ucha, i kliknij teraz LPM **(screen)**.



Kiedy otrzymasz sygnał od lampy, wstąp na środek podwyższenia i obejrzyj animację.

JEDEN

Będąc w sypialni Zoe Castillo z innego wymiaru snuje opowieść o tym, co wydarzyło się w ciągu ostatnich dwóch tygodni jej życia...

Dwa tygodnie wcześniej. Podczas oglądania telewizji Zoe odbiera dziwny i niepokojący przekaz. Za moment Wonkers sygnalizuje nadejście wiadomości. Podejdź do krzesła stojącego pod panoramicznym oknem i kliknij LPM w momencie pojawienia się zielonych ramek wokół telefonu komórkowego oraz ikony dłoni w prawym dolnym rogu ekranu. Ponownie kliknij LPM, ale tym razem na kolejnej ikonie przedstawiającej dłoń (**screen**) – zabierzesz w ten sposób telefon i odczytasz wiadomość.



Wciskając M na klawiaturze otworzysz menu telefonu, a w nim znajdziesz notatki (zadania), dialogi i odczytasz otrzymane wiadomości (**screen**).

Kiedy pojawi się nowy wpis czy wiadomość, w górnej części ekranu zabłyśnie na moment odpowiednia ikona.



Po odczytaniu wiadomości porozmawiaj jeszcze z Wonkersem – kiedy w prawym dolnym rogu pojawi

się ikoną ręki, a wokół postaci, z którą chcesz się komunikować, zaświeci koło, wtedy kliknij LPM, a następnie wybierz ikonę przedstawiającą usta i ponownie kliknij LPM (**screen**). W ten oto sposób możesz rozpoczynać niemal każdą rozmowę w grze.



Po wyczerpaniu tematów podejdź do szafy, otwórz ją, klikając LPM na właściwej ikonie, i zabierz z niej czyste rzeczy. Przejdź przez drzwi z czerwoną kotarą i zjeżdż schodami na parter, wciskając LPM w momencie pojawienia się ikony nawigacji (wspinający się ludzik) w prawym dolnym rogu ekranu.

W kuchni Zoe natknie się na ojca – porozmawiaj z nim (pod każdym z tematów pojawią się wskazówki i od ciebie zależy, w jaki sposób potoczy się rozmowa). Opuść dom, wychodząc drzwiami znajdującymi się na prawo od lodówki.

Na zewnątrz skręć w prawo, ponownie w prawo, a następnie w lewo – wyjdiesz na ulicę Jardin des Roses. Idąc nią prosto w dół, dotrzesz do sklepu, przed którym stoi jego właścicielka i przyjaciółka Zoe, Olivia de Marco. Porozmawiaj z Liv – w tej rozgrywce dłuższą rozmowę odłożyłam na później, wybierając opcję „zajęta”. Kiedy Olivia wróci do sklepu, przejdź na prawo, zjeżdż po schodach i podążaj uliczką przed siebie.

Dotrzesz do bramy prowadzącej na mały rynek z fontanną – kiedy przez nią przejdiesz, spotkasz koleżankę biegnącą na trening. Idź w stronę fontanny, a za nią skręć na prawo od baru z czerwonym zadaszeniem (**screen**).



Idąc uliczką pomiędzy domami, dojdiesz do schodów prowadzących w dół, a za nimi do następnego przejścia po prawej stronie.

Za bramą kieruj się w stronę widocznych na wprost kolejnych schodów, a kiedy już nimi wyjdiesz, podejdź do podwójnych drzwi z domofonem (w tym budynku znajduje się sala treningowa) – klikając na nich, wejdiesz do środka.

Po rozmowie z Jamą zaczniesz trening. Ta część jest dość istotna, ponieważ w „bezpiecznych” warunkach możesz potrenować walkę, a umiejętności, które tu zdobędziesz, przydadzą się w dalszej części gry. Zielone wskaźniki pojawiające się na początku każdej potyczki w górnej części ekranu, to poziomy energii – lewy jest przypisany do postaci, którą kierujesz.

Trzeba uważać, aby zieleń na wskaźniku nie została zastąpiona w całości czerwienią. Podczas walki możesz używać klawisza K (mocny atak), L (słaby atak) i spacji (blok). Na treningu walczysz tak długo, jak zechcesz, wybierając podczas rozmowy z instruktorką odpowiednią opcję.

Kiedy skończysz, udaj się w stronę wyjścia – na monitorze w pobliżu schodów Zoe znów odbierze dziwny przekaz (niepokojący tym bardziej, że ekran był wyłączony). Opuść salę treningową, klikając na schody.

Na zewnątrz Zoe odbierze połączenie od Liv – dziewczyny za kilka minut mają się spotkać. Wróć na rynek z fontanną, a stamtąd udaj się do sklepu Olivii. Wewnątrz zejdź na dół i podejdź do szklanych drzwi na wprost schodów – na monitorze Zoe ponownie zobaczy dziewczynkę w zimowym krajobrazie, która zwraca się wyraźnie do niej. Po rozmowie z Olivią na temat wizji i oprogramowania maskującego na komórkę opuść sklep (masz tu wrócić później).

Na zewnątrz Zoe odbierze połączenie od Rezy – ma się z nim spotkać za parę minut w Moca Loco. Wróć na rynek z fontanną i skręć w prawo, w stronę półokrągłego siedzisku z poduchami – tam spotkasz Rezę (screen).



Porozmawiaj z przyjacielem, starając się wyciągnąć od niego jak najwięcej informacji. Reza poprosi Zoe o pomoc. Kiedy się zgodzisz, dowiesz się, jakie jest twoje zadanie – masz odebrać paczkę z ważnymi materiałami z firmy Jiva i porozmawiać z Heleną Chang.

Po skończonej rozmowie opuść Moca Loco i udaj się w kierunku sali treningowej, ale nie wchodź na prowadzące do niej schody, tylko skręć przed nimi w lewo – dojdiesz do postoju taksówek i tak się dobrze składa, że jedna akurat jest dostępna. Wsiądź do niej, klikając LPM na ikonie ręki.

Kiedy już znajdziesz się przed budynkiem Jivy, przejdź do przodu, w stronę windy – przywołasz ją, klikając na trzech zielonych przyciskach. Dotrzesz do sekretariatu firmy – podejdź do stanowiska recepcjonistki i porozmawiaj z nią. Po chwili na ekranie za nią zobaczysz niepokojący obraz – uwięziona gdzieś kobieta próbuje zwrócić na siebie uwagę, machając do kamery.

Masz do wyboru trzy rodzaje reakcji – kliknięcie na „odwrócenie uwagi” sprawi, że unikniesz walki z podejrzanie zachowującą się recepcjonistką. Po krótkiej pogawędce pojawią się dwie opcje: „błaganie” lub „wymiana”. Niezależnie od tego, którą z nich wybierzesz, kobieta pójdzie poszukać paczki do sąsiedniego pokoju, a ty zamknij ją w nim, klikając na elektroniczny zamek przy drzwiach (screen).



Podejdź teraz do biurka i pogrzeb w konsoli, klikając LPM na ikonie dłoni – otworzysz w ten sposób szklane drzwi po lewej stronie. Przejdź do znajdującego się za nimi korytarza i podążając nim dojdiesz do zaułka z kolejnymi drzwiami – zobaczysz uwięzioną kobietę, widzianą wcześniej na ekranie, i mężczyznę manipulującego przy zamku, którego spłoszysz. Podbiegnij do drzwi i spróbuj je otworzyć – niestety, jest to niemożliwe, ale kobieta wskaże ci, gdzie masz iść. Przejdź na lewo i wejdź na dużą metalową skrzynię, a następnie wdrap się na same drzwi. Mniej więcej pośrodku znajdziesz małą skrzynkę (**screen**), w której najpierw należy podnieść pokrywę, a następnie przesunąć rączkę opatrzoną napisem „zmniejszenie ciśnienia”.



Zejdź na dół i otwórz drzwi. Po krótkiej rozmowie pobiegnij za kobietą do recepcji, a tam na jej sygnał wciśnij zielone przyciski przywołujące windę i wejdź do środka.

Przed budynkiem porozmawiasz z Heleną Chang i otrzymasz przesyłkę dla Rezy. Kiedy kobieta zniknie, opuść to miejsce, przywołując taksówkę za pomocą panelu znajdującego się przy wyjściu.

Kiedy wysiądziesz z taksówki, udaj się do rynku, przejdź obok fontanny w prawo (pod czerwonym baldachimem baru Sushi-ya) do uliczki pomiędzy domami, następnie wyjdź schodami na górę i kierując się nieco na lewo, kolejnymi schodami dojdiesz do domu, w którym mieszka Reza (**screen**).



Wejdź do środka i przejdź na prawo (patrząc z perspektywy Zoe) – na ścianie znajdziesz skrzynki pocztowe i kiedy na nich klikniesz, dowiesz się, pod którym numerem mieszka twój przyjaciel. Schodami na wprost udaj się na pierwsze piętro i skręć w korytarz po prawej stronie – z mieszkania Rezy przez otwarte drzwi wyjdzie kot. Wejdź do wnętrza i obejrzyj animację.

Pojmana przez komandosów OKA Zoe musi stawić czoło przesłuchaniu – niezależnie od tego, które odpowiedzi wybierzesz, zakończenie tej sceny jest jedno.

ZAGUBIENIE

Zaniepokojona Zoe telefonuje do Rezy, a później do ojca – żaden z nich nie jest uchwytany. Wejdź do mieszkania i podejść do Wonkersa – Jerycho zostawił dla ciebie ważną wiadomość. Po jej odtworzeniu przez Watillę wyjdź z domu. Kiedy już będziesz na zewnątrz, sprawdź informacje w telefonie – znajdziesz wiadomość od taty.

Zoe powinna udać się teraz do mieszkania swojego przyjaciela, ale zanim tam pójdzie, najpierw dobrze byłoby spotkać się z Liv. Idź do sklepu Olivii, a kiedy wszystko jej opowiesz, przyjaciółka wgra na twoją komórkę dwa programy – jeden maskujący, który sprawi, że telefon jest „niewidzialny” dla OKA, i drugi – kodołamacz, który umożliwi przejście przez blokady.

Teraz udaj się do mieszkania Rezy – drzwi zostały opłombowane i aby dostać się do środka, musisz użyć kodołamacza. W tym celu podejść blisko drzwi, tak aby w prawym dolnym rogu pojawiła się ikona dłoni, następnie otwórz ekwipunek kręcąc kółkiem myszy, wybierz telefon i kliknij LPM na ikonie zębatki (czyli użycia), aby zacząć rozbrajanie blokady (**screen**).



Na ekranie pojawi się matryca z różnymi symbolami.

Aby otworzyć zamek, należy połączyć wszystkie wyświetlające się jeden po drugim symbole z dolnej części ekranu z ich dokładnymi odpowiednikami w górnej części, czyli matrycy. Jak to zrobić? Kiedy na dole rozbłyśnie znaczek, odszukaj jego kopię na górze i kliknij na niej.

Postępuj tak z każdym następnym wyświetlonym symbolem. Na **screenie** poniżej znajdziesz przykładowy układ. To zadanie jest rodzajem czasówki, ale bez obaw – da się go przejść bez stanu przedzawałowego. Kiedy połączysz trzy znaczki z ich kopiami, blokada zostanie zdjęta.



Wejdź do mieszkania – w zdemolowanym pomieszczeniu zastawiono pułapkę, czyli robota-pająka, który przed momentem usmażył Watillę Rezy.

Warto teraz zapisać grę, ponieważ musisz unieszkodliwić niebezpiecznego pajęczaka, a to niełatwe zadanie. Można to zrobić na dwa sposoby, a każdy z nich wymaga szczególnej ostrożności przy poruszaniu postacią.

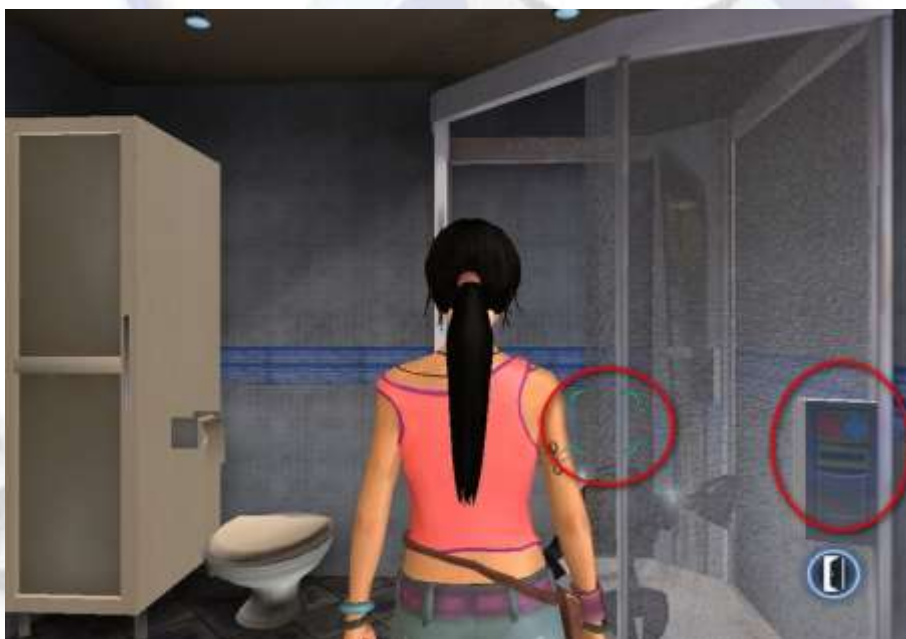
Przytrzymując klawisz CTRL i używając strzałek do przemieszczania, uruchomisz tryb skradania. Przejdź w ten sposób obok Watilli przez środek pokoju, skręć w lewo i obchodząc kolumny ostrożnie podejdź do robota. Po drodze uważaj, aby nie wejść na rozbite kawałki szkła, rozsypane drobiazgi i przewrócone meble.

Kiedy będziesz już tak blisko pajęczaka, że pojawi się ikona oka w prawym dolnym rogu, wtedy kliknij LPM – sprawdzisz w ten sposób logo producenta. Wróć do wyjścia tą samą drogą (cały czas skradając się) i pobiegij do sklepu Olivii.

Porozmawiaj z przyjaciółką, a kiedy Liv wgra odpowiedni program do twojej komórki, wróć do mieszkania Rezy i ponownie ostrożnie podejdź blisko robota. Otwórz ekwipunek, wybierz telefon i kliknij LPM na ikonie zębatki – uruchomisz program podobny do tego, którym została rozbrojona blokada drzwi. Różnica polega na tym, że masz do połączenie nie trzy, ale pięć symboli (screen).



Jeśli zabraknie ci czasu, operację możesz powtórzyć. A jeśli zabraknie ci cierpliwości, proponuję inny sposób dezaktywacji robota. Cały czas skradając się, przejdź do łazienki – uważaj, aby nie chodzić po rozsypanym szkłe i różnorodnych odłamkach. Kiedy już będziesz wewnątrz, zbliż się do kabiny prysznica i kliknij na panelu po prawej stronie – włączysz muzykę, która zwabi pajęczaka. Kiedy robot znajdzie się już w kabinie, kliknij LPM na jej szklanych drzwiach i... problem ze śmiertcioną maszyną masz z głowy (screen).



Opuść łazienkę i podejdź do Lucii – klikając na zabawce, wyciągniesz z niej spalone części. Pobiegnij do sklepu Olivii i wręcz jej swoją zdobycz (otwórz ekwipunek, wybierz części i kliknij LPM na zębatce). Liv podaruje ci nową baterię, pozostaje jeszcze znalezienie działającego procesora. W tym celu udaj się do domu Zoe, a tam podejdź do Wonkersa i wymontuj z niego kryształ procesora, klikając LPM na ikonie dłoni.

Wróć do mieszkania Rezy i podejdź do Lucii – otwórz ekwipunek i zamontuj w zabawce kolejno mózg Watilli i źródło zasilania. Po krótkiej rozmowie podaj Lucii hasło, klikając na ikonie ust, a następnie podejdź do miejsca, które ci wskaże. W skrytce w podłodze zobaczysz notatnik Rezy, ale kiedy po niego sięgniesz, pojawią się bliźniaczki. Po tym niezbyt przyjemnym spotkaniu zabierz notatnik i wymontuj z Watilli procesor.

Z cenną zdobyczą pobiegnij do sklepu Olivii (po drodze nadejdzie wiadomość od instruktorki). Kiedy już porozmawiasz z przyjaciółką, otwórz ekwipunek i wręcz Liv notatki – po rozkodowaniu części zapisów otrzymasz informację, gdzie możesz znaleźć Rezę. Zanim jednak wyjedziesz do Newport, wstąp do domu, aby zamontować w Wonkersie kryształ procesora i zabrać plecak. Teraz wyruszysz w podróż. Po krótkiej animacji akcja przenosi się w zupełnie inne miejsce, do Arkadii. April Ryan planuje atak na grupę Azadi. Sterując jej postacią, stoczysz walkę, której nie można uniknąć. Klikając klawiszami K (mocny atak), L (słaby atak) i spacją (blok) musisz unieszkodliwić kolejno dwóch przeciwników.

Wykorzystaj umiejętności nabyte podczas treningu Zoe – zasady walki do końca gry pozostają niezmienne i możesz je stosować kierując każdą grywalną postacią. Po pojedynku zakończonym sukcesem obejrzyś kolejną animację.



201

Zoe dotarła do Newport. Odczytaj informacje w telefonie – musisz odszukać „Fringe” i Charliego. Wejdź w uliczkę pomiędzy domami – dojdiesz nią do centralnego placu w małej Wenecji.

Skręć w lewo (patrząc z perspektywy Zoe) i podejź do straganu Chińczyka (**screen**) – od sprzedawcy uzyskasz informację, gdzie znajduje się „Fringe”.

Kierując się wskazówkami handlarza, zawróć i przejdź na drugą stronę placu, czyli Rozdroża. Omiń przechadzającego się tam chłopca i wejdź w uliczkę (tunel) pomiędzy domami (**screen**) – na jej końcu znajduje się plac Florence.



Skręć w lewo i podejź do masywnych drzwi – to wejście do Fringe, o czym informuje wisząca po prawej stronie tablica. Naciśnij brzęczyk i obejrzyj animację. Wewnątrz przejdź na prawo – w głębi zobaczysz Charliego. Podejź do niego i porozmawiaj – którekolwiek odpowiedzi wybierzesz, zawsze dojdiesz do tematu Hotel Victory (jeśli chcesz dowiedzieć się coś więcej o Charliem, zapytaj o Fringe i Akademię). Po

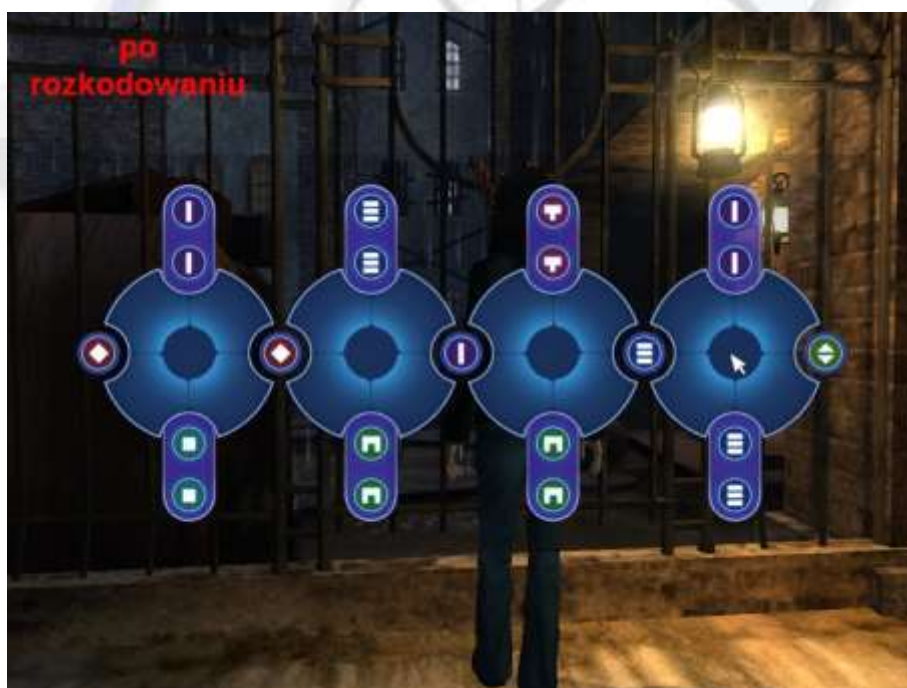
skończonej rozmowie opuść lokal.

Przejdź do Rozdroża, a następnie idź w stronę sklepu Chińczyka – na prawo od niego znajdziesz most. Za mostem skręć w prawo i podążaj do pierwszej przecznicy, a tam skręć w lewo. Idź prosto, a następnie skręć w uliczkę w prawo – Zoe dotarła na plac przed hotelem Victory (**screen**). Przejdź do frontowych drzwi budynku po prawej stronie (**screen**) – stukanie czy użycie brzęczyka nic nie da. Skręć na lewo od drzwi – tuż przy ścianie stoją resztki rusztowania (**screen**), o którym mówił Charlie. Zejdź po nim na dół, do kanałów.



Kiedy już wylądujesz w wodzie, skręć na lewo od rusztowania i podążaj przed siebie tunelem. Dojdiesz do metalowej drabinki – wyjdź nią na górę, używając klawisza strzałki. Przed tobą jest brama zamknięta na kłódkę, której nie możesz otworzyć, a za nią widoczne są drzwi do budynku. Otwórz ekwipunek, wybierz telefon i kliknij na ikonę zębatego – skontaktujesz się z Liv. Teraz musisz znaleźć wytrych, zejdź zatem drabinką do kanału i wróć do sklepu Chińczyka. Kiedy już będziesz na miejscu, porozmawiaj z handlarzem o wytrychu – nie zechce za niego pieniędzy, ale osłonę na komórkę. Otwórz ekwipunek, wybierz telefon i ponownie połącz się z Liv, która wyśle ci odpowiedni program. Porozmawiaj z Chińczykiem – teraz dobiejecie targu. Posiadając już odpowiednie narzędzie, udaj się z powrotem do kanałów obok hotelu Victory, a stamtąd do bramy zabezpieczonej kłódką. Stojąc blisko, otwórz ekwipunek i wybierz wytrych, a potem kliknij na ikonie zębatego. Czas na rozkodowanie kłódky. Twoim zadaniem jest połączenie identycznych znaków w pary – górną i dolną – na każdej z czterech tarcz.

Symbole możesz przemieszczać, klikając pośrodku wybranej tarczy. Kiedy prawidłowo połączysz wszystkie znaki (poniżej przykładowe ustawienie – **screeny**), kłódka opadnie.



Kliknij na bramę i wejdź do środka. W pobliżu leży śpiący pies, należy więc zachować szczególną ostrożność. Aby bezpiecznie dotrzeć do drzwi, którymi mógł wejść Reza, musisz poruszać się wciskając CTRL i klawisze strzałek. **Ale uwaga!** Skradaj się tylko wtedy, gdy będzie przejeżdżał pociąg – przy stukocie kół pies nie zareaguje (chyba że podejdziesz mu pod sam nos, sprawdziłam). **Ciszę**

wykorzystaj na odpoczynek, zatrzymaj się. Kiedy uda ci się dotrzeć do drzwi, okaże się, że nie można wejść do budynku. Spróbuj dostać się do pobliskiej szopy (znajduje się na prawo od psa - screen), oczywiście wciąż się skradając. Kiedy już będziesz przy drzwiach, otwórz je podczas przejeżdżania pociągu. Ze środka zabierz siekiere, ostrożnie wyjdź na zewnątrz i równie ostrożnie opuść podwórze.



Kiedy już zejdziesz drabinką na dół, idź na lewo (patrzac z perspektywy Zoe) i przejdź w kierunku kontenera. W pobliżu zobaczysz okno zabite deskami – to droga do wnętrza hotelu (**screen**). Teraz obejrzyj z bliska kontener – u jego podstawy znajduje się metalowa sztaba połączona z kołem (**screen**) i na niej należy kliknąć.



Obejdź kontener i stań za nim w taki sposób, aby można było go przesunąć. Klikając 4x na właściwej ikonie (dłoń oparta o przeszkodę), przemieścisz wielki pojemnik pod wybrane okno. Wejdź na kontener, wyjmij z ekwipunku siekierę i użyj jej na deskach – narzędzie wpadnie do środka, ale droga do wnętrza hotelu będzie wolna.

Wejdź przez wybity otwór – dostaniesz się do piwnicy. Po lewej stronie na podłodze (patrząc z perspektywy gracza) znajdziesz ułamaną czerwoną rączkę siekiery – zabierz ją. Rozejrzyj się po pomieszczeniu – obok dużego pieca znajdują się prowadzące gdzieś schodki. Niestety, panujące za nimi ciemności uniemożliwiają dalszą eksplorację budynku. Wróć do oświetlonego pomieszczenia i podejź do stołu – z pudełka po lewej zabierz szmatę (screen).

Otwórz ekwipunek i wybierz rączkę od siekiery, kliknij na ikonce montażu (z kluczem płaskim) i ponownie przewiń ekwipunek, tym razem wybierając szmatę (screen). Zanurz powstałą pochodnię w benzynie z czerwonej puszki (screen) i podejź do pieca. Klikając na ikonie dłoni w okolicach czerwonego dużego przycisku, zapalisz płomyk (screen). Teraz odpal od niego pochodnię i ruszaj w głąb korytarza za schodkami.



Kliknij na drzwi po lewej i wejdź. Skręć w lewo, w prawo i znów w prawo – dojdiesz do pomieszczenia, którego podłoga ubrudzona jest krwią. Ślady prowadzą do metalowych drzwi po prawej stronie. Podejź do nich i obejrzyj animację. Po kolejnym przekazie od tajemniczej dziewczynki obejrzyj pulpit przed tobą – to system bezpieczeństwa, który pokazuje i prawdopodobnie otwiera jakieś drzwi. Użyj na nim

telefonu komórkowego – uruchomisz znany ci już program dekodujący, ale tym razem trzeba będzie dopasować do siebie cztery symbole. Kiedy skończysz zadanie, drzwi się otworzą (możesz to sprawdzić, klikając na pulpicie sterowania). Opuść salkę monitoringu i udaj się na schody. Kliknij LPM na otwartych drzwiach i wejdź do pomieszczenia za nimi.

Należałoby rozejrzeć się we wnętrzu hotelu Victory i dotrzeć do pokoju 201, ale najpierw trzeba coś zrobić z typkiem siedzącym w pokoju obok. Jeśli chcesz ostro powalczyć, wystarczy pogadać z koleżką, który z pewnością nie jest dżentelmenem, wybierając podczas rozmowy bardziej ryzykowne odpowiedzi. Pamiętaj jednak, że ta potyczka jest jedną z najtrudniejszych w grze. Jeśli natomiast walka nie jest twoim żywiołem, postaraj się przechytryć stróża. Możesz to zrobić na dwa sposoby, z których każdy daje ci trochę czasu na bezpieczne działanie.

Sposób pierwszy:

Kiedy znajdziesz się za drzwiami i obejrzysz animację, podejdź ostrożnie (przytrzymując CTRL i klawisz strzałki) do blatu kuchennego, na którym ktoś podgrzewa pizzę. Przetaw programator i zmykaj w ciemny kąt kuchni (po lewej). Przytrzymując klawisz CTRL, poczekaj na stróża, a kiedy ten zajmie się pizzą, opuść kuchnię (cały czas się skradając) i wbiegnij na schody po prawej.

Sposób drugi:

Podejdź do koleżki siedzącego na kanapie w pokoju za kuchnią i wybierz z dostępnych tematów rozmowy kolejno – wolne pokoje, kłamstwo, spokój i menedżer, a następnie przejdź na schody (po prawej) prowadzące do góry.

Kiedy już znajdziesz się na schodach, skręć w korytarz na prawo i obejrzyj animację. Jeśli się teraz pospieszysz, możesz uniknąć walki. Opuść pokój 202, skręć w prawo i podejdź do drzwi po lewej stronie – to pokój 201, do którego musisz się dostać. Nie tracąc czasu, biegnij do końca korytarza i wejdź do łazienki (obok niej po lewej znajdują się schody) – klikając na oknie zabierzesz kłamkę. Opuść łazienkę, omiń schody i skręć w prawo – dojdiesz wtedy do następnego pokoju (nr 204). Podejdź do okna, otwórz ekwipunek i użyj kłamki, następnie otwórz okno i wyjdź na zewnątrz. Po lewej stronie (patrząc z perspektywy gracza) znajduje się metalowa drabinka – klikając na ikonie nawigacji (**screen**), wyjdiesz nią na wyższe piętro.



Teraz kliknij na oknie i wejdź do kolejnego pokoju. Przejdź do korytarza – obejrzyj animację. Kiedy mężczyzna zniknie, idź do łazienki, z której przed chwilą wyszedł. Z wieszaka przy oknie zabierz ręcznik, opuść pomieszczenie i przejdź korytarzem na prawo – dotrzesz do pokoju, w którym rezyduje widziany przed chwilą człowiek. Opuść to miejsce i biegnij na prawo do końca korytarza. Ustaw się tak, aby móc obserwować wejście do pokoju **(screen)** i kiedy mężczyzna znów opuści pomieszczenie, pobiegij tam i zabierz z materaca prześcieradło.



Wróć jak najszybciej na koniec korytarza, otwórz okno, a następnie ekwipunek i połącz ręcznik z prześcieradłem. Powstała w ten sposób prowizoryczną linę użyj na rurce kaloryfera i wyjdź na zewnątrz. Droga przeciwpożarową dojdiesz teraz do pokoju 201 – kliknij na oknie i wejdź do środka. Otwórz szafę i zabierz z niej zdjęcie. W pokoju pojawi się zarządca Marcus – po skończonej rozmowie idź za nim do drzwi wyjściowych.

Kiedy już opuścisz hotel Victory, udaj się do Fringe i porozmawiaj z Charliem, pokazując mu zdjęcie znalezione w szafie. Po rozmowie z Emmą i Charliem wejdź kręconymi schodami (znajdziesz je w pobliżu wyjścia) na piętro i przejdź do ostatniego pomieszczenia po lewej stronie. Otwórz ekwipunek i użyj telefonu, a następnie obejrzyj animację.

ZIMA

Podążaj przed siebie w kierunku widocznego w oddali domu. Po spotkaniu z dziewczynką trafisz do innego miejsca, do jaskini, której strzegą dwa groźnie wyglądające stworzenia. Musisz je przechytrzyć lub z nimi walczyć, ja wybrałam to pierwsze. Tuż za Zoe, pod ścianą, leży mały biały kamyczek – zabierz go (drugi znajdziesz w pobliżu). Skradając się, przejdź na prawo za ogromny głaz i poczekaj (chowając się) do momentu, aż strażnik zajmie się obserwacją wody w miejscu znajdującym się bliżej Zoe (**screen**). Kiedy usłyszysz jego nucenie (spróbuj zapamiętać śpiewaną melodię), biegnij przed siebie w kierunku oświetlonego podestu i wskocz na podwyższenie.



Teraz kolej na drugiego strażnika, który pilnuje świecącego jaja. Podejdź do prawej krawędzi podestu nad wodą, otwórz ekwipunek i wybierz kamyk. Klikając na nim PPM, włączysz tryb użycia (czyli ikonę zębaki, w którą należy kliknąć – **screen**).



Kiedy zwierzak zajmie się obserwacją wody, zbiegnij schodkami po prawej do świecącego jaja, zabierz je i gnaj na ścieżkę prowadzącą do góry, kierując się na prawo. Droga doprowadzi cię do ogromnego koła wodnego, obok którego znajdziesz schody – wejdź nimi na półkę skalną, na której stoi urządzenie z dużym metalowym pokrętelem. Na czubku maszyny użyj świecącego jaja, a następnie zakręć kołem. Urządzenie zostanie uruchomione i usłyszysz tę samą melodię, którą nucił jeden ze strażników. Ściągnij jajo z maszyny, zejź na dół i stając w pobliżu kręcącego się koła wodnego, wskocz na nie. Przejdź teraz do przodu, a kiedy część drewnianej platformy spadnie, przeskocz na drugą stronę. Podejdź do metalowej drabiny po prawej i wyjdź nią na samą górę (jeśli dotarłeś tutaj bez jaja, możesz po nie wrócić, używając liny przyczepionej do platformy). Skręć na lewo i idąc obok strumienia, podążaj przed siebie. Dojdiesz do skalnej ściany, na której zabłyszczą trzy znaki, z których każdy wydaje określony dźwięk. Teraz przyda ci się melodia zasłyszana wcześniej – zagrasz ją, wciskając symbole w takiej kolejności: dźwięk najwyższy, najniższy, znów najwyższy i średni (czyli – licząc od lewej – symbol pierwszy, drugi, pierwszy i czwarty). Właściwa melodia otworzy tunel – wejdź do niego, używając klawiszy CTRL i strzałki.

Kiedy Zoe będzie już po drugiej stronie tunelu i przejście się zamknie, podejdź do jedynych drzwi i kopnij je dwukrotnie. Przejdź do drugiej części piwnicy i wejdź schodami na górę. Porozmawiaj z

oberżystką i wyjdź na zewnątrz poszukać Ślepego Boba. Znajdziesz go po lewej stronie schodów – kiedy zwrócisz się do niego o pomoc, usłyszysz prośbę o „grzańca”.

Wróć do oberżystki, porozmawiaj z nią o grzonym winie i kierując się jej wskazówkami, idź na targ przy Południowej Bramie po „Mieszankę Przypraw Pani Mullins”, czyli po wyjściu z karczmy idź na lewo w stronę wieży, a kiedy już będziesz w jej pobliżu, skreć na prawo w uliczkę biegnącą w dół – doprowadzi cię do rynku. Sprzedawcę ziół znajdziesz przy pierwszym straganie po lewej stronie – porozmawiaj z nim o dostawcy przypraw, który utknął w Zaułku Złodziei.

Wróć w okolice „Podróżnika”, omiń karczmę i podążaj uliczką przed siebie – ruch na niej został wstrzymany. Podejdź do brodatego jegomościa opierającego się o pierwszy z wozów – porozmawiaj z nim, a otrzymasz potrzebne zioła. Teraz możesz wrócić do sprzedawcy i oddać mu towar, otrzymując w zamian swoje zamówienie, albo możesz udać się od razu do oberżystki – wybór należy do ciebie.

Kiedy już znajdziesz się w karczmie, porozmawiaj z Benrime. Za kontuarem znajdź kociołek z gorącym winem (**screen**), dosyp do niego zioła z ekwipunku, a następnie przelej „grzańca” do pustej butelki, którą znajdziesz na blacie po prawej (**screen**).



Idź do Ślepego Boba z gotowym trunkiem, wręcz mu go, a następnie wypytaj o Minstrum Magdę – nowy

znajomy przekieruje cię do Stukniętej Klary przebywającej na Przylądku Wisielców w Krabiej Zatoce. Znowu więc musisz udać się na targ przy Południowej Bramie.

Kiedy już będziesz na miejscu, omiń stragan sprzedawcy przypraw i kobietę prowadzącą mobilną kuchnię z zupą i skręć w bramę po lewej stronie – droga pomiędzy opuszczonymi domami doprowadzi cię do mostu, na którym znajdziesz Stukniętą Klarę. Porozmawiaj z nią, wyczerpując wszystkie tematy i wróć na targ w poszukiwaniu „dziecinki”. Podejdź do studni na środku placu, poczekaj na moment, w którym chodzące wokół niej ogromne zwierzę zasłoni strażnika pilnującego zaułka po prawej stronie i pobiegnij tam **(screen)**.



W zaułku znajdziesz kłatkę z „dziecinką” - otwórz ją, wypuszczając tym samym zwierzątko i pobiegnij za nim na most. Porozmawiaj z Klarą – dowiesz się, gdzie znajdziesz Minstrum Magdę. Wróć na targ i podejdź do kobiety rozdającej zupę – porozmawiaj z Magdą, wyczerpując wszystkie możliwe tematy. Następnie idź za chłopakiem, który zaproponuje Zoe kontakt z April i obejrzyj animacje.

Akcja przenosi się w inne miejsce – znajdujesz się w siedzibie Azadi i sterujesz postacią Kiana. Masz w tej chwili do stoczenia trzy walki treningowe, których nie można uniknąć. Walcząc, wykorzystaj umiejętności nabyte na początku gry.



Kiedy trzykrotnie wygrasz, podejdź do Mistrza – długowłosego rudy jegomość po lewej stronie – i porozmawiaj z nim, a następnie idź na spotkanie Szóstki, podążając za dziewczynką. Po spotkaniu wróć na plac treningowy i jeszcze raz porozmawiaj z Garmonem.

ALCHERA

Po przebudzeniu i rozmowie z Charliem Zoe opuści Fringe. Kiedy pójdziesz w kierunku głównego placu, odbierzesz połączenie – to Liv, która ma do przekazania ważne informacje z notatnika Rezy. Zoe płynie do Japonii.

Tymczasem w Markurii April rozmawia z Chawanem o Azadi. Kiedy skończysz, opuść pokój – na korytarzu spotkasz Brynna, z którym również musisz porozmawiać. Idąc dalej korytarzem, natkniesz się na Na'ane – zagadnij ją, a potem zejź schodami po lewej i opuść gospodę. Kierując się na lewo od „Podróżnika”, dojdiesz do placu przed wieżą. Idź do rusztowań, obejdź je od prawej strony i skradając się (wciśnij Ctrl podczas przemieszczania) podejdź do strażnika, który ich pilnuje. Stań tak blisko, aby w prawym dolnym rogu ekranu ukazała się ikona ręki. Wciśnij wtedy LPM, a następnie kliknij na ikonę pięści (screen). Oczywiście zaprawieni w bojach gracze mogą walczyć, ale dla mnie ta potyczka była za trudna. Kiedy unieszkodliwisz żołnierza, wejdź na podest rusztowania po lewej stronie i obejrzyj animację.



Będąc na balkonie gabinetu Emisariuszki, podejdź do uchylonych lekko drzwi i ustaw się tak, aby mieć w zasięgu wzroku dwie rozmawiające postaci. Włącz teraz wskaźnik koncentracji (wciśnij PPM) i skieruj promień na którąś z nich. Kiedy w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się ikona ręki, wciśnij LPM i kliknij na ikonę ucha (**screen**) – podsluchasz w ten sposób rozmowę.



Będąc już na dole, przejdź w kierunku schodów prowadzących do wieży – zobaczysz tajemniczego rozmówcę Emisariuszki, którego należałoby śledzić. Podążając za nim, dotrzesz do gospody – wejdź do środka i porozmawiaj z Benrime. Zejdź schodami (za plecami April) do piwnicy, przejdź przez drzwi i obejrzyj animację.

Tymczasem w Stark Zoe dotarła do Wati City i po rozmowie z Olivią musi znaleźć sposób, aby dostać się do siedziby korporacji. Jedyną drogą na drugą stronę kanionu jest kolejka do muzeum, do którego trzeba będzie zdobyć bilet. Kasa jest zamknięta, ale tuż obok niej, po lewej stronie, znajdziesz automat biletowy. Podejdź do urządzenia, otwórz ekwipunek, wybierz telefon i użyj go, klikając w zębatkę. Niestety, awaria uniemożliwi zakup. Przejdź na lewo do drugiego automatu (z napisem „bingo!”) i użyj na nim telefonu komórkowego, aby nabyć gumę do żucia. Schodami wejdź na poziom kolejki linowej, a tam porozmawiaj z młodym mężczyzną, który wyraźnie na kogoś czeka. Jeśli podczas rozmowy wykazesz zainteresowanie jego problemem, to masz szansę na zdobycie nowego biletu nieco później.

Kiedy mężczyzna odejdzie, podejdź do dziewczynki siedzącej na ławce w pobliżu kolejki i nawiąż z nią kontakt. Po skończonej rozmowie wróć do kasy biletowej – powinna tam już czekać młoda kobieta, która okaże się być narzeczoną twojego wcześniejszego rozmówcy. Porozmawiaj z nią, wybierając z dostępnych tematów kolejno: jego wina, opóźnienie i wyjaśnienie – w ramach wdzięczności dziewczyna podaruje ci swój bilet do muzeum.

Inne sposoby na zdobycie biletu:

1. Podczas rozmowy z czekającym na kogoś młodym mężczyzną wybieraj z dostępnych tematów kolejno: muzeum (lub ktoś), dziewczyna, praca, komunikacja, rozmowa i dokładnie. Obejrzyj animację i otrzymasz dwa bilety. Jeden z nich możesz podarować dziewczynce czekającej obok kolejki na babcię i brata, a wtedy akcja w muzeum będzie nieco łatwiejsza.

2. Kiedy młody mężczyzna odejdzie, podejdź do kosza, do którego wrzucił podarty bilet i wyciągnij kolejno każdą z dwóch jego części. Otwórz ekwipunek, wybierz gumę i kliknij na ikonie zębatki – uzyskasz w ten sposób gratisową nalepkę. Ponownie otwórz ekwipunek, wybierz podarty bilet, kliknij na ikonie montażu (z kluczem płaskim), wybierz nalepkę (**screen**) – no i masz bilet z recyklingu.

Ze swą zdobyczą udaj się do kolejki linowej, użyj biletu na czytniku, wsiądź do wagonika i obejrzyj animację.



Po skończonej rozmowie z Liv idź do głównego wejścia – dostaniesz się nim do muzeum. Będąc już w środku, przejdź na sam koniec pomieszczenia – dotrzesz do drzwi dla personelu prowadzących do głównego budynku WATcorp. Dotknij skanera – uruchomisz alarm i skontaktujesz się z Olivią, która prześle ci na komórkę odpowiedni program rozbrajający czytnik.

Teraz musisz odwrócić uwagę strażnika. Podejdź do chłopca stojącego przy pierwszym eksponacie, otwórz ekwipunek i podaruj mu gumę do żucia. Ponownie nawiąż rozmowę, a kiedy dzieciak spowoduje zamieszanie, spróbuj rozbroić skaner biometryczny przy drzwiach dla personelu. W tym celu otwórz ekwipunek i użyj telefonu na czytniku – na ekranie pojawi się znajoma matryca z różnymi symbolami.

Tym razem musisz połączyć cztery znaki wyświetlające się w dolnej części ekranu z ich odpowiednikami w matrycy (**screen**).



Kiedy wykonasz zadanie, droga do siedziby głównej WATlcorp stanie otworem. Po prawej stronie znajduje się krata przewodu wentylacyjnego, a na wprost Zoe szatnia (znajdziesz tam uchyloną szafkę, a w niej pracowniczy uniform – możesz się w niego przebrać, ale nie jest to konieczne). Podejdź do przewodu wentylacyjnego – poczekaj, aż robot-sprzątacznik pojawi się w pobliżu i kiedy krata zostanie podniesiona, wejdź do tunelu.

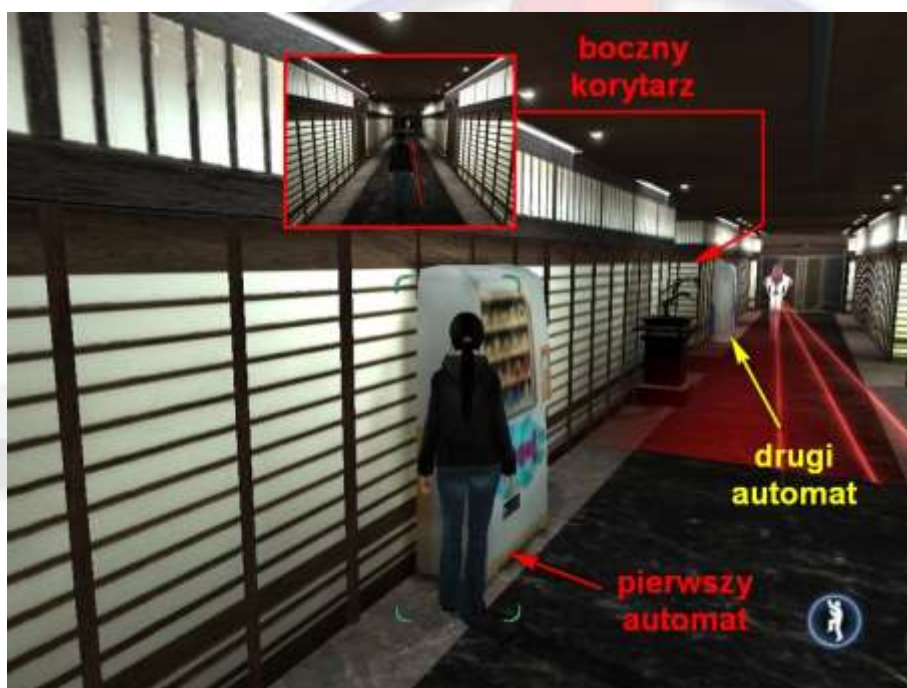
Zoe dotarła do innej części budynku – przejdź na prawo (patrząc z perspektywy gracza) i zmierzaj korytarzem w kierunku widocznej w oddali kobiety. Podczas rozmowy z nią wybierz bezpieczne odpowiedzi, czyli sztuczkę i zakłócenia, dzięki czemu Zoe będzie mogła skorzystać z windy.

Drugi sposób dostania się na czwarte piętro:

W szatni przebierz się w uniform. Poczekaj na otwarcie kraty przewodu wentylacyjnego i wejdź do tunelu. Idź korytarzem w stronę kobiety widocznej w oddali, ale ostatni odcinek przejdź skradając się. Kiedy będziesz już bardzo blisko, a w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się ikona ręki, wciśnij LPM i kliknij ikonę pięści – ogłuszona kobieta upadnie. Przywołaj windę, wewnątrz podejdź do panelu na ścianie i użyj na nim komórki – pojawi się znana już matryca z symbolami. Kiedy znajdziesz wszystkie właściwe pary znaków, winda ruszy.

Po dotarciu na czwarte piętro i wyjściu z windy przejdź do przodu – musisz przekroczyć linię widoczną na podłodze, tak aby pojawił się robot zabezpieczający. Kiedy zniknie ci z oczu, ruszaj korytarzem w

ślądz za nim, czyli na prawo (pamiętaj, aby pozostawać poza jego polem widzenia). Za zakrętem zobaczysz pierwszy z dwóch automatów „bingo!” – teraz musisz się za nim ukryć, ponieważ za moment robot będzie wracał. Stań przy bocznej ścianie urządzenia i wciśnij LPM, kiedy w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się ikona nawigacji (**screen**). Poczekaj aż robot zniknie, wyjdź zza automatu, biegnij do przodu i skręć w korytarz po lewej stronie (**screen**), ale tylko w jego początkowy odcinek, aby można było szybko uciec. Kiedy szklane drzwi zaczną się otwierać i usłyszysz charakterystyczny dźwięk nadlatującego strażnika, wycofaj się i biegnij w stronę drugiego automatu (**screen**), za którym musisz się ukryć. Znowu poczekaj na moment, kiedy patrolujący robot przeleci obok ciebie i zniknie, wyjdź zza automatu i ponownie wróć do bocznego korytarza (masz go teraz po prawej stronie) – biegnij wprost do szklanych drzwi, za nimi Zoe będzie już bezpieczna.



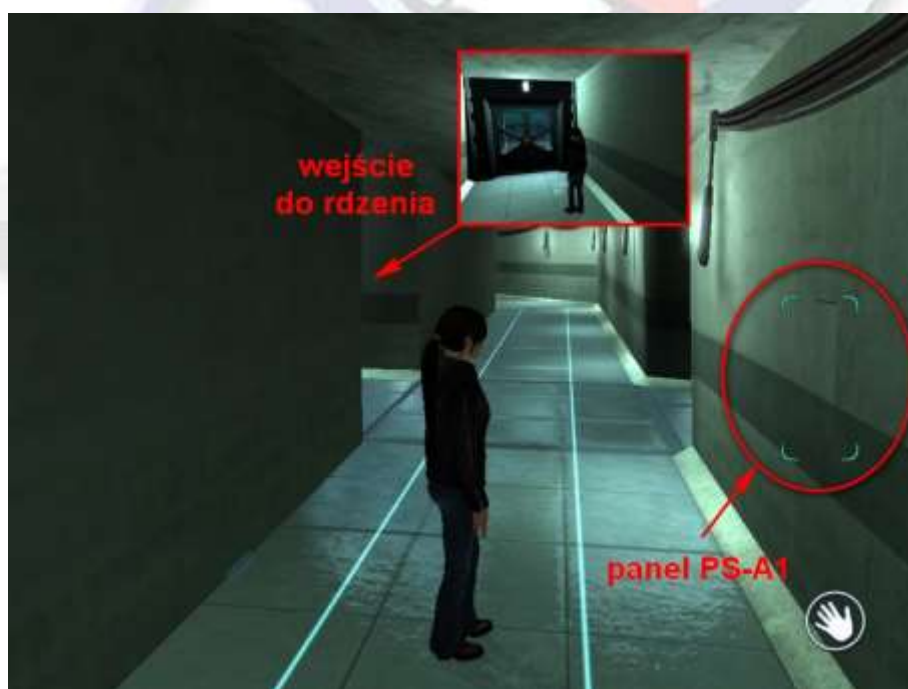
Po przejściu szklanych drzwi skręć w lewo, potem w prawo i znowu w prawo – przy drugim biurku po lewej stronie znajdziesz Damiena. Porozmawiaj z nim – dowiesz się wszystkiego o WATInc i wspólnie ustalicie strategię. Kiedy już znajdziesz się na schodach, zejź nimi na poziom -58 (czyli na sam dół). Oczekaj chwilę, aż kontrolki na drzwiach zapalą się na zielono i wejdź do środka.

Od razu natkniesz się na pajęczaka, o którym wspomniał coś Damien – należy pozostawać poza zasięgiem widzenia robota, a kiedy się zbliży (co zasygnalizuje charakterystyczny terkot i czerwone promienie), trzeba chować się w przejściach lub wnękach wentylacyjnych i pozostać bez ruchu. Kiedy robot-strażnik cię minie, odczekaj 2 lub 3 sekundy i ruszaj w ślad za nim, czyli w prawo (możesz go mieć parę metrów przed sobą, ale nie zbliżaj się za bardzo, bo cię dostrzeże). Podążając za pajęczakiem,

najpierw miniesz przejście do wind (po prawej stronie). Za zakrętem, na następnej prostej, dojdiesz do pierwszych drzwi (po lewej stronie) – jest to wejście do laboratorium medycznego (na razie jest zamknięte). Idź dalej, za zakrętem przejdziesz kolejną prostą, następny zakręt i dotrzesz do drugich drzwi (po lewej stronie) – to wejście do laboratorium (też zamknięte). Biegnij korytarzem do następnego zakrętu i kolejnej prostej z przejściem (po lewej) prowadzącym do Matrycy Snów. Tuż przed nim, na ścianie po prawej stronie korytarza, znajdziesz panel oznaczony jako PS-A1 **(screen)**.

Podejdź do niego i zdejm pokrywę, czyli wciśnij LPM, a kiedy w prawym dolnym rogu pojawi się ikona ręki, wciśnij LPM jeszcze raz i kliknij ikonę dłoni. Szybko otwórz ekwipunek i użyj na otwartym panelu telefonu komórkowego – wgrasz w ten sposób program Damiena i otworzysz większość drzwi.

Teraz schowaj się przy wejściu do rdzenia i poczekaj, aż pajęczak przejdzie, a następnie biegnij do mijanych wcześniej drugich drzwi, czyli w kierunku przeciwnym do ruchu robota-pajaka.



Otwórz laboratorium i wejdź do środka. W pobliżu konsoli znajdziesz stojak z probówkami – zabierz jedną. Teraz musisz dotrzeć do laboratorium medycznego, ale najpierw przepuść pajęczaka, np. chowając się we wnęce **(screen)**.

Możesz w tym czasie połączyć w ekwipunku probówkę z robakiem **(screen)**.



Kiedy robot-strażnik przejdzie, biegnij do mijanych na początku pierwszych drzwi (czyli znów w kierunku przeciwnym do ruchu pajęczaka), otwórz je i wejdź do środka. Po lewej stronie znajdziesz mały skaner biometryczny – włóż do niego robaka w probówce z twojego ekwipunku. Przejdź na prawo i wejdź do skanera całego ciała. Kiedy już skończysz skanowanie, przepuść robota-strażnika – uważaj, aby za bardzo nie zbliżać się do drzwi – i ruszaj w ślad za nim, czyli z powrotem w kierunku wejścia do Matrycy Snów. Omiń je i podążaj dalej – za zakrętem znajdziesz wejście do pomieszczenia ochrony.

Otwórz drzwi – okaże się, że nie możesz wejść do środka, musisz najpierw wyłączyć wewnętrzne zabezpieczenia. Przepuść robota i znów ruszaj za nim, zachowując bezpieczną odległość – miniesz zakręt, długą prostą, kolejny zakręt i dotrzesz do laboratorium cybernetycznego. Otwórz drzwi i wejdź do środka – po lewej stronie znajdziesz trzy pajęczaki, z których środkowy jest aktywny. Użyj na nim telefonu komórkowego z twojego ekwipunku – wgrasz w ten sposób program Damiana.

Teraz sterujesz pajęczakiem. Przemieszczaj robota w kierunku pomieszczenia ochrony, po drodze „zahaczając” o innego pajęczaka. Kiedy egzemplarz sterowany przez Zoe będzie bardzo blisko robota patrolującego i w prawym dolnym rogu pojawi się ikona tarczy (1- screen), wciśnij LPM – impuls unieszkodliwi pajęczaka. Ponownie wciśnij LPM, aby pobrać potrzebne oprogramowanie (2- screen). Teraz możesz już przemieścić robota-pająka do pomieszczenia ochrony, a wewnątrz przekieruj go na prawo od wejścia, ustaw na kwadratowym panelu portu na podłodze i wciśnij LPM.

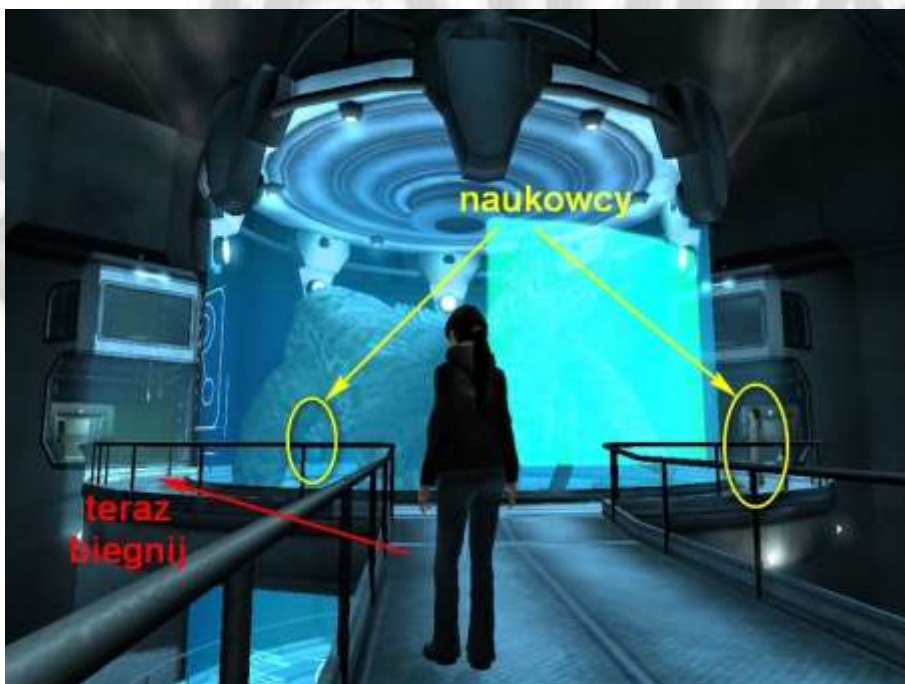


Zoe wraca do akcji. Biegnij do pokoju ochrony, czyli korytarzem na prawo, i obszukaj kurtkę wiszącą na fotelu przy konsoli – znajdziesz w niej klucz kodowy. Opuść pomieszczenie i znów biegnij w prawo – dotrzesz do wejścia do Matrycy Snów.

Otwórz ekwipunek, wybierz klucz i kliknij ikonę zębatego. Poczekaj aż drzwi się otworzą i wejdź do środka.

Podejdź do panelu po prawej stronie, wciśnij LPM i kliknij na ikonie dłoni – otworzy się komora odkażająca. Wejdź do niej i obejrzyj krótką animację. Przejdź na mostek prowadzący do rdzenia matrycy – musisz przekroczyć widoczną na nim pierwszą linię, aby obejrzyć kolejną animację. Teraz wycofaj się poza linię na mostku i poczekaj do momentu, aż kobieta krążąca wokół rdzenia przejdzie na prawą stronę i zatrzyma się (**screen**).

W tym samym czasie drugi naukowiec będzie przebywał na tym samym poziomie po przeciwnej stronie rdzenia (**screen**). Wykorzystaj ten moment i biegnij w lewą stronę, zatrzymaj się na chwilę, jeśli naukowiec stoi przed schodami na dolną platformę (zobaczysz go przez szybę rdzenia), a kiedy przejdzie za barierkę, ruszaj do schodów i zbiegnij na dół.



Na dolnej platformie, w pobliżu schodów, znajdziesz tubę wstrzykiwania – stojąc blisko niej otwórz ekwipunek, wybierz probówkę z robakiem, kliknij na ikonie zębátky i obejrzyj animację.

Tymczasem w Arkadii April śledząc Proroka, zeszła do podziemnej groty. Schodami po prawej zejść na dół i biegnij ścieżką przed siebie – obejrzyj animację. Zbiegnij do oświetlonego podestu – obejrzyj kolejną animację. Teraz stań po prawej stronie kamiennych schodów w taki sposób, aby nadchodzący zwierzak cię nie zauważył. Kiedy zatrzyma się przed drzwiami i wyśpiewa krótką melodię, wejdź na schody i stań w pobliżu wejścia (ale nie podchodź zbyt blisko, bo ucieknie).

Kiedy usłyszysz drugi raz śpiew, biegnij za zwierzakiem do wnętrza, zanim drzwi się za nim zamkną – obejrzyj następną animację. Przejdź do kamiennego ołtarza na wprost, stań tuż za nim i ukryj się **(screen)**, wciskając LPM.

Włącz wskaźnik koncentracji (wciśnij PPM) i skieruj promień na rozsuwane drzwi przed tobą (screen). Kiedy następny zwierzak stanie blisko nich, wciśnij LPM – podglądniesz kombinację otwierającą przejście **(screen)**.



Pełna (dłuższa) wersja przejścia Necropolis:

Mając potrzebne informacje, podejdź do drzwi, wciśnij LPM, kliknij ikonę dłoni i zejdz schodami na dół (po drodze natkniesz się na posąg stojący we wnęce). Przejdź przez półokrągłe przejście i wejdź w głąb katakumb, idąc w kierunku znajdującej się pośrodku kolumny – obejrzyysz animację. Przeczekaj w ukryciu do momentu, aż strażnik zrobi obchód. Kiedy będzie wracał (czyli szedł w lewo) i zniknie, wyjdź z ukrycia i zwróć uwagę na znaki rozmieszczone na posadzce (**screen**).

Uwaga:

Patrolujący zwierzak nie może cię zobaczyć, bo jeśli tak się stanie, możesz liczyć na kontakt z dużo silniejszym przeciwnikiem, a ta walka nie jest do wygrania.

Rozejrzyj się szybko we wnętrzu – na lewo od kolumny znajdują się schodki prowadzące do góry do następnego posągu (**screen**), a po prawej schodki na dół do jeszcze jednego posągu (**screen**) i tam się udaj (czerwona strzałka - **screen**).



Przy figurze skręć w lewo i idź na koniec korytarza – na ścianie znajdziesz słabsze miejsce w murze, ale zanim je wykorzystasz, zaczekaj w ukryciu za fragmentem postumentu do momentu, aż zwierzak zrobi następny obchód i odejdzie.

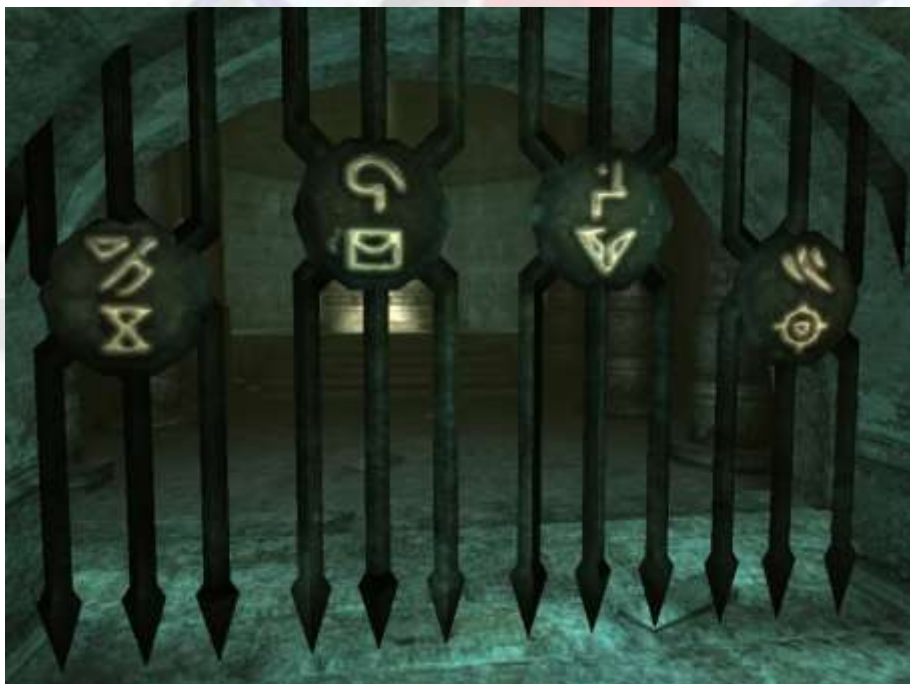
Uwaga:

Aby strażnik cię nie zauważył, należy przykucnąć za fragmentem postumentu i odwrócić się w stronę ściany, plecami do zwierzaka (screen). Takie ustawienie działa również w innych zakątkach katakumb.



Kiedy strażnik zniknie, podejź do ściany i trzykrotnie w nią uderz (wcisnij LPM, a potem 3x kliknij ikonę dłoni) – April spadnie na niższy poziom. Teraz schowaj się za fragmentem postumentu, który masz tuż obok, po prawej stronie od wejścia do oświetlonej salki i przeczekał obchód strażnika. Kiedy zwierzak odejdzie, wyjdź z ukrycia i biegnij w stronę kolumny na środku pomieszczenia – po prawej znajdziesz schodki prowadzące na dół do kraty-bramy, ale w tej chwili nie masz do niej klucza.

Wróć zatem do kolumny i biegnij schodami na górę, skręć w lewo, a potem zerknij w boczny korytarz po prawej – znajdziesz czwarty posąg. Nie zatrzymuj się tutaj, zapamiętaj jedynie to miejsce i wróć do głównego korytarza. Tam gnał schodami na górę, skręć w prawo i kolejnymi schodami biegnij w dół – przed sobą masz kratę ze wskazówkami (**zapamiętaj je – screen**), która broni dostępu do jakiegoś sarkofagu.



Schowaj się za postumentem (tym obok kraty i po prawej stronie od wejścia do krótkiego tunelu) i poczekaj na strażnika – kiedy wyjdzie z przejścia i zniknie na schodach, wejdź do tunelu po prawej i na jego końcu kliknij na ścianie, która jest tajnym przejściem.

Kiedy ściana się podniesie, biegnij schodami prosto przed siebie (znów jesteś na wyższym poziomie, po drodze miniesz posąg po prawej stronie) i schowaj się za ostatnim postumentem w korytarzu (skieruj April twarzą do ściany).

Przeczekał obchód strażnika i kiedy wróci do tajnego przejścia, podejź do mijanego przed chwilą

posągu – wciskając LPM i klikając ikonę dłoni, ustaw na jego tarczy symbol koperty **(1- screen)**.

Odwróć się, zbiegnij schodami w kierunku kolumny, skręć przy niej w prawo, wbiegnij na schody i na tarczy posągu we wnęce ustaw symbol klepsydry **(2- screen)**.

Zbiegnij z powrotem na dół, przy kolumnie skręć w prawo i biegnij schodkami w dół do następnego posągu – tutaj ustaw na tarczy symbol celownika **(3- screen)**. Teraz biegnij w lewo do końca korytarza i skorzystaj ponownie z wyważonej wcześniej dziury w ścianie.

Kiedy April się już pozbiera, biegnij w stronę kolumny na środku pomieszczenia, schodami do góry, skręć w lewo, następnie w boczny korytarz po prawej stronie i na ostatnim posągu ustaw symbol trójkąta **(4- screen)**. Jeśli symbole na tarczach ustawione są prawidłowo, obejrzyś animację.



Wycofaj się teraz do głównego korytarza, znów biegnij schodami na górę, skręć w prawo i zbiegnij na dół – krata jest podniesiona, wejdź więc do pomieszczenia z sarkofagiem. Podejdź do grobowca, wciśnij LPM, ponownie LPM, a następnie kliknij na ikonie ręki – odsuniesz płytę. Znów wciśnij LPM, a potem kolejny raz LPM i kliknij na ikonie dłoni – zabierzesz świecące jajo.

Wróć do korytarza i biegnij przed siebie do sali z kolumną, przy niej skręć w lewo i schodami zbiegnij na dół – znów jesteś przy kracie-bramie, ale tym razem masz już potrzebny klucz. Otwórz ekwipunek, wybierz jajo i kliknij na ikonie zębatki **(screen)** – obejrzyś animację.



Kiedy krata już się podniesie, biegnij przed siebie, a w ostatniej salce (z kolumną) skręć w prawo, następnie schodami do samej góry, aż dojdiesz do ściany, która okaże się rozsuwanym przejściem. Przeskocz próg, aby przejść do następnego etapu.

Skrócona wersja przejścia Necropolis:

Mając potrzebne informacje, podejdz do drzwi, wciśnij LPM, kliknij ikonę dłoni i zejdz schodami na dół. Po drodze zatrzymaj się przy posągu stojący we wnęce – ustaw na nim symbol klepsydry. Kiedy już zejdziesz na dół, przejdź przez półokrągłe przejście i wejdź w głąb katakumb, idąc w kierunku znajdującej się pośrodku kolumny – obejrzyś animację. Przeczeka w ukryciu do momentu, aż strażnik zrobi obchód. Kiedy będzie wracał (czyli szedł w lewo) i zniknie, wyjdź z ukrycia i przejdź na lewo od kolumny – schody na górę doprowadzą cię do drugiego posągu, na którym ustaw symbol koperty. Wracaj do salki z kolumną i gnaj przed siebie – dotrzesz do schodów prowadzących na dół do kolejnego posągu – ustaw na nim symbol celownika. Kiedy to zrobisz skręć w lewo i idź na koniec korytarza – na ścianie znajdziesz słabsze miejsce w murze, ale zanim je wykorzystasz, zaczekaj w ukryciu za fragmentem postumentu (ustaw April twarzą do wnętrza) do momentu, aż strażnik zrobi następny obchód i odejdzie. Kiedy już zniknie, podejdz do ściany i trzykrotnie w nią uderz (wciśnij LPM, a potem 3x kliknij ikonę dłoni) – April spadnie na niższy poziom. Teraz schowaj się za fragmentem postumentu, który masz tuż obok, po prawej stronie od wejścia do oświetlonej salki i przeczeka obchód strażnika. Kiedy zwierzak

odejdzie, wyjdź z ukrycia i biegnij w stronę kolumny na środku pomieszczenia, następnie schodami na górę, skręć w lewo, a potem w boczny korytarz po prawej – tu znajdziesz czwarty posąg, na którym ustaw symbol trójkąta. Jeśli symbole na tarczach ustawione są prawidłowo, obejrzyś animację. Wycofaj się teraz do głównego korytarza, biegnij schodami na górę, skręć w prawo i zbiegnij na dół – krata jest podniesiona, wejdź więc do pomieszczenia z sarkofagiem. Podejdź do grobowca, wciśnij LPM, ponownie LPM, a następnie kliknij na ikonie ręki – odsuniesz płytę. Znów wciśnij LPM, a potem kolejny raz LPM i kliknij na ikonie dłoni – zabierzesz świecące jajo. Wróć do korytarza i biegnij przed siebie do sali z kolumną, przy niej skręć w lewo i schodami zbiegnij na dół – jesteś przy kracie-bramie, do której potrzebny jest klucz. Otwórz ekwipunek, wybierz jajo i kliknij na ikonie zębatego – obejrzyś animację. Kiedy krata już się podniesie, biegnij przed siebie, a w ostatniej sakce (z kolumną) skręć w prawo, następnie schodami do samej góry, aż dojdiesz do ściany, która okaże się rozsuwanym przejściem. Przeszaj próg, aby przejść do następnego etapu.

April opuściła katakumby. Przejdź na prawo (patrzac z perspektywy gracza) i wyjdź na balkon – obejrzyś animację. Natychmiast po jej zakończeniu biegnij na schody po lewej stronie i stań przy wyrwie w balustradzie (**screen**) – stąd możesz zobaczyć, w którym miejscu znajduje się strażnik. Kiedy będzie biegł w twoim kierunku (**1- screen**), gnaj do góry na balkon (**czerwona strzałka - screen**), następnie na schody po prawej, a kiedy już zbiegniesz na dół, pędź na schody przed tobą (**2- screen**). Jeśli wszystko pójdzie dobrze i strażnik cię nie dogoni, April po krótkiej animacji znajdzie się poza zasięgiem zwierzaka.



Wyjdź schodami na samą górę, a kiedy znajdziesz się na platformie, przejdź do wyrwy w murze po prawej stronie i zejść na kolumnę poniżej, klikając LPM. W taki sam sposób zejść z kolumny na podest poniżej. Mając przed sobą strażnika, przejdź do tylnej ściany i obok sarkofagu za kolumnami skrócić w prawo albo w lewo, wchodząc w mgłę – obejrzyysz animację.

W tym samym czasie Zoe musi odnaleźć drogę wyjścia z siedziby WATlcorp. Po obejrzeniu animacji biegnij schodami na platformę powyżej, potem na mostek i do wyjścia z pomieszczenia rdzenia. Będąc już w korytarzu zewnętrznym, biegnij w prawo (droga będzie krótsza) i schowaj się przed żołnierzami we wnęce wentylacyjnej, przylegając do prawej ściany (jeśli po wyjściu z pomieszczenia rdzenia pobiegiesz w lewo, to - chowając się - przylgnij do lewej ściany wnęki). Kiedy patrol już cię minie i zniknie, biegnij w stronę wind i wsiądź do jednej z nich – obejrzyysz animację.

MORFEUSZ

Wyjdź z windy i przejdź do przodu w stronę rozsuwanych drzwi. Po wejściu do ogrodu przejdź przez mostek i idź przed siebie – obejrzyysz animację. Musisz teraz porozmawiać z koszmarnym Alvinem Peatsem, a kiedy skończysz, trzeba będzie wiać przed bliźniaczkami. Natychmiast po automatycznym zapisie gry biegnij prosto przed siebie (**screen**) i przy rozłożystej roślinie skrócić w lewo, zbiegnij na dół i gnać w stronę małego pawilonu (**screen**). Skrócić w prawo na schodki prowadzące do wejścia (**screen**), wbiegnij do środka, pędź do kolejnych drzwi na wprost i będąc tuż przy nich, wciśnij LPM – jeśli bliźniaczki cię nie dogoniły, znajdziesz się po drugiej stronie wyjścia.



Zapisz grę. Obok drzwi po prawej stronie (patrząc z perspektywy gracza) znajdziesz miotłę – wciskając LPM i klikając na ikonie dłoni, zablokujesz wejście **(screen)**. Ale możesz też od razu biec w lewo (patrząc z perspektywy gracza) do urządzenia-skrzyni pod ścianą **(screen)** – wskocz na nie, wciskając LPM.

Teraz szybko wskocz na mur, a następnie zaczep się o robota konserwacyjnego (najpierw wciśnij LPM, a kiedy pojawi się w prawym dolnym rogu ikona ręki, ponownie szybko wciśnij LPM i kliknij ikonę dłoni) – **screen**. Jeśli się pospieszysz, bliźniaczki cię nie dopadną i robot przeniesie Zoe poza siedzibę WATIcorp. Będąc już na zewnątrz, dziewczyna skontaktuje się z Damienem.



Tymczasem w Arkadii April rozmawia z Na'ane o wieży i sytuacji rebeliantów. Po skończonej rozmowie zejdź na dół i zagadnij Benrime, a później porozmawiaj z Brianem Westhouse'em, który zdążył w międzyczasie wejść do oberży. Kiedy już wyczerpiesz tematy, opuść karczmę i idź na prawo od „Podróżnika”, zejdź uliczką w dół i podążaj przed siebie – dotrzesz na Starówkę w getcie.

Podejdź do drugiego straganu po lewej stronie, a natkniesz się na starego znajomego April, Ropera Klaksa. Porozmawiaj z nim, wykazując zainteresowanie jego historią i wyczerpując wszystkie tematy.

Kiedy już uzyskasz potrzebne informacje o okręcie Mrocznego Ludu, zrób w tył zwrot i idź w uliczkę przed tobą (screen) – zaprowadzi cię do Cienistej Przystani.



Idź na pomost i podejź do przedstawiciela Mrocznego Ludu (zakapturzona postać bez twarzy) – porozmawiaj z nim o zapłacie za podróż do biblioteki i wróć na Starówkę getta. Znow pogadaj z Roperem Klacksem, ale tym razem o jego książce. Kiedy już ją dostaniesz, wróć do Cienistej Przystani i porozmawiaj z Przewodnikiem Cienia. Kiedy poprosi cię o książkę, otwórz ekwipunek i wręcz mu ją – April dostanie się na pokład Okrętu Cienia.

Przenosisz się teraz do Stark, gdzie April i Damien omawiają sytuację – animacja.

W Markurii natomiast Kian zmierza na spotkanie z Emisariuszką. Po rozmowie ze strażnikiem Azadi wejdź na schody i do wnętrza wieży – teraz obejrzyś dłuższą animację.

PRZEZNACZENIE

April przybyła na Okręcie Cienia do biblioteki. Po rozmowie z przedstawicielem Mrocznego Ludu idź za nim, a kiedy zatrzyma się w pobliżu biurka, znow z nim porozmawiaj. Podejź do stolika z książkami po prawej stronie (obok biurka) – nadleci zaprzyjaźniony Kruk. Porozmawiaj z nim i obejrzyj długą animację – dzięki Białej Smoczycy April otworzy portal.

Tymczasem w Stark Zoe rozmawia z Damienem – animacja.

I znów jesteś w Arkadii – April trafiła do Krainy Strażnika. Po rozmowie z Krukiem idź na most, w kierunku wieży i wejdź krętymi schodami na jej szczyt – April porozmawia z Gordonem. Kiedy skończysz, zejdź na dół i wracaj mostem na drugą stronę. Po krótkiej wymianie zdań z Krukiem przejdź w kierunku portalu – obejrzyś animację.

Stark. Zoe zostaje podłączona przez Damiena do konsoli snów i przenosi się do tajemniczej zimowej krainy. Pobiegnij w stronę mrocznego domu na horyzoncie – natkniesz się na dziewczynkę, która ponownie wysłała Zoe na ratunek April.

NA STYKU

W Markurii Kian Alvane musi stoczyć walkę z dwoma przeciwnikami i ta potyczka jest nie do uniknięcia. Po walce Apostoł porozmawia z Zhidem o Skorpionie i rebeliantach, a potem strażnik Azadi przekaze informacje o schwytaniu „wiedźmy”. Wyjdź z zaułka, skręć w lewo i podążaj uliczką do góry – dojdiesz na Starówkę w getcie. Wejdź w prawą albo lewą uliczkę po przeciwnej stronie targu, a obejrzyś animację.

Tymczasem w „Podróżniku” April omawia z Chawanem, a później również z Brynnem sytuację rebeliantów i Zoe – animacja.

Kian zdążył dotrzeć do Twierdzy Zakonnej. Przeprowadziwszy rozmowę z naczelnikiem więzienia i zatrzymaną Zoe, opuść więzienie i idź ścieżką w dół – za mostem spotkasz April, z którą porozmawiasz.

Po skończonej rozmowie April musi udać się do Twierdzy Zakonnej. Przejdź przez most i idź ścieżką do góry, ale nie podchodź do drzwi, tylko skręć w prawo i przejdź przez wyrwę w murze (**screen**) – obejrzyś animację.



Do celi Zoe wlatuje Kruk i przekazuje jej ważne informacje. Wejdź schodkami po prawej pod drzwi, wciśnij LPM, a następnie kliknij ikonę dłoni – obejrzysz animację. Ponownie wciśnij LPM, a obejrzysz kolejną animację. Wróć do Kruka i zainicjuj rozmowę – Zoe przekaże wszystko, co może być przydatne.

Kruk, po opuszczeniu celi Zoe, rozmawia z April. Wyjdź na ścieżkę i ruszaj na dół, do mostu, a potem na targ przy Południowej Bramie. Przejdź obok studni i ogromnego zwierza krążącego wokół niej i przejdź przez bramę prowadzącą do getta. Uliczką podążaj do góry przed siebie, a wyjdiesz na Starówkę, tuż obok straganu Ropera Klacksa. Porozmawiaj z nim o miksturach – April otrzyma w prezencie kwas i bombę dymną. Wróć tą samą drogą do czekającego obok Wieży Zakonnej Kruka i wręcz mu zawartość ekwipunku, dwukrotnie otwierając bagaż.

Kruk przylatuje do celi Zoe i przekazuje jej „prezenty”. Podejdź do drzwi, otwórz ekwipunek i użyj na nich kwasu. Wciśnij LPM i wyjdź z celi – obejrzysz animację. Wciskając Ctrl i klawisz strzałki, skradaj się ostrożnie w stronę strażnika (nie ma znaczenia, od której strony do niego podejdziesz).

Zatrzymaj się w odległości, która umożliwi rzucenie bomby – ocenisz to, wciskając PPM (tryb koncentracji), nakierowując błękitny promień na strażnika i otworzywszy ekwipunek, wybierając bombę dymną. Jeśli pojawi się ikona zębatego, kliknij na niej **(screen)** – obejrzysz animację.



Kiedy strażnik straci przytomność, podejdź i obszukaj go – do ekwipunku trafią klucze. Przejdź do bramki broniącej dostępu do schodów, otwórz ekwipunek i użyj pęku kluczy. Zejdź schodami na niższe piętro – obejrysz animację. Wróć na górę do celi Zoe i przekaz Krukowi informacje o kanapce.

Kruk rozmawia z April, informując ją o zapotrzebowaniu na kanapkę. Przejdź na ścieżkę i zejdź uliczką w dół do targu przy Południowej Bramie. Idąc w prawo, dojdiesz do wieży Azadi, a stamtąd – skręcając w lewo – dotrzesz szybko do „Podróżnika”. Wejdź do środka i porozmawiaj z Benrime – otrzymasz kanapkę. Opuść oberżę i udaj się ponownie na Starówkę getta (skręcając na prawo od „Podróżnika” i podążając uliczką w dół), podejdź do Ropera Klacksa i porozmawiaj z nim o miksturze nasennej, a ta trafi do twojego bagażu. Otwórz ekwipunek i połącz kanapkę ze środkiem usypiającym – otrzymasz zatrutą kanapkę. Czas na dostawę. Kierując się w uliczkę na prawo od straganu Ropera, wróć do Wieży Zakonnej. Aby dostać się do wnętrza więzienia, kliknij LPM na tubie głosowej (po prawej stronie drzwi), a następnie na ikonie ust – obejrysz animację.

Po skończonej rozmowie z nadzorcą wejdź schodami do wnętrza wieży, skręć w prawo lub w lewo i podejdź do metalowej podwójnej bramki, otwórz jedno ze skrzydeł i wejdź do środka. Wejdź do pomieszczenia z piecem na wprost April i przejdź na prawo – znajdziesz tam windę, a obok niej po lewej stronie dźwignię. Opuść dźwignię (screen), otwórz ekwipunek, wybierz zatrutą kanapkę i kliknij na zębatce (**screen**), a na końcu podnieś dźwignię – obejrysz animację.



Cela Zoe. Opuść pomieszczenie, idź do bramki i zejdź schodami piętro niżej – obejrzysz animację. Zejdź do kolejnej bramki, otwórz ekwipunek, użyj pęku kluczy i zbiegnij schodami do następnej bramki – powtórz czynność z kluczami. Znow biegnij schodami na dół, aż do momentu spotkania z April – obejrzysz animację.

Sterujesz April. Wyjdź z „klatki” i biegnij w prawo – dotrzesz do schodów prowadzących do wyjścia z Wieży Zakonnnej, ale z nich nie korzystaj. Przejdź natomiast do drzwi znajdujących się po ich lewej stronie – kliknij na nich i wejdź do kuchni. Przejdź na lewo, omiń kominek, kliknij na następnych drzwiach i wejdź do środka – obejrzysz animację. Rozejrzyj się po magazynie – po prawej stronie znajdziesz ogromną skrzynię. Kliknij na niej LPM, a następnie na ikonie dłoni – razem z Zoe przesuniesz skrzynię pod małe okno.

Sterujesz Zoe. Odwróć się do tyłu i przejdź za drzwi – znajdziesz za nimi małą skrzynię, a na niej linę **(screen)**, którą musisz zabrać. Wróć do przesuniętej wcześniej ogromnej skrzyni, wyjdź na nią i podejdź do okna. Otwórz ekwipunek, wybierz linę i zaczepl ją na haku **(screen)**, a na koniec jeszcze raz kliknij LPM na zahaczonej linie, a później na ikonie dłoni – obejrzysz animację.



Będąc już na zewnątrz, podążaj za April – obejrzyj kolejną animację. Teraz czeka cię rozmowa z Krukiem i odnalezienie Briana Westhouse'a. Pobiegnij w uliczkę znajdującą się po prawej stronie straganu Ropera Klacksa i zejź na targ przy Południowej Bramie – za pierwszym straganem obok studni, na prawo i tuż przy murze znajdziesz Kruka i Briana. Podejź do nich, a obejrzyj animację.

„Podróżnik”. Kian rozmawia z Benrime. Kiedy skończysz, przejdź na prawo i wejdź do salki obok – teraz czeka cię potyczka z dwoma rebeliantami (z każdym walczysz osobno). Po wygranej walce wejdź schodami na piętro i idź do końca korytarza – Kian spotka tam Na'ane, z którą porozmawia.

Okręt powietrzny. Zoe rozmawia z Brianem. Po skończonej rozmowie możesz jeszcze pogadać z Krukiem albo od razu udać się do ładowni na drzemkę (drzwi za plecami Zoe).

WSZYSTKO, CZYM JESTEŚMY

Miasto Mrocznego Ludu. Zoe rozmawia z Emisariuszem. Kiedy skończysz, podążaj za swoim rozmówcą – doprowadzi cię do Białej Smoczycy. Podejź do biurka, a obejrzyj dłuższą animację.

ROZSTAJE

Zoe przeniosła się do miasta rebeliantów na bagnach. Wejść schodkami po prawej i podążaj drewnianym pomostem przed siebie. Kiedy będziesz w pobliżu wraku małego statku, zobaczysz wystrzeloną ramię. Idź dalej przed siebie, przejdź po kładce we wnętrzu statku, następnie pomostem do dwóch zamkniętych domów i dalej na lewo do małej platformy. Na niej skręć w lewo i idź kładkami do końca, wejść na schodki i obejrzyj animację.

April rozmawia z kapitanem. Po skończonej rozmowie idź przed siebie, skręć w prawo i wyjdź na nieco wyżej położony podest. Tam skręć w lewo i wyjdź po drabinie na platformę okalającą drzewo. Będąc na niej, skręć w lewo i okrążając pień, dojdiesz do wiszącego mostu (po lewej od April). Przejdź przez niego – dotrzesz do następnej platformy. Tuż za mostem skręć najlepiej w prawo, okrąż małą chatkę i dojdiesz do drewnianych krętych schodów, prowadzących na niższy poziom. Zejdź nimi na dół, przejdź na prawo i obok domu, a następnie skręć w lewo na schodki i podejdź do dwóch rozmawiających postaci – obejrzyj animację. Po rozmowie z Karą przejdź na trap znajdujący się przed April, który zaprowadzi cię na wyżej położoną platformę. Obok zabudowań skręć w lewo i zejdź następnym trapem na niższy poziom, a tam przejdź na prawo i podążaj przed siebie do drewnianego budynku – za nim natkniesz się na Na'ane i obejrzyj animację. Przejdź za Na'ane do końca budynku i skręć w lewo, a następnie podążaj prosto przed siebie. Będąc na pomoście, April zobaczy wystrzeloną ramię. Idź dalej do przodu – dojdiesz na platformę, a stamtąd prosto przed siebie na zachodni pomost, na którym April ma się spotkać z posłańcem – obejrzyj animację.

Kian Alvane jest już w mieście rebeliantów. Idź przed siebie, skręć w prawo i kieruj się na mały domek na wprost, a będąc obok niego, skręć na drewniane schody po prawej stronie i zejdź nimi na dół. Dalej podążaj dokładnie tak samo, jak wcześniej April, idąc na spotkanie z Na'ane. Po drodze Kian zobaczy wystrzeloną ramię. Kiedy skończysz rozmowę z czarodziejką, idź na zachodni pomost tą samą drogą, którą przeszła April – obejrzyj animację.

Zoe rozmawia z Chawanem i Brynnem – animacja.

W bibliotece Mrocznego Ludu Biała Smoczyca pogrążona jest w lekturze, aż tu nagle... - animacja.

FAITH

Zoe powróciła do Stark i budzi się w mieszkaniu Damiena. Podejdź do konsoli stojącej na stoliku pod oknem i odczytaj wiadomość – obejrzyś animację. Zerknij też do telefonu. Udaj się teraz do łazienki, a potem opuść mieszkanie. Lecisz do Sankt Petersburga.

Rosja. Zoe stoi przed fabryką, z której wypuszczono wirusa. Główne wejście jest nie do sforsowania, idź zatem na prawo i przejdź przez otwartą bramę prowadzącą na podwórze obok fabryki. Na ścianie budynku po lewej znajduje się balkon, z którego być może będzie można dostać się do środka. Podejdź do samochodu stojącego pod ścianą, znajdź obok kabiny kierowcy klapkę panelu dostępowego (screen), otwórz ekwipunek, wybierz wytrych i użyj go na klapce – pojawi się znana z kłódki w bramie hotelu Victory układanka (przykład na screenie).



Kiedy ją ułożysz, klapka panelu się otworzy, dając dostęp do systemu sterowania. Otwórz ekwipunek, wybierz telefon i użyj go na otwartym panelu – pojawi się poznana wcześniej matryca z różnymi symbolami. Tym razem musisz połączyć pięć znaków wyświetlających się w dolnej części ekranu z ich odpowiednikami w matrycy. Kiedy wykonasz to zadanie, samochód ruszy do tyłu. Wykorzystując podest, na którym zatrzymał się samochód, wejdź na pojazd, a potem na balkon (screen).



Będąc na balkonie przejdź w lewo, potem w prawo i wejdź metalową drabinką na dach fabryki. Skręć w lewo i przejdź kawałek do przodu, aby obejrzeć animację. I tu czeka Zoe niespodzianka – dach patrolowany jest przez robota-strażnika. Poczekaj do momentu, aż zniknie za zakrętem i biegnij w ślad za nim (czyli w prawo), pozostając ciągle w pewnej odległości od robota (**screen**). Musisz być poza zasięgiem jego pola widzenia, wtedy nic ci nie grozi. Kiedy dobiegniesz do ściany, skieruj się na prawo (**screen**) i wejdź drabinką na następny dach (**screen**).



Kiedy już będziesz na górze, skreć w prawo i przejdź do samego końca – ostatnia litera w neonie ledwo się trzyma. Wciskając na niej dwukrotnie LPM, a później klikając ikonę dłoni, zrzucisz ten wiszący element – spadając, wybiję dziurę w szklanym dachu poniżej. Wróć do drabinki i zejdź na dół, mając na uwadze obecność patrolującego robota (jeśli chcesz sprawdzić, w którym miejscu znajduje się strażnik, kiedy ty jesteś na drabinie, podczas schodzenia zatrzymaj się nad ogromną rurą, wciśnij jednocześnie lewy i prawy przycisk myszy i poruszaj nią tak, aby uzyskać ogląd sytuacji). Kiedy już będziesz na dole, a robot-strażnik odpowiednio daleko, biegnij w lewo, czyli w stronę wybitej w szklanym dachu dziury – klikając na niej LPM, a później na ikonie nawigacji, wejdiesz do środka.

Zoe wyląduje na mostku pod kopułą hali fabrycznej. Aby dostać się na dół, przejdź w prawo, następnie w lewo, potem 2x w prawo, 2x w lewo, znów 2x w prawo, teraz w lewo na schody, na końcu w prawo i metalową drabinką zejdź na dół. Ustaw Zoe tak, aby zwrócona była w stronę hali fabrycznej. Podejdź do linii produkcyjnej (na wprost) i przejdź na jej drugą stronę, wykorzystując ustawione przy niej pudła. Skreć w prawo i idź w stronę drzwi z zielonym światłem – obejrzyj animację. Po lewej stronie, obok Zoe znajduje się krata otworu wentylacyjnego – obejrzyj ją. Teraz idź wzdłuż linii produkcyjnej w stronę drugiego końca hali – po prawej stronie znajdziesz skrzynkę głównego przełącznika zasilania (świeci się nad nią zielone światło). Włącz prąd i obejrzyj animację. Znów podejdź do linii produkcyjnej, przejdź na jej drugą stronę i wejdź schodami do sterówki hali fabrycznej (na wprost). Wewnątrz znajdziesz dwa panele kontrolne – ten po prawej umożliwia przesuwanie dźwigu (żurawia) w prawo, lewo, przód i tył, a ten po lewej stronie pozwala unosić i opuszczać hak wciągarki. Zaczniij od prawej konsoli – klikając na niej LPM, uruchomisz dźwig, który musisz przesunąć do przodu (strzałka do góry) 4 razy oraz w lewo 3 razy (**screen**), aby znalazł się dokładnie nad kratą wentylacyjną. Wychodzisz z widoku klikając LPM.



Przejdź do lewej konsoli. Kliknij na niej LPM, a następnie na ikonie dłoni – hak wciągarki został opuszczony. Wyjdź ze sterowni, przejdź na drugą stronę linii produkcyjnej do kraty otworu wentylacyjnego i umocuj na niej hak. Wróć do sterowni, podejdź do lewego panelu i uruchom go, podnosząc tym samym kratę. Po raz kolejny wróć do miejsca, w którym przed chwilą była kratka i opuść się do szybu.

Zoe znalazła się w piwnicach fabryki. Rozejrzyj się po pomieszczeniu. Podejdź do biurka, otwórz pierwszą od góry szufladę i wyjmij z niej kluczyk. Przejdź na lewo do szafek, otwórz ekwipunek i użyj kluczyka na pierwszej (od lewej strony) – ze środka wyciągnij kartę dostępową. Odwróć się w stronę biurka – po prawej stronie sypialni pełnej sprzętu medycznego znajdują się drzwi prowadzące do niej. Podejdź tam i na czytniku (lewa strona drzwi) użyj karty dostępu z ekwipunku. Wejdź do przedsionka i kliknij na kolejnym czytniku kart - teraz możesz wejść do sypialni. Po prawej stronie od wejścia znajdziesz domek dla lalek, a w nim kostkę z danymi – zabierz ją. Opuść sypialnię i klikając na czytniku kart po lewej stronie drzwi wyjściowych, wróć do pomieszczenia obserwacyjnego. Na biurku znajdziesz zdarną do użytku konsolę – otwórz ekwipunek, wybierz kostkę z danymi i użyj jej na urządzeniu. Teraz obejrzyś dłuższą animację.

Zoe poznała historię Faith, czas opuścić to przygnębiające miejsce. Podejdź do szklanych drzwi na lewo od Zoe, użyj na czytniku karty dostępowej, opuść laboratorium i wyjdź schodami na górę. Przy następnych drzwiach również użyj karty na czytniku i wejdź na halę. Przejdź na drugą stronę linii produkcyjnej i udaj się na schody za sterownią i stertą paczek – doprowadzą cię do kolejnych zamkniętych drzwi. Na panelu obok nich po lewej stronie użyj karty dostępowej, wejdź do pomieszczenia i przejdź do następnych drzwi – klikając na nich, wyjdiesz na zewnątrz. Schodami zejdziesz na dół, podejdź do bramy i na panelu danych (po lewej) znów użyj karty dostępowej. Wyjdź na zewnątrz i wsiądź do taksówki.

ZAMIANA

Casablanca. Wróć do domu, a kiedy już w nim będziesz, odbierzesz połączenie od taty. Na Zoe czeka niespodziewany gość... Obejrzyj animację.

NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ

Zoe ponownie znalazła się w zimowej krainie Faith. Idź w stronę domu dziewczynki, a kiedy będzie to możliwe, wejdź do środka. Obejrzyj animację.

DREAMFALL

Zoe kończy swoją opowieść, a Ty, gracz, możesz obejrzeć ostatnie animacje. Zaczekaj również na tę, która pojawi się po napisach końcowych.



KONIEC