

Solucja Little Big Adventure II by Grisz v1.1

Witam serdecznie wszystkich fanów Little Big Adventure. Wreszcie udało mi się napisać solucję do tej gry, zauważyłem że wiele osób ma problem z przejściem niektórych etapów gry, a z tego co wiem nie ma polskojęzycznego poradnika do LBA2. Do pisania zabierałem się chyba pół roku, aż któregoś dnia się przełamałem. W solucji jest zawarty (moim zdaniem) najszybszy sposób na przejście tej gry, nie pisałem od kogo otrzymujemy jakie wskazówki, skąd wiedziałem jak się łączyło niektóre rzeczy ponieważ ten poradnik miał by kilka razy więcej stron, a mi pisanie go zajęło by parę tygodni. Proszę traktować ten tekst jako pomoc w ostateczności, jak już nie mamy bladego pojęcia co zrobić, ponieważ dochodzenie do niektórych rzeczy samemu sprawia według mnie najwięcej przyjemności, a gra przechodzona według opisu traci sens. LBA2 jest owszem trudne, ale wszystkiego możemy się dowiedzieć ze wskazówek które otrzymujemy od mieszkańców, różnych notatek itp., chociaż czasami ciężko dojść do czegośkolwiek:) Ja tą grę za pierwszym razem przechodziłem ok. 9 – 10 lat temu, zajęło mi to chyba ze dwa miesiące, ale przeszedłem ją sam:] i to przy mojej powiedzmy średniej znajomości języka angielskiego (w podstawówce). Jeżeli znajdziecie w tym poradniku jakieś rażące błędy - mogło mi się coś pomieszać ponieważ większość tekstu pisałem na podstawie save'ów (ok. 300), ale myślę że główny wątek został dobrze opisany (poboczne również). W solucji jest bardzo dużo screen'ów, więc myślę że nikt nie będzie miał problemu ze zrozumieniem tekstu. W razie jakichkolwiek pytań, wątpliwości, uwag czy porad prosiłbym o kontakt na maila: grisz@o2.pl , lub na gg: 1019925. Chciałbym jeszcze dodać że nie życzę sobie aby ten poradnik był zamieszczany na jakichkolwiek płatnych serwerach (typu gry-online.pl), jest on całkowicie darmowy, napisałem go dla przyjemności a nie dla zysku. Oryginalność poradnika gwarantuje pobranie go z [TEJ](#) strony, natomiast tutaj jest dostępny [PATCH](#) do gry, który naprawia problem pasków na ekranie pod Windowsem XP. Żeby naprawić samochód oraz zbyt głośne dźwięki pojazdów ściągnij [LBA2Fixes](#), rozpakuj i umieść dwa pliki dll (DINPUT.DLL, Mss32.dll) w głównym katalogu gry. Jeżeli nie przeszkadza ci głośny ryk samochodu nie musisz podmieniać Mss32.dll, powoduje on klikający dźwięk podczas rozmów (coś za coś).

Zmiany w v1.1

- dodałem kilka możliwości rozwiązania niektórych zagadek
- usunąłem błędy rzeczowe
- poprawiłem wielkość i rozmieszczenie screen'ów
- dodałem sposób na naprawienie samochodu Twinsena, oraz dźwięków

Podziękowania dla Zinka za dopieszczenie poradnika:), wyeliminowanie błędów rzeczowych , pomoc w dodaniu kilku rozwiązań zagadek, naprawienie samochodu i dźwięków:P. Zapraszam na [EMERALD MOON BASE](#), stronę poświęconą serii Little Big Adventure.

To tyle, życzę miłej gry w Little Big Adventure II (obyśmy się doczekali trzeciej części:P).

Grę zaczynamy w domu Twinsena, jego żona (Zoé) informuje nas że Dino-Fly rozbił się za domem i żebyśmy znaleźli dla niego lekarstwo, ale to jeszcze trochę potrwa. Na początek udajemy się do pokoju (w jego domu) który jest zamknięty kluczem, klucz znajdziemy w szafce po lewej stronie w prawej szafce są pieniądze (w ten sposób można szybko uzupełnić stan naszego konta, wystarczy brać klucz później pieniądze iść do drugiego pokoju i wrócić i tak w kółko:))



W następnym pomieszczeniu musimy zabrać żółtą Kulę na beczce, mapę na regale (aby użyć mapy należy wcisnąć TAB), po lewej stronie leżą trzy strzałki. Następnie udajemy się do muzeum gdzie trzeba zdobyć nowy strój, dzięki niemu uzyskamy pierwszy poziom magii (obok apteki do której mamy się udać). Jednak nie wchodzimy do muzeum przez drzwi, tylko dach (właściwie przez okno).



W środku mamy dwa przełączniki, lewy (czerwony) otwiera drzwi, prawy odbezpiecza strój. Przechodzimy w tryb Sporty (Ctrl). Wpierw lepiej otworzyć drzwi, bo strój po kilku sekundach zostanie znowu zamknięty. Zbiegamy na dół, zabieramy go i opuszczamy muzeum – frontowymi drzwiami (na dół i w prawo).





W miejscu ukazanym na screen'ie możemy spotkać człowieka który poinformuje nas że możemy znaleźć dużo ciekawych rzeczy w śmietnikach, wazach i schowkach naciskając klawisz akcji (W).



W aptece niczego ciekawego się nie dowiemy, za to wejdzie tam złodziej i ukradnie parasol klientce, jeżeli pomożemy jej odzyskać parasol ona powie nam jak wyleczyć Dino-Fly'a. Złodzieja należy zająć od tyłu, w trybie Discreet i gdy zapyta się dlaczego się za nim skradamy odpowiedzieć że chcemy odzyskać parasol.



Po odzyskaniu parasola podchodzimy do klientki i oddajemy parasol, należy włączyć menu z przedmiotami (Shift) wybrać parasol i wcisnąć Enter. Mówi nam że sprzęta dla Magika który może wyleczyć Dino-Fly'a i dostajemy nową lokalizację na mapie (TAB) na Desert Island.



Jeżeli udamy się do przedszkola i skrzywdzimy któreś z dzieci, jeden z rodziców (lub wszyscy na raz) przyjdzie aby nam dołożyć.

Musim udać się do czarodzieja u góry mapy (żółto czerwono, niebieski namiot). Od niego dowiadujemy się, że zaginął latarnik.



Żeby go znaleźć trzeba udać się do jaskini, niedaleko namiotu czarodzieja, należy wyjść z namiotu i iść cały czas prosto wzdłuż ścieżki, wejście do jaskini oraz pozycję Twinsena widać na screen'ach. Wewnątrz napotkamy dość dużego pająka, gdy go pokonamy idziemy w lewo a następnie w dół do wyjścia.



Ja jednak preferuję inną drogę, omijającą pająka. Zeskakujemy w dół w miejscu które jest widoczne na screen'ie 2, biorąc „rozpęd w miejscu” Znajdziemy się w ten sposób na ścieżce za jaskinią z pająkiem.



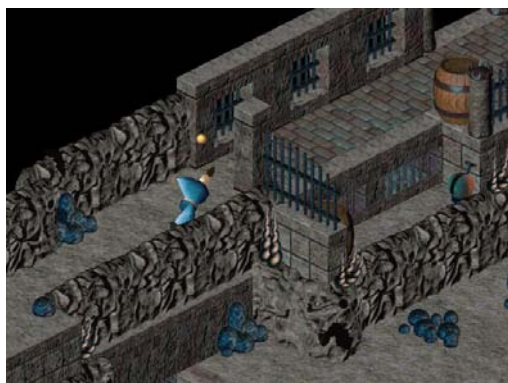
Niezależnie jaką drogę wybraliśmy idziemy drogą prosto (inaczej się nie da:)) aż dojdziemy do miejsca widocznego na scenie 1. Są tam małe wysepki, po których musimy przeskoczyć, przełączamy na tryb sporty i ustawiamy się na skraju drogi, przeskakujemy na wysepkę, później ustawiamy się na jej skraju i przeskakujemy dalej. Idziemy dalej prosto aż dojdziemy do wejścia do jaskini.



Gdy pójdziemy w lewo, a później do góry od wejścia zobaczymy uwięzionego latarnika. Idziemy w prawo (od latarnika), do góry, są tam trzy beczki i zamknięte drzwi, żeby przedostać się na drugą stronę musimy trafić Kulą w przełącznik za beczkami. Jeżeli Kula po odbiciu od podłogi wraca od razu z powrotem tzn. że nie mamy już magii, można ją kupić w sklepie, zabić nietoperza (który tam lata), przeszukać beczki za którymi właśnie stoimy, lub beczkę po lewej.



W następnym pomieszczeniu widzimy urwaną drabinę po lewej stronie, żeby się na nią wspiąć trzeba podskoczyć, a następnie nacisnąć strzałkę do przodu, gdy wejdziemy na górę napotykamy zamknięte drzwi, musimy przejść w tryb Discreet i rzucić Kulę na płot, aż odbije się od płotu i trafi w przełącznik, w ostateczności możemy się wrócić, przeskoczyć przez kanały na dole i podskoczyć na kamień widoczny na screen'ie, stamtąd nie powinno być problemu z wycelowaniem w przełącznik. Na dole w beczce na samym końcu znajdziemy Koniczynę. Gdy przejdziemy przez bramę spotkamy Joe, po krótkiej rozmowie zniknie, a my udamy się do następnego pomieszczenia po lewej.



Tutaj czekają na nas „bobry” sam nie jestem pewien co to jest, plują czymś zielonym, najlepiej załatwić je Kulą z góry w trybie Discreet, Kula leci wtedy wysoko ale blisko, musimy je wykończyć żeby zdobyć dwa klucze, aby przejść dalej. Żeby dostać się do drugiego bobra trzeba przeskoczyć górą nad kolejnym kanałem, gdy już weźmiemy drugi klucz idziemy górą i przechodzimy przez dwie bramy przeskakując wcześniej siłła i kolce.



W następnym pomieszczeniu mamy do pokonania dość dużego bobra :) po jego pokonaniu, dostajemy klucz do drzwi gdzie uwięziony jest latarnik, zeskakujemy na dół i go uwalniamy. Następnie wychodzimy stamtąd, przed wyjściem czeka na nas Zoé, udajemy się razem z nią do latarni, tam Magik przywraca ładną pogodę, potem na naszą planetę przylatują obcy.

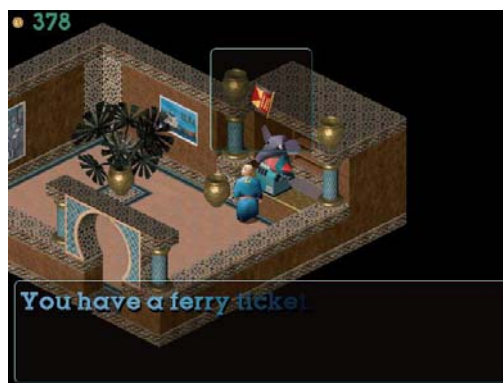


Teraz możemy już podróżować na inne wyspy, a więc udajemy się do portu po bilet, wpierw należy przeczytać plakat a później go dopiero kupić (Desert Island). Następnie idziemy do kapitana i pokazujemy mu bilet.



Na wyspie udajemy się do Jerome, ma on coś dziwnego za domem w brązowym moro (później dowiemy się co to takiego:)). Daje on nam kierownice którą potrzebuje Zoé (żona Twinsena) do naprawy samochodu. W jego domu można też znaleźć urządzenie do oglądania filmów z naszej przygody - ale to dużo, dużo później. Po drodze możemy się wybrać jeszcze do domu w centrum miasta, sprząta tam klientka sklepu której ukradziono parasol. (przed wejściem jest ukryty kosmita w śmietniku, trzeba na niego uważać) Na półce Gallic acid (kwas galusowy), przyda się nam później. Po rozmowie z kobietą dowiadujemy się że mamy udać się do Szkoły Magii, ale to za chwilę. Trzeba uważać ponieważ Twinsen jest wrogiem publicznym nr.1. np. UFO które strzela do nas ze śmietników i kaktusów... Możemy również zakraść się do statku obcych na Desert Island. Następnie udajemy się po bilet powrotny na Citadel Island i idziemy do portu.

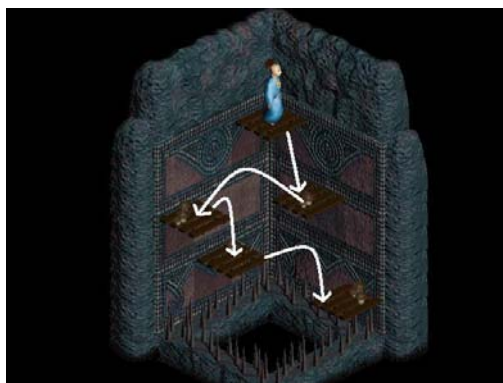




Na miejscu od razu udajemy się do Zoé i dajemy jej brakującą część do samochodu, przywiezie go nam na Desert Island, później idziemy do naszego sąsiada i dajemy mu kwas galusowy, gdy on zacznie „poprawiać” mapę, trzeba do niego podejść i zagadać, jeżeli się zatnie wychodzimy z pomieszczenia i wchodzimy ponownie, da on nam w zamian klucz w kształcie piramidy. Potem Płyniemy z powrotem na wyspę Desert Island.



Zanim udamy się do Szkoły Magii warto sprawdzić ile mamy pieniędzy, będzie nam potrzebne 120 monet – pieniądze można zdobyć w domu Twinsena lub Parku rozrywki (na Desert Island), omijamy strażnika, idziemy w kierunku ogrodzenia za którym jest studnia, ustawiamy się na trawie w najwyższym miejscu i przeskakujemy, wewnątrz na drewnianych półkach znajdziemy pieniądze, jednak gdy już będziemy mieć za dużo na koncie nie znajdziemy tam pieniędzy (do studni można też wejść jeżeli zestrzelimy trzy kaczki strzałkami, balony zabiorą nas nad studnię). Gdy skoczymy w dół znajdziemy się w „Temple of Bù”, będziemy ją zwiedzać trochę później.

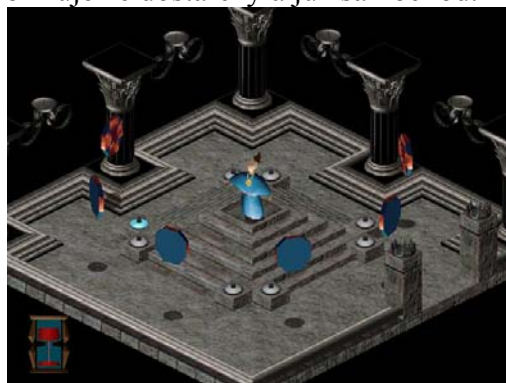


Gdy mamy wystarczająco dużo pieniędzy od razu udajemy się do Szkoły Magii, nie możemy wejść jednak głównym wejściem ponieważ jest ono zamknięte, wchodzimy bocznym koło dwóch czerwonych drzew, później ścieżką po prawej stronie i wchodzimy do Szkoły, żeby jednak przejść dalej, należy zaliczyć pierwszą próbę, należy dostać się do skrzyni z kluczem. Ja to zrobiłem w następujący sposób, po prostu wszedłem na schody i ze schodów

wskoczyłem na pierwszy stół itd., w drodze powrotnej będzie trochę ciężiej przeskoczyć, ale zawsze można przejść normalnie:).



Następnie otwieramy drzwi i idziemy do Magika. Gdy mu zapłacimy za Szkołę daje nam on trzy zadania które musimy zaliczyć, pierwsze jest za drzwiami za nim, musimy zestrzelić tarcze które obracają się wkoło nas w odpowiednim czasie, za zaliczenie tego zadania Magik daje nam nową broń, taką plujkę:) Możemy wtedy powrócić do tego testu, i łatwo go zaliczyć po raz drugi i trzeci... Gdy zrobimy to w połowę czasu dostajemy Czterolistną Koniczynkę, później będziemy zbierać pudełka na nie, jeżeli są pełne, Koniczynka uzupełnia nasz stan zdrowia i magii do maksimum. Do następnego testu będzie nam już potrzebny samochód, na początek udajemy się do Jerome'a który da nam radio, przez które skontaktuje się z nami Zoé i poinformuje że dostarczyła już samochód.



Osobiście użyłem samochodu tylko do zaliczenia 2 zadania, ponieważ pod Windowsem XP występuje błąd gry – nie chce skręcać (chyba że w tył) i wolno jeździ, jak go naprawić dowiedziałem się dopiero podczas pisania tej solucji (opis na pierwszej stronie). Jeżeli samochód działa prawidłowo, można się zmierzyć na torze wyścigowym, za wygraną dostajemy Czterolistną Koniczynę. A więc jedziemy w kierunku zaznaczonego na mapie wzniesienia gdzie znajduje się kwiat (Garden Balsam), wjeżdżamy samochodem na sąsiednie wzniesienie i przeskakujemy używając drewnianej skoczni, zabieramy kwiat i idziemy go dać

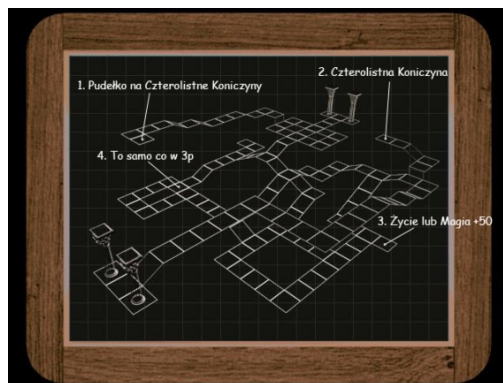
Magikowi. W zamian otrzymujemy róg (Horn of the Blue Tryton) Dzięki niemu możemy wyleczyć Dino-Fly'a, ale na początek możemy wyleczyć Joego, leży on przed bramą Szkoły Magów (wybieramy róg i „strzelamy” w niego sercami:)) W zamian otrzymamy Czterolistną Koniczynę (dodatkowe życie, pod warunkiem że mamy miejsce w pudełku). Rogiem możemy się ulecząć również sami, należy wystrzelić kilka serc, zmienić tryb, aby róg ich z powrotem nie zabrał i wtedy je pozbiierać.



Idziemy do portu, kupujemy bilet na Citadel Island, gdy już dopłyniemy, idziemy do domu, właściwie obok domu (tam gdzie leży chory Dino-Fly). Używamy rogu aby go uzdrowić, dzięki temu zyskujemy nowy środek transportu (darmowy) i możemy się udać na The island of the Dome of the Slate aby wykonać kolejne zadanie powierzone nam przez Magika.



Więc przy pomocy Dino-Fly lecimy tam, w budynku czeka nas niewidzialny labirynt, upadek jest śmiertelny, przed wejściem po prawej stronie jest mapka (jest na screen'ie), Jednak nie ma gdzie jej zapisać (na razie). Naszym celem jest dotarcie do wyjścia, jednak po drodze można zgarnąć parę „bonusów”, na screen'ie jest opisane, co gdzie jest, nie wszystko warto zabierać, numerami oznaczyłem dobrą kolejność zbierania. Jak już zbierzemy co nas interesuje idziemy do wyjścia, po drugiej stronie labiryntu.

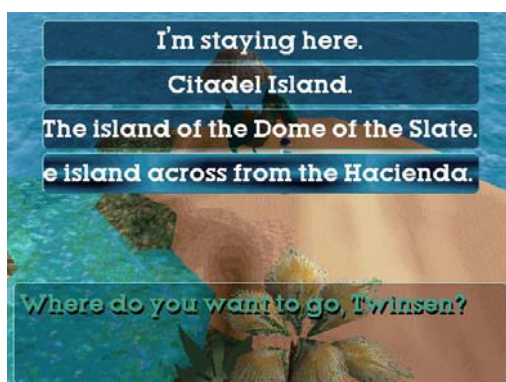


Po drugiej stronie w nagrodę za zakończenie zadania dostajemy tabliczkę, gdzie możemy zapisywać różne plany (takie jak ten labirynt), aby zapisać cokolwiek na tabliczce trzeba wpierw to zobaczyć, czyli jak widzimy jakiś plan, podchodzimy do niego i wciskamy „W”: (możemy wrócić na Citaled Island i zapisać na niej plan kanałów). Za pomocą Dino-Fly udajemy się na Desert Island, tam idziemy do Szkoły Magów gdzie otrzymujemy Dyplom, oraz nowy poziom magii (Zieloną Kulę). Magik informuje nas że wszyscy Magicy zniknęli. Teraz możemy się udać po Strój Maga, można go kupić u Magika który podróżuje na latającym dywanie na Desert Island, najłatwiej go znaleźć poruszając się wzdłuż ścieżki (drogi) na wyspie. Musimy pokazać mu swój Magiczny Dyplom, strój kosztuje 50 monet. Teraz wątek poboczny (później mogę o tym zapomnieć:P), wracamy do Dino-Fly (na Desert Island), obok niego znajduje się dzwonek, gdy zadzwonimy („W”) przypłynie żółw, po krótkiej rozmowie wskazujemy na niego i płyniemy na małą wysepkę gdzie znajduje się kolejne pudełko na Koniczynie.

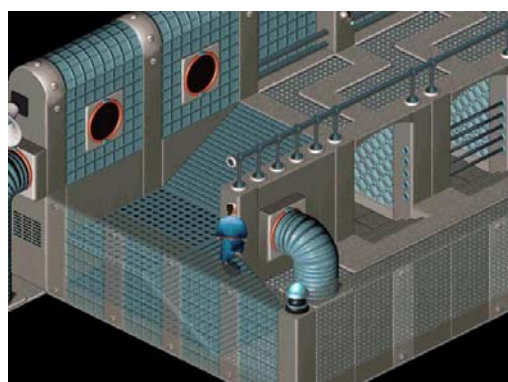


Następnie udajemy się do budynku zamieszczonego na screen'ie. Idziemy do drugiego pomieszczenia, a następnie do pomieszczenia po prawej (po lewej jest kosmita, nim się zajmiemy za chwilę). Są tam dwie kobiety, które zaczynają krzyczeć, wychodzimy z pomieszczenia, przed nim stoi barman, wracamy do pierwszego (tam gdzie jest bar), idziemy

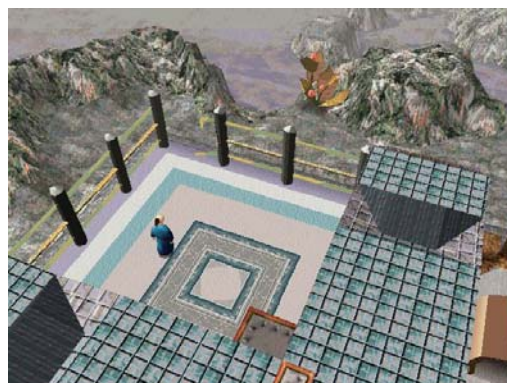
za bar, później na drabinę, na górze popatrzymy w teleskop. Teraz nasz Dino-Fly będzie mógł polecieć na tą wyspę (The island across from the Hacienda). Na wyspie możemy znaleźć pudełko na Koniczyny.



Wracamy do drugiego pomieszczenia i rozmawiamy z kosmitą. Zaprasza on nas na swoją planetę (Zeelich), a więc udajemy się z nim. W statku kosmicznym na dole po lewej stronie leży uniwersalny tłumacz (przydaje się żeby zrozumieć o czym do nas gadają;)) U góry po lewej stronie można zobaczyć krótką prezentację ich planety. Po wylądowaniu podążamy za kosmitą, spotykamy tam Joe i zostajemy rozpoznani przez strażnika, trafiamy do aresztu. Po chwili do celi teleportuje się Joe, strażnik to zauważa i otwiera cele, możemy wykorzystać ten moment na ucieczkę i zabicie strażnika, w celi znajdują się jeszcze jeden więzień, wypadało by go uwolnić, przełączniki krat są u góry.



Wychodzimy z więzienia, najlepiej wyjściem na dole (wcześniej należy wyłączyć promienie które chronią wyjście przełącznikiem na ścianie), na zewnątrz znajduje się robot, musimy go pokonać, wybuchając zrobi on dziurę w ogrodzeniu. Wychodzimy na zewnątrz, należy uważać ponieważ kosmici nie są przyjaźnie nastawieni. Udajemy się do budynku zaznaczonego na screen'ie (tam gdzie stoi Twinsen), wewnątrz zeskakujemy na dół, najlepiej iść „pod prąd” ominiemy w ten sposób jednego ze strażników. Po wyjściu na zewnątrz czeka jeszcze dwóch wartowników z bagnetami, najlepiej nie bawić się z nimi tylko ominąć.



Teraz udajemy się do wieży kontrolnej, po drodze mamy do rozwalenia paru wartowników, wchodzimy na szczyt wieży, stamtąd należy ukraść „itinary token” (takie koło zębate). Schodzimy na dół, następnie do statku kosmicznego, tam wchodzimy do góry po drabinie, i w puste miejsce zakładamy to koło zębate.



Twinsen rozbija się na swojej planecie, po chwili przez krótkofalówkę odzywa się Zoé i prosi abyśmy przyszli do domu ponieważ wydarzyło się coś strasznego, a więc udajemy się tam. Należy uważać ponieważ na naszej planecie roi się od nieprzyjaźnie nastawionych kosmitów. Zoé informuje nas że porwane zostały wszystkie dzieci i oczywiście tylko my możemy coś na to zaradzić (co nie będzie takie proste). Dowiadujemy się że mamy do odbioru Proto-Pack’a w Baggage claim building (jest zaznaczony na mapie). Wpierw udajemy się tam, uważając oczywiście na kosmitów, najlepiej będzie pójść prawą stroną. Jest jeszcze jedna ważna sprawa, zanim pójdziemy odebrać plecak rakietowy, warto zaopatrzyć się w 102 monety :) (ale nie koniecznie).



Po wejściu do budynku spotykamy słonia, po krótkiej rozmowie idziemy przez drzwi które otworzył i za pomocą windy udajemy się na dół, później drugą windą jeszcze niżej i do następnego pomieszczenia, po lewej stronie widać mały helikopter którego użyjemy do przemieszczenia paczki. Na środku mapy są cztery przyciski za pomocą których można sterować tym helikopterem (nasza paczka to ta na środku z naklejką). Nadlatujemy helikopterem nad paczkę (sam ją chwyci) i lecimy z paczką w prawo i do góry (tam gdzie pokazuje czarna strzałka na podłodze, paczka wędruje piętro wyżej. My też tam wchodzimy używając drabiny.



Paczkę możemy wydostać na górę na dwa sposoby:

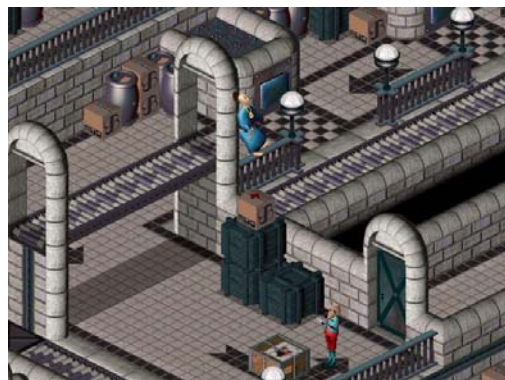
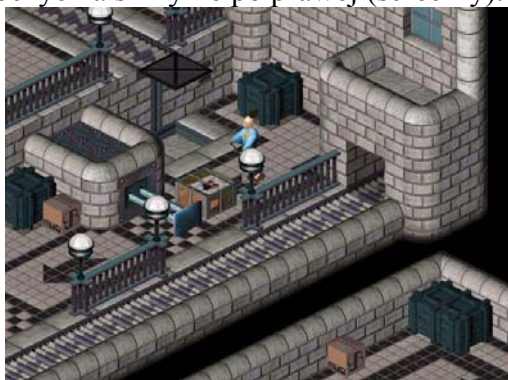
Metoda I

Zapłacić 102 monety żulowi i wrócić na górę

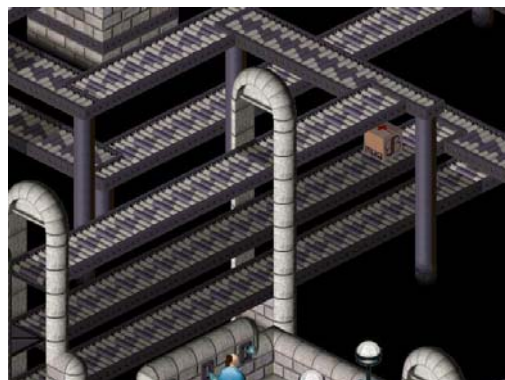
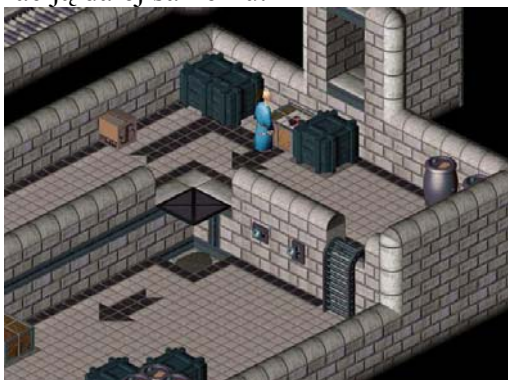
Metoda II

Musimy pchać paczkę wzdłuż czarnych strzałek na podłodze, należy uważać ponieważ druga taśma popcha paczkę w lewo i wróci ona z powrotem, następnie pchamy paczkę na windę, spychamy na dół, później mamy kolejne utrudnienie, co chwilę wysuwa się ramię które spycha paczkę na kolejną taśmę, trzeba wyczekać moment i ją popchać dalej, idziemy cały czas w dół aż dojdziemy do zamkniętych drzwi przed którymi stoi koleś z notatnikiem, aby

zdożyć klucz do drzwi trzeba wejść na windę po lewej, a następnie na mały taśmociąg u góry i zeskoczyć na skrzynie po prawej (screen'y).



Możemy ominąć blokującego nam drogę pracownika, albo mu przywalić to sam zejdzie z drogi (przy okazji zrobi coś ciekawego:)) Jak przejdziemy dalej w miejscu widocznym na screen'ie możemy podstawić sobie paczkę aby wskoczyć do pomieszczenia wyżej, tam musimy pociągnąć za trzy dźwignie, i po dłuższej chwili dotrze do nas paczka w której będą 102 monety, ale uwaga, paczka wróci do początku i albo zapłacimy żulowi 102 monety żeby nam ją przepchał, albo będziemy pchać od początku, albo możemy tam w ogóle nie wchodzić i popchać ją dalej samemu.

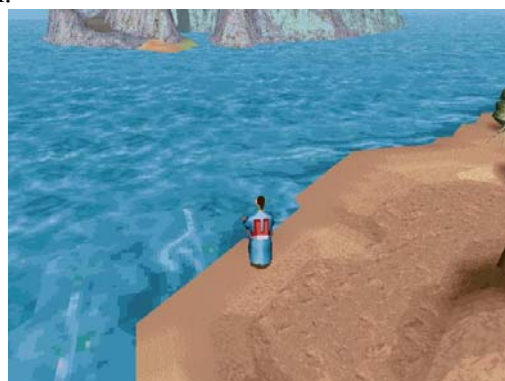
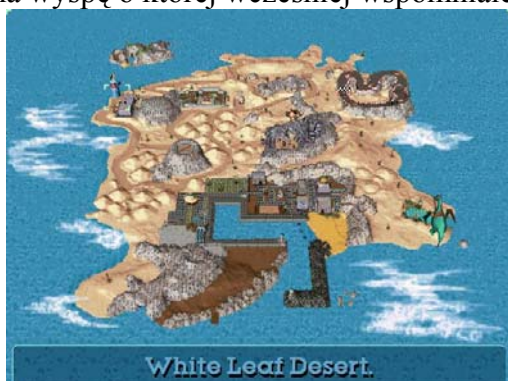


Jeżeli nie pójdziemy po pieniądze, albo będziemy pchać od początku, to musimy ją wpakować na windę, następnie schodzimy na dół, i ciągniemy za lewą dźwignię, jak paczka dojedzie do miejsca gdzie jest napisane exit, pociągamy za dźwignię na ścianie, wchodzimy na pomost i przesuwamy paczkę na taśmociąg. Możemy wejść za paczką, znajdziemy się wtedy u góry.





Teraz udajemy się na Desert Island. Przy pomocy Protp-Pack'a lub Dino-Fly'a możemy udać się na małą wysepkę (ta na którą patrzyliśmy przez lunetę), ale o tym za chwilę, na początek idziemy do Szkoły Magów. Od Magika dowiadujemy się że musimy znaleźć The Ball of Sendel, oraz że potrzebujemy czaru The Power of Lighting aby ją uwolnić. Teraz możemy się udać na wyspę o której wcześniej wspomniałem.



Nie wlatujemy od razu do jaskini, lądujemy na żółtym piasku i zapisujemy grę. Możemy zwiedzić wyspę. U góry znajdziemy pudełko na Koniczyny (o ile wcześniej nie byliśmy na tej wyspy przy pomocy Dino-Fly'a), teraz możemy udać się do jaskini (widać ją na pierwszym screen'ie), używamy do tego Proto-Pack'a.



Należy poruszać się prawą stroną, ominiemy w ten sposób posąg plujący ogniem, następnie należy uważać na nietoperza. Lądujemy w miejscu które pokazane jest na screen'ie, próba przedostania się prawą stroną zapewne zakończy się śmiercią, chociaż jest to możliwe to nie polecam:). Ciężko poruszać się między tymi nożycami i nawet jak się uda nie wejdziemy w miejsce docelowe.

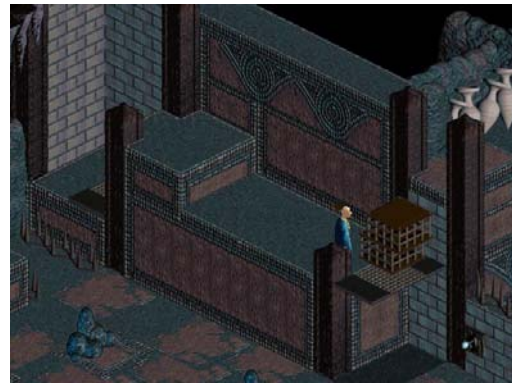
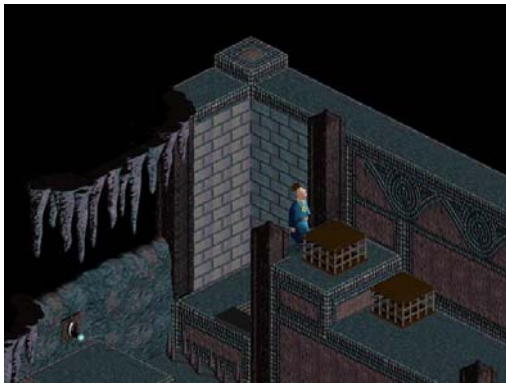


Są przynajmniej trzy sposoby rozwiązania tej zagadki:

Rozwiązanie I

Musimy przepchać skrzynię na dole do windy, żeby wjechać windą do góry trzeba rzucić piłką w przełącznik na ścianie (z załadowana skrzynia nie zrobimy tego ręcznie). Skrzynię z windy przepychamy pod drugą skrzynię na górze, wskakujemy na górę, spychamy skrzynię z góry na tą pierwszą, a następnie obie skrzynie pchamy na windę i wskakujemy po nich na górę – poniżej jest dużo screen'ów więc nie powinno być problemów. Lepiej robić sobie dużo save'ów bo łatwo można popchnąć nie tą skrzynię co trzeba lub stracić którąś na ziemię i zabawę zaczniemy od początku.





Rozwiązanie II

Dolną skrzynię pakujemy na windę, zostawiamy ją, idziemy na podest z przełącznikiem, z rozbiegu przeskakujemy w miejsce gdzie jest druga winda, za pomocą Kuli przełączamy dźwignię, przepychamy górną skrzynię na dół (ze stopnia) w kierunku pierwszej windy, i spychamy na skrzynię która już tam stoi, następnie zeskakujemy na skrzynię i rzucamy Kulą w trybie Discreet w przełącznik, aby skrzynie razem z nami pojechały do góry.

Rozwiązanie III

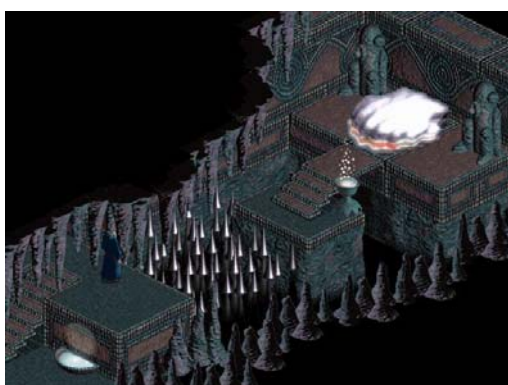
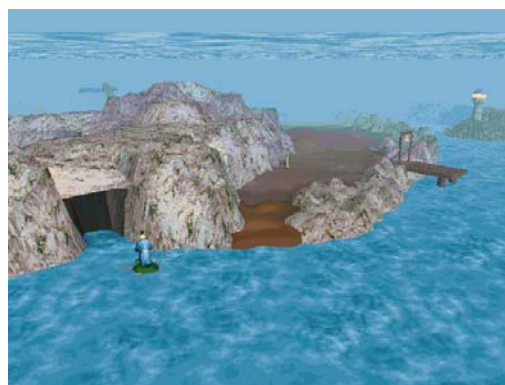
Jeżeli obie skrzynie spadną na ziemię, a nie mamy save'a można jedną skrzynię wepchnąć na pierwszą windę i wstawić do góry, następnie zjechać na dół, załadować drugą skrzynię, i za pomocą podestu przeskoczyć do drugiej windy, użyć Kuli aby wjechać na górę i zepchnąć pierwszą skrzynię na tą na windzie, zeskoczyć na dół (na skrzynię) i w trybie Discreet rzucić Kulą w przełącznik, aby wjechać razem ze skrzyniami do góry.

U góry mamy tylko posąg zięjący ogniem, idziemy do następnego pomieszczenia, po lewej jest kościotrup, należy go załatwić, dalej jest kolejny. Na dole po prawej mamy potwora, osobiście preferuję załatwienie go ze schodów, ciężko będzie mu tam nas zranić, można oczywiście zeskoczyć na dół i załatwić go wręcz lub piłką, jak kto woli. Jak go załatwimy zabieramy Protective Spell i zeskakujemy na dół, teraz w chwili zagrożenia można go włączyć, będziemy nieśmiertelni na czas działania czaru, zjada on naszą magię dość szybko. Lecimy Proto-Pack'iem do następnego pomieszczenia, uważając na nietoperza. Tam w grzybach na podestach pochowane są różne, ciekawe rzeczy tj. Koniczyny, serca, magia. Poruszamy się w dół pomieszczenia, w tym wąskim przejściu są nożyce, można je ominąć, nie możemy zatrzymać się Proto-Pack'iem więc kierujemy go do góry w ścianę, czekamy chwilę i przelatujemy tak kolejne nożyce, lub włączamy Protective Spell. Najlepiej na chwilę wylądować i zapisać grę:)





Wylatujemy z jaskini i lecimy z powrotem na Desert Island. Tam udajemy się na pomost widoczny na screen'ach, gdzie jest dzwonek, gdy przyplynie żółw wskakujemy na niego i płyniemy do jaskini. Przeskakujemy na ląd, idziemy schodami do góry i za pomocą Proto-Pack'a przelatujemy nad kolcami, z wnętrza gigantycznej muszli zabieramy czerwoną perłę (Incandescent pearl), wracamy do żółwia i z powrotem na pomost, po drodze możemy zabrać to co jest w grzybach.



Teraz lecimy na Citadel Island i idziemy do żółto, czerwono, niebieskiego Namiotu Magika u góry (screen), do kotła u góry pokoju wrzucamy czerwoną perłę, w zamian otrzymujemy Green Ring of Lighting, potrzebny do uwolnienia „The Ball of Sendel”



Czar Green Ring of Lighting można użyć tylko wtedy kiedy aktualny poziom magii jest na maxa i służyć on może do zabijania wszystkich których w danej chwili widzimy na poziomie zielonym (widać to np. po zielonych wstawkach w kostiumach kosmitów, tych z czerwonymi nie da się zabić w żaden sposób (na razie).

Następnie idziemy do baru widocznego na screen'ie – w centrum miasta, widzimy tam pianego kosmitę (parówkę) widocznego po lewej, i jednego czytającego gazetę, wpierw należy pozbyć się tych trzeźwych, a następnie upić parówkę, w beczce koło której leżał znajdziemy klucz do pomieszczenia po prawej stronie, udajemy się tam (jeżeli nie mamy pełnego poziomu magii należy ją po prostu kupić w sklepie (będzie potrzebny full). W pomieszczeniu można sobie zjeść darmowe serce, następnie wskakujemy do dziury w podłodze na środku pomieszczenia, zeskakujemy w ten sposób do kanałów pod miastem (jest też inna droga, ale do tego konkretnego miejsca się nią nie dostaniemy).

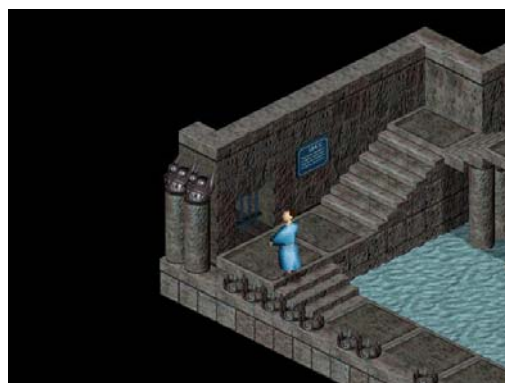
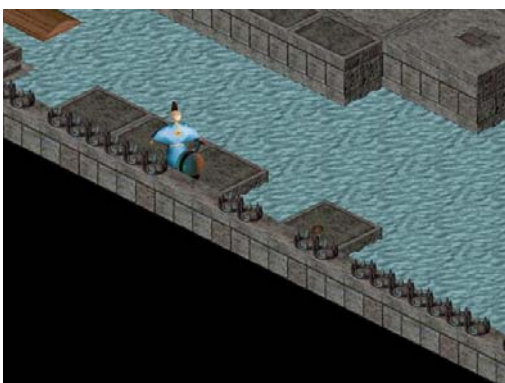


Na ostatnim screen'ie widać zielony kwadrat z złotym środkiem, należy tam zamontować piramidę, którą dużo wcześniej otrzymaliśmy od naszego sąsiada (w zamian za kwas galusowy). Otworzymy w ten sposób komnatę w której znajdują się The Ball of Sendel. Aby ją uwolnić musimy użyć Green Ring of Lighting, po tym zabiegu otrzymujemy Kulę Sendel i nowy poziom magii – Czerwoną Kulę, teraz możemy pokonać „czerwone parówki”



Wychodzimy z komnaty i zeskakujemy na przepływającą tratwę, przy okazji możemy zbadać co jest w kanałach za pomocą tratwy, mamy tam pudełko na Koniczyny, jedną czerwoną parówkę, dalej jest pudełko (paczka) , w nim jakieś monety lub zdrowie, a obok klucz, możemy go zabrać wskoczyć na tratwę i otworzyć zamknięte drzwi, za nimi jest kufer w którym jest bardzo dużo magii.

Możemy opuścić kanały i udać się do przełącznika widocznego na screen'ie, otworzymy nim kraty widoczne na ostatnim screen'ie, wchodzimy tam i znajdujemy się z powrotem w Namiocie Magika.



Dzięki Czerwonemu poziomowi magii możemy teraz udać się na księżyc obcych, jesteśmy w stanie pokonać strażników:), a więc lecimy na Wyspę Desert Island, wpierw możemy iść do domu Jerome (tego który miał coś dziwnego w moro za domem, przed wejściem musimy załatwić zieloną parówkę, od której weźmiemy klucz do jego domu, w środku jest urządzenie do oglądania powtórek filmów z naszej przygody;), następnie idziemy do „Temple of Bù” pod parkiem rozrywki. Są tam dwa wejścia do podziemi, o jedno na końcu parku drugie (ciekawsze) w studni, do której musimy wskoczyć (była już wcześniej o tym mowa, przy okazji zarabiania pieniędzy), szukamy najwyższego punktu na trawie i przeskakujemy płot następnie wskazujemy do studni, warto zobaczyć co kryje się na pomostach wewnątrz studni (opis jak skakać na str. 8) jak już zbierzemy co nas interesuje skaczemy na dół.



Do pokonania mamy dwa psy i jedną czerwoną parówkę (na pomoście). Przy torach czekamy na kolejkę i wskakujemy na nią, następnie trzeba będzie się pobawić zwrotnicami i skierować ją na dobry tor, na razie trzeba przełączyć trzy zwrotnice, na screen'ach widać które. W danym pomieszczeniu można zeskoczyć z kolejki i zwrotnice przestawiać ręcznie (kolejka nie otworzy drzwi jeżeli nie będziemy na niej stać). Trzeba upewnić się że kolejka jedzie we właściwą stronę (żebyśmy nie wrócili do poprzedniego pomieszczenia) i wskoczyć na nią.





Znajdziemy się w nowym pomieszczeniu, kolejkę trzeba zawrócić przy pomocy zwrotnic (screen) i skierować do kolejnego pomieszczenia po lewej (Jeżeli pójdziemy w prawo, schodami w dół znajdziemy Nitro-Meca-Pengiun – można go też kupić w sklepie, będzie on potrzebny później, więc warto zachować jednego). W następnym pomieszczeniu należy wyskoczyć z kolejki na pomost gdzie stoją dwa posągi ziejące ogniem, na środku jest pudełko (z kluczem), żeby przejechać obok posągu włącz Protective Spell, można też poskakać i pozbierać grzyby. Następnie ruszamy dalej.



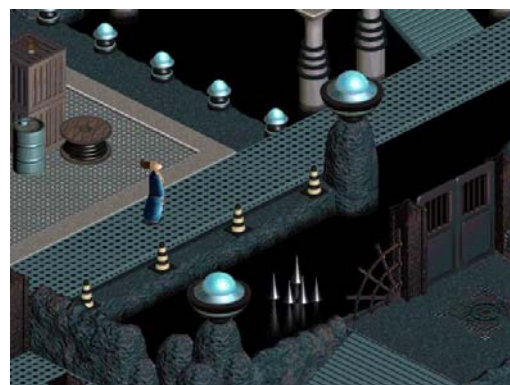
Po wejściu do zamkniętego pomieszczenia widzimy dwóch strażników, idziemy w lewo, pokonujemy jednego z nich, podchodzimy do dwóch śpiących strażników i zabijamy ich, w stroju jednego z nich po prawej znajdziemy klucz.

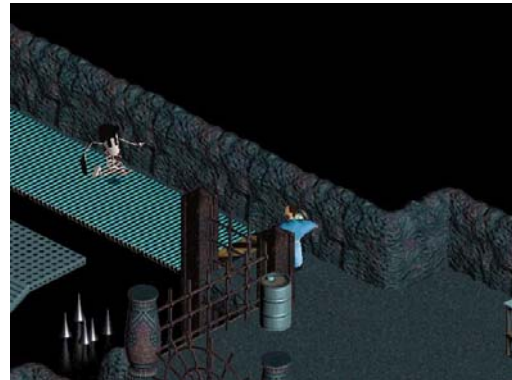
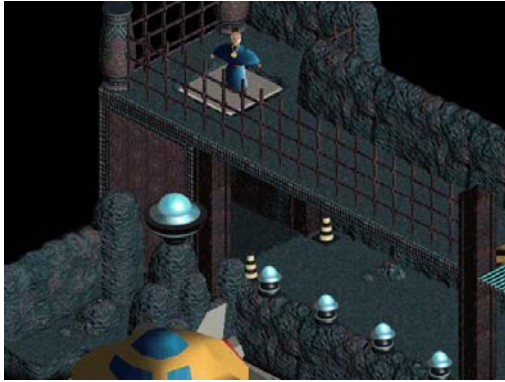


Na stole (tam gdzie byli śpiący strażnicy) leży srebrny krążek, możemy się z niego dowiedzieć kodu który będzie potrzebny podczas lądowania na księżycu.

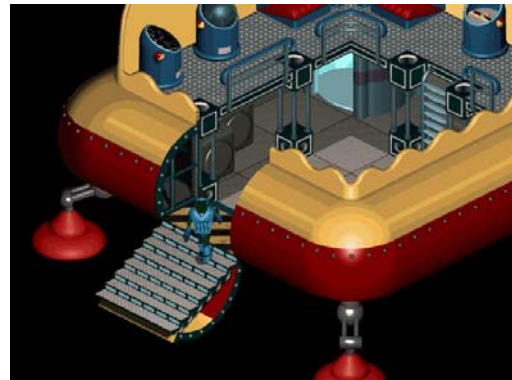
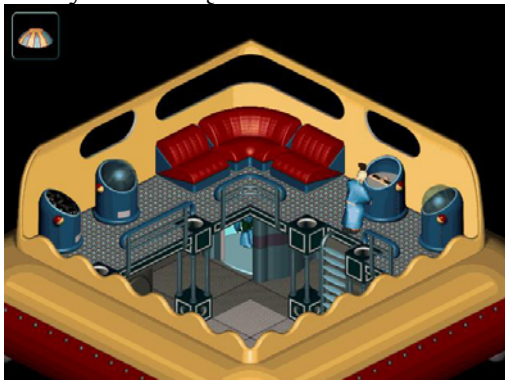


Wchodzimy do zamkniętych drzwi u góry po lewej stronie, Pokonujemy strażnika i dostajemy kolejny klucz, na skrzyni znajduje się grzyb, z Koniczyną w środku. Idziemy dalej do góry, mijamy statek kosmiczny, niestety nie odleciemy nim w tej chwili, więc idziemy dalej, u góry jest jeden strażnik, pokonujemy go, otwieramy drzwi i jedziemy windą na górę. Podłogę pod napięciem pokonujemy za pomocą Proto-Pack'a, dalej czeka jeszcze jeden strażnik, rozwalamy go i zabijemy klucz, otwieramy nim skrytkę, tam znajdziemy Travel Token, dzięki któremu będziemy mogli odpalić statek, za podłogą pod prądem jest kolejny strażnik, wyłączamy na chwile napięcie na podłodze i w momencie jak zacznie do nas iść, włączamy napięcie z powrotem, następnie udajemy się do statku kosmicznego i montujemy koło zębate tak jak poprzednio.





Po wylądowaniu na księżycu zostaniemy zapytani o kod, warto podać właściwy, wtedy na zewnątrz nie będziemy atakowani, kod to „Code Operation Green Moon”. Ubieramy strój i wychodzimy na zewnątrz.

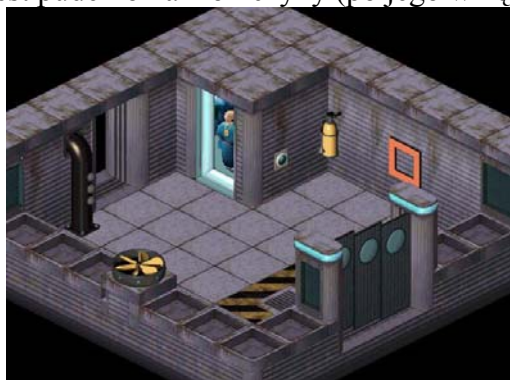


Udajemy się do budynku oznaczonego czerwonym rombem, po prawej jest mapa która zostanie automatycznie zapisana na tabliczce (musimy wpierw na nią spojrzeć za pomocą „W”), po lewej przełączniki za pomocą których odblokujemy wejścia do innych budynków.



Teraz idziemy do budynku oznaczonego czerwonym kwadratem, tam kierujemy się w lewą stronę, napotkamy po drodze trzech strażników i do następnego pomieszczenia (po lewej),

podążamy cały czas w lewo, aż dojdziemy do miejsca gdzie są piętrowe łóżka, za ostatnim z nich jest pudełko na Koniczyne (po jego wzięciu zjawą się strażnicy).

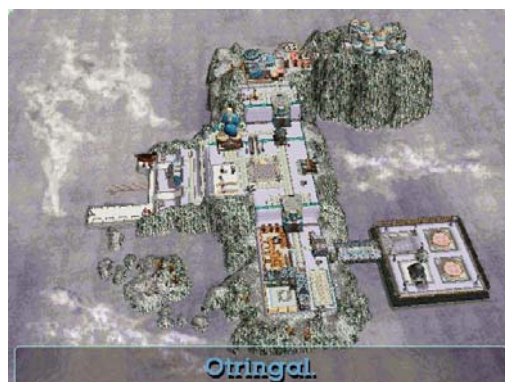


Następnie wracamy się kawalek i otwieramy zamknięte drzwi za pomocą dźwigni (koła) i idziemy tam, załatwiamy kolejnego strażnika, bierzemy klucz, otwieramy drzwi po prawej i uwalniamy więźniów, następnie podążamy za nimi, po chwili ginie jeden z więźniów i mówi nam abyśmy dotarli na wyspę CX, ale o tym trochę później, idziemy dalej za Jerome, stoi on przed zamkniętymi drzwiami, należy je otworzyć u góry mamy trzech strażników, trzeba ich załatwić i pociągnąć czerwoną dźwignię na górę po lewej, kiedy drzwi się otworzą wkładamy skafander i wychodzimy na zewnątrz (wyjście X).

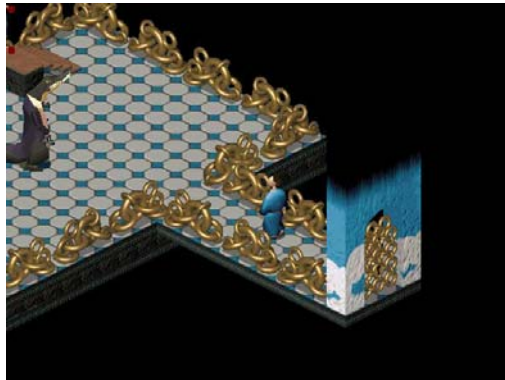




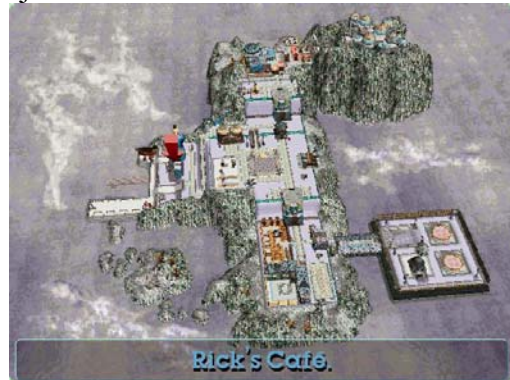
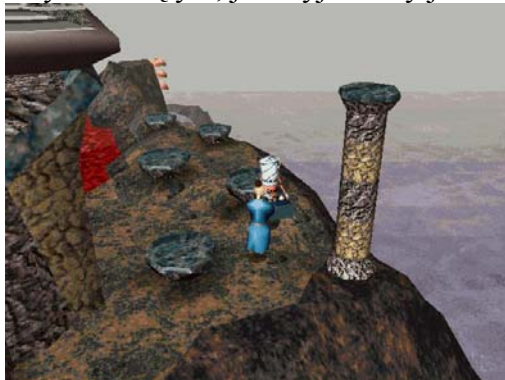
Rozbijamy się na planecie na której już wcześniej byliśmy (Zeelich), na początek musimy zdobyć gazogem (paliwo), aby naprawić statek i dodać mocy naszemu Proto-Pack'owi, ale zanim go zdobędziemy trzeba będzie zrobić parę innych rzeczy:). Musimy dostać się na wyspę, idziemy w lewo, przeskakujemy po wysepkach, między dwoma trzeba przelecieć, bierzemy rozpęd i wskakujemy na molo. Koło okrętu widocznego na screen'ie można zdobyć Koniczynę (jest tam prawie za każdym razem). Trzeba zdobyć 100 zlitos, najlepsze będzie chyba kasyno, w porcie jest też bar z automatami, ale w kasynie będzie troszkę łatwiej, kasyno widać na screen'ie. Kasę potrzebujemy aby zapłacić kuternodze w porcie za informację o wyspie CX.



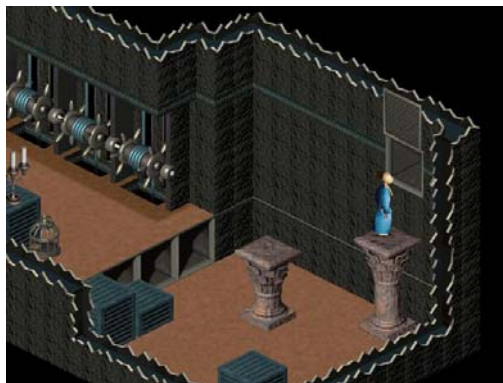
Obok kasyna jest stacja benzynowa, tam dowiadujemy się gdzie zdobyć gazogem. Wjazd do kasyna kosztuje 5 zlitos + kilkanaście, lub kilkadziesiąt żeby pograć, warto przeszukać śmietniki kwiatki i wszystko gdzie mogą być jakieś pieniądze, w śmietniku obok kasyna jest bomba:D, natomiast najbardziej można się obłowić w śmietniku koło sklepu – ja tam ostatnio zdobyłem 50 zlitos:). Gdy wejdziemy do kasyna zasada jest prosta, stajemy przy dwóch automatach najbliżej złotej bramy i gramy na dwóch jednocześnie, dopóki nie wypadnie nam klucz (do tej złotej bramy). Jak go zdobędziemy wchodzimy do środka, czeka tam na nas krokodyl, który chce abyśmy zakręcili kołem fortuny, jednak nie wchodzimy do tego pomieszczenia tylko zostajemy w korytarzu (to jest pułapka, aby nas okraść z kasy) i stamtąd atakujemy krokodyla, na pomoc przybywa mu kolega, jednak nie umiemy oni wejść do korytarza, każdy z nich ma przy sobie 50 zlitos, myślę że to powinno wystarczyć jak na razie:)



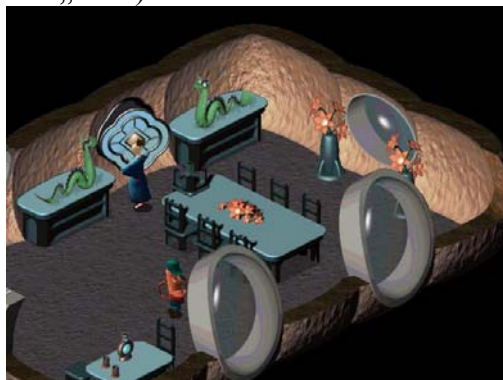
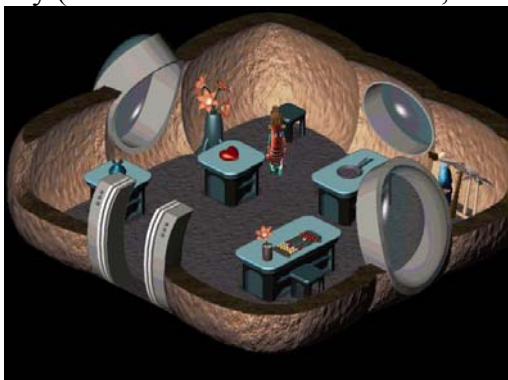
Na razie nie możemy przejść dalej, ale to nie problem, otwieramy drzwi którymi weszliśmy i wychodzimy z kasyna, wracamy do kuternogi i dajemy mu 100 złitos. Zabiera on nas na Celebration Island, gdzie musimy porozmawiać z parówką w bandażach. Musimy się dostać z powrotem na Otringal do Rick's Cafe. Jeżeli nie widać żadnej taksówki wystarczy że wejdziemy do świątyni, jak wyjdziemy już się pojawi.



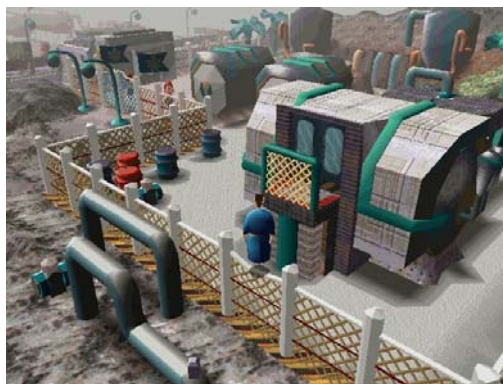
W Rick's Cafe mamy trzy opcje, albo wygramy klucz jak w drugim kasynie, albo musimy zabić wszystkich ochroniarzy, jeden z nich będzie miał klucz, albo wchodzimy za scenę. Za sceną musimy ustawić pokrętła tak aby otworzyło się małe przejście u góry po prawej (prawidłowa kombinacja to: 2,1,3 od lewej), następnie ustawiamy słupy tak aby można było po nich przeskoczyć i tam wejść, widać to na screen'ie, po lewej koło umywalki leży Nitro-Meca-Pengiu.



Musimy dostać się do Imperial Hotel, jednak w obecnej chwili jest to nie możliwe (zablokowane windy, zwykły Proto-Pack). Znowu trzeba zdobyć trochę kasy, ja sposobem opisanym powyżej nabiłem 999 złitos, więc już do końca gry nie musiałem się martwić kasą. Następnie idziemy do portu na molo, jednak nie na to drewniane (kuternoga jest droższy) i lecimy na The Island of the Francos. Tam wszyscy są zajęci poszukiwaniem fragmentu klucza, można go oczywiście zabrać od razu, ale gra stała by się o wiele mniej przyjemna gdybym powiedział gdzie go znaleźć teraz:) – polecam szukanie na własną rękę. Na dobry początek idziemy kupić kilof do sklepu (na pewno się przyda:)) później do budynku po prawej, jest tam koleś który zgubił klucz do sejf, klucz znajdziemy w budzie dla psa przed domem, po otwarciu sejf, znajdziemy wskazówkę o tym gdzie jest ukryty fragment klucza – jak ktoś dobrze zna angielski powinien go znaleźć, ja do tego wrócę kiedy klucz będzie potrzebny (dla ciekawskich strona nr. 50, kawałek z „****”).



Wracamy do najważniejszej sprawy czyli gazogemu. Idziemy w kierunku rafinerii, jest zaznaczona na mapce, znajdujemy miejsce gdzie płot jest lekko wygięty, wskakujemy na rurę i przeskakujemy płot.



Na początek musimy wyłączyć parę, u góry i na dole są pokrętła, należy je przekręcić i przeskoczyć na drugą stronę.



Wjeżdżamy windą do góry, zabijamy strażnika, przekreślamy pokrętło na ścianie, wracamy na dół, zabieramy klucz ze ściany i idziemy do następnego pomieszczenia.

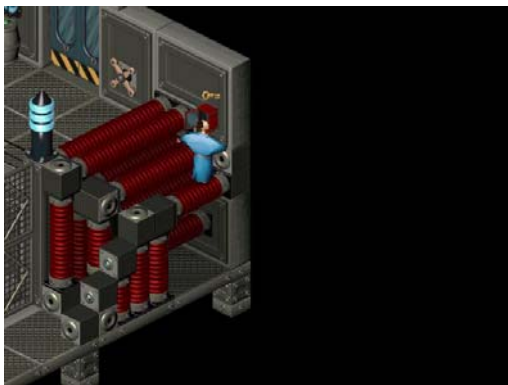


Przekreślamy tam dwa pokrętła, schodzimy na dół i w lewo, tam jest skrytka, widać ją na screen'ie, na samym dole skrytki jest Czterolistna Koniczyna.

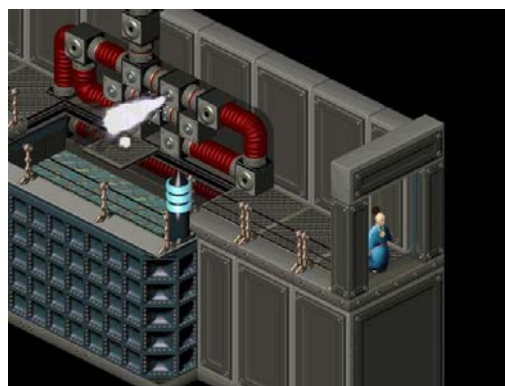
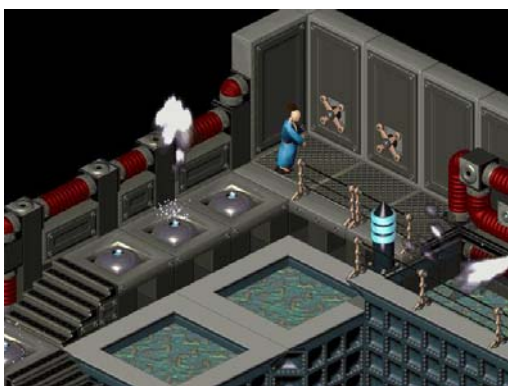


Wychodzimy stamtąd i idziemy dalej w prawo, gdy wjedziemy windą na górę napotkamy strażnika, warto go od razu wyeliminować, żeby nie zawracać sobie nim głowy później, aby zdobyć klucz z rozpędu musimy przeskoczyć między dwa zbiorniki z jakąś cieczą w środku (screen), następnie zeskakujemy na dół idziemy w prawo, później do góry, uważając na parę, na ścianie będzie wisiał klucz, zabieramy go i idziemy do następnego pomieszczenia.

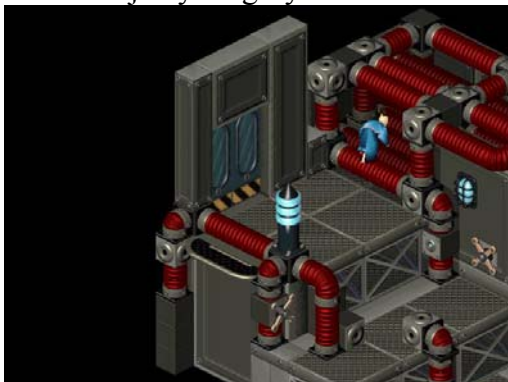




Tutaj mamy strażnika, zabieramy mu klucz, przekreślamy dźwignię po lewej, i wchodzimy po schodach do góry, tam przekreślamy dwie kolejne dźwignie, następnie wskakujemy na pomost i przedostajemy się na drugą stronę, jeżeli są z tym problemy wystarczy włączyć Protective Spell.



W następnym pomieszczeniu po prawej mamy skrytkę, przy schodzeniu w dół należy uważać, najlepiej schodzić lewą stroną, żebyśmy nie zostali oparzeni. Przekreślamy pokrętło po prawej stronie i wskakujemy do góry.



Z tego miejsca należy zabić mechanika, widocznego na screen'ie powyżej, gdy go załatwimy zostawi on klucz który należy zabrać za pomocą Kuli. Załatwiamy strażnika na dole i wchodzimy do zagrody z psami, następnie udajemy się schodami do góry, po prawej przy wyjściu jest schowany strażnik, zabijamy go i idziemy w lewo (tam gdzie jest karnister), wchodząc na schody należy uważać na parę, albo wchodzimy tyłem, albo używamy Protective Spell. Zabieramy karnister, klucz ze ściany i wychodzimy na zewnątrz.



Na zewnątrz przeskakujemy przez płot używając do tego beczek, następnie udajemy się do taksówkarza i lecimy na Otringal i wracamy do naszego statku, dajemy Jerome'mu gazogem, w zamian otrzymujemy SuperJetPack, lata wyżej i szybciej, dlatego teraz będziemy mogli się dostać do niedostępnej części wyspy.



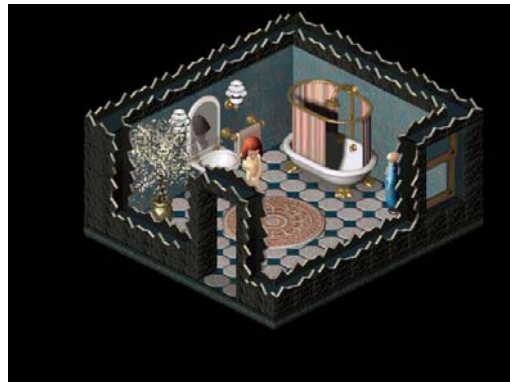
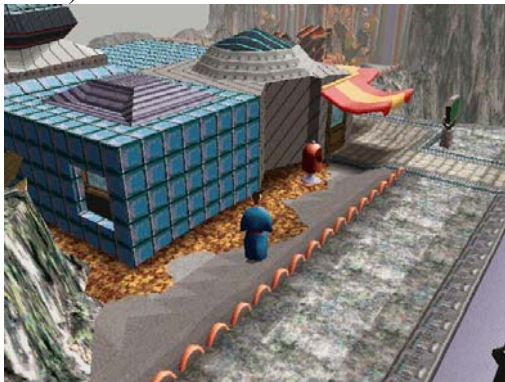
Teraz możemy się udać do imperial hotel, miejsce w którym przelatuje się SuperJetPack'iem widać na screen'ie, po prawej stronie widać mały podest i drzwi, jest to wyjście z kasyna (za kołem fortuny).



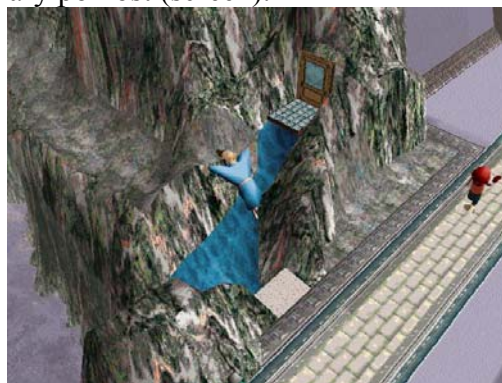
Idąc wyżej trafiamy na dwóch typków z karabinami, polecam ich ominąć za pomocą Protective Spell. Jeżeli ich się zabije z karabinków można postrzelać, szkoda że nie ma do kogo:D



Idziemy do Imperial Hotel, nie polecam wchodzenia od frontu, najlepiej skorzystać z małego okienka ulokowanego na tyłach, jest tam jakaś pani która nie będzie zachwycona naszym przyjściem:)



Idziemy się spotkać z kolesiem na leżaku, zaprasza on nas do swojego pokoju, daje nam pierścień który musimy pokazać sklepikarzowi (temu któremu obszukiwaliśmy śmietnik przed wejściem:)) Aby wrócić do centrum miasta możemy przejść przez zepsute windy lub wrócić tą samą drogą która przyszliśmy, ale nie używając Jet-Pack'a, należy rozpędzić się w miejscu i przeskoczyć na szary pomost (screen).



Sklepikarz zaprowadzi nas na spotkanie ruchu oporu, po wysłuchaniu wszystkich, porozmawiaj jeszcze z każdym, dostaniemy obj. oraz pistolet, który nie ma jednak amunicji, po nią należy cię udać na Celebration Island.



Tutaj idziemy w kierunku wielkiego sterowca, omijamy strażnika lewą stroną i wchodzimy do sterowca przez pomost, sterowiec zabierze nas na wyspę na której znajdują się dwie windy prowadzące do podziemia planety.



Zanim wejdziemy do windy musimy pokonać potwora, przedstawia się on jako zamachowiec, pracujący dla Dark Monk'a. Po pokonaniu go wchodzimy do windy i zjeżdżamy na dół. Po wyjściu z windy nie możemy iść dalej, ponieważ wyjście jest chronione przez pole siłowe, alby je wyłączyć wchodzimy do góry (chyba to jest jakiś wózek widłowy), zmieniamy na tryb cichy i rzucamy Kulą w przełącznik, trzeba się spieszyć bo mechanik który tam jest zaraz włączy z powrotem pole siłowe, można go ewentualnie załatwić, jak już uporamy się z przejściem przez pole siłowe wychodzimy na zewnątrz.



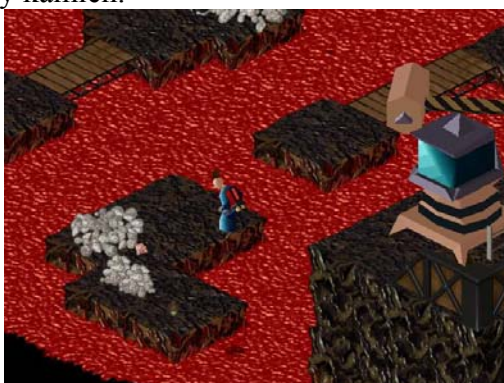
Na początek udamy się do kopalni widocznej na screen'ie, będąc na miejscu poczekajmy na przejeżdżającą kolejkę i wskoczmy na drugi wagon. Będziemy nią jechać aż znajdziemy się w miejscu pokazanym na drugim screen'ie.



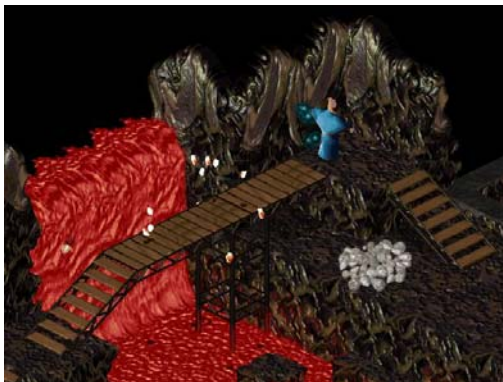
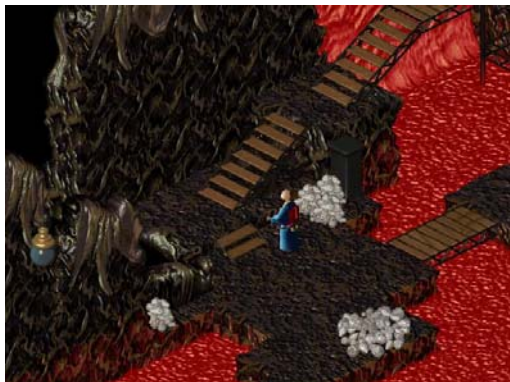
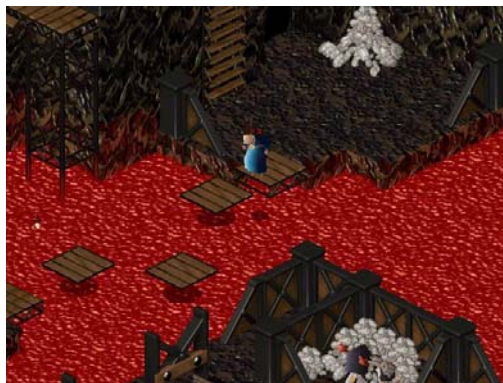
Tam idziemy w lewo, i wchodzimy do stojącej tam maszyny, przy jej pomocy wyciągamy kolejne pudełko na Koniczyny. Obok dwóch kolesi którzy grzebią w ziemi leży kamień (Gem), Należy pamiętać żeby je zbierać, będą one bardzo potrzebne, na razie starczą cztery, ale najlepiej zebrać od razu wszystkie, żeby później tam już nie wracać.



Teraz możemy pójść na skróty, ustawiamy się obok tej maszyny i wybieramy SuperJetPack, i lecimy w dół (tam gdzie leży kolejny czerwony kamień. Lecimy dalej, po prawej znajduje się kolejny kamień.



Wyżej obok strażników jest jeszcze jeden kamień, przeskakujemy w miejsce widoczne na screen'ie, w drugim pomieszczeniu jest dwóch robotników, koło jednego z nich leży jeszcze jeden kamień. Idziemy dalej, wejdziemy do poprzedniego pomieszczenia, z latającymi pomostami nie ma co się bawić, bierzemy SuperJetPack i przelatujemy nad nimi. Później lecimy do góry do drewnianych schodów widocznych na screen'ie 3, później idziemy pomostem (screen 4) z włączonym Protective Spell.



Przed wejściem do komnaty jest strażnik, musimy go zabić i zabrać klucz, wchodzimy do komnaty, w środku zabieramy fragment klucza, do środka wpadnie czterech kolesi, trzeba ich pokonać aby opuścić komnatę. Idziemy znowu pomostem, później w dół schodami i w lewo jest tam kamień, a obok rękawica (jest to bardzo ważne żeby ją zgarnąć) Teraz możemy całkowicie opuścić kopalnię i wyjść na zewnątrz.

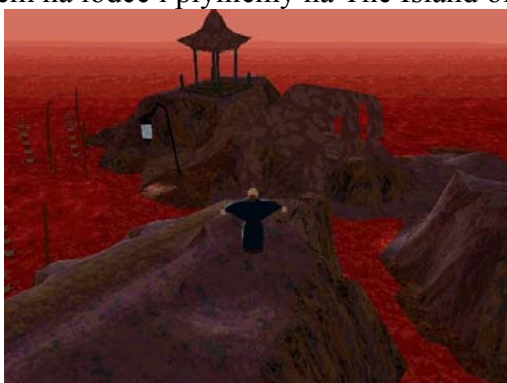


Wchodzimy do kolejnej jaskini, w środku jest dziadek który by chętnie zjadł firefly tart a więc wpierw udajemy się drabiną w dół i do pomieszczenia na dole, jest tam też dziecko

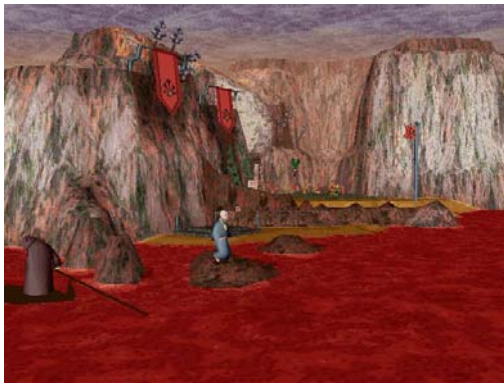
kozłujące piłkę oraz rodzice, Kobieta zaprasza nas na ciasto, Twinsen mdleje, dostajemy kawałek ciasta. Jeżeli w kopalni nie udało się nam znaleźć rękawicy możemy ją zgarnąć z wieszaka w tym pomieszczeniu, ciasto dajemy dziadkowi w korytarzu, da on nam klucz, idziemy do zamkniętych drzwi, po rozmowie idziemy do pomieszczenia w którym jest dziecko bawiące się klockami i sprzątająca kobieta, nauczy ona nas piosenki, aby wezwać taxi:) w podziemiu.



Idziemy do miejsca wskazanego na screen'ie i śpiewamy piosenkę, później rozmawiamy z kolesiem na łódce i płyniemy na The Island of the Mosquibees.



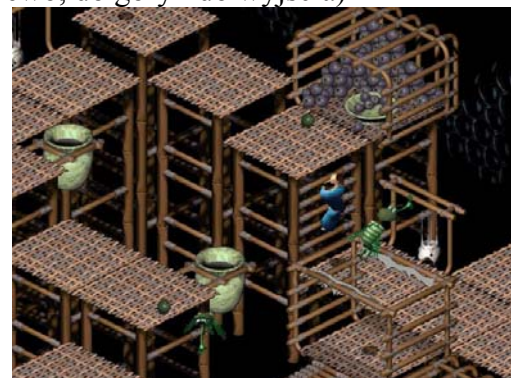
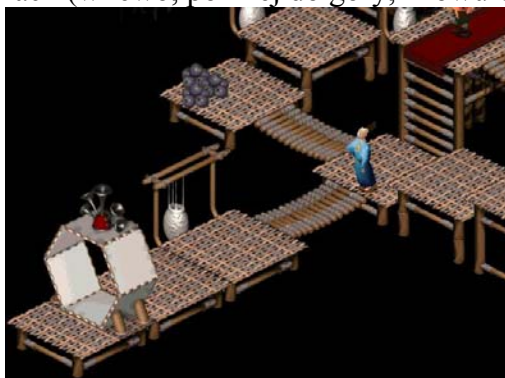
Na wyspie spotkamy latającą pszczołę (czy co to tam jest), musimy z nią zagadać i powiedzieć że chcemy się spotkać z królową, po rozmowie z nią, musimy pokazać pierścień który otrzymaliśmy w Imperial Hotel jako dowód. Następnie zostaniemy poddani testowi.

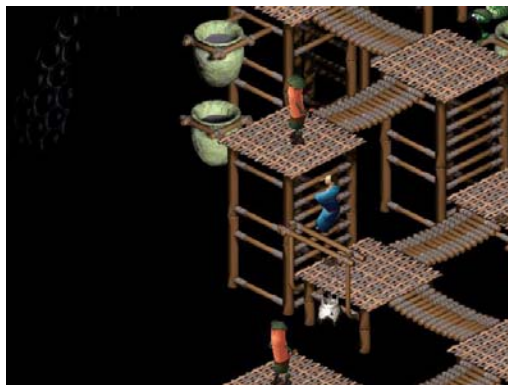


Podczas testu najlepiej skamścić się w jakimś dogodnym miejscu, wziąć Czerwoną Kulę i starać się trafić w przelatujące czarne bomby, czekamy aż z którejś wypadnie klucz i otwieramy drzwi nr. 2. Można też prościej, używając czaru Red Ring of Lighting, zniszczy on wszystkie widoczne kule, w którejś zapewne będzie klucz, w drzwiach nr. 1 i 3 są potwory, ja je pokonałem z czystej ciekawości, w drugich jest nowa plujka. Po jej zdobyciu zaliczamy test.

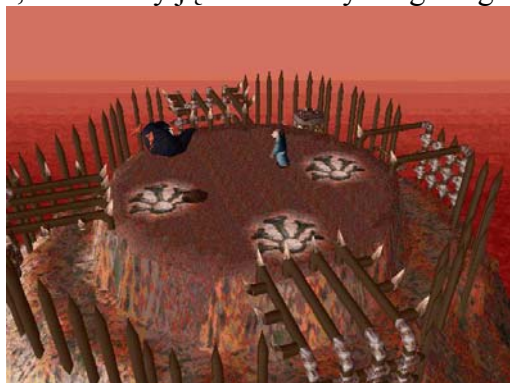


Zanim wyjdziemy z ula, trzeba by udać się po drugi fragment klucza, idziemy jak na screen'ach (w lewo, później do góry, znowu w lewo, do góry i do wyjścia)

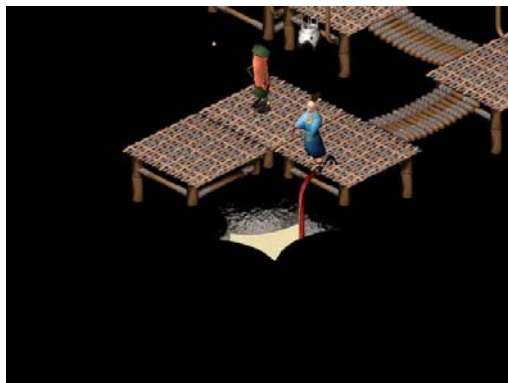
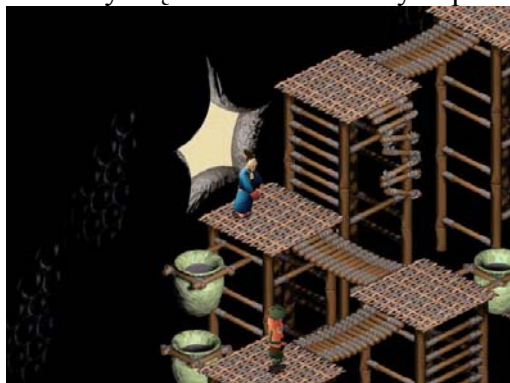




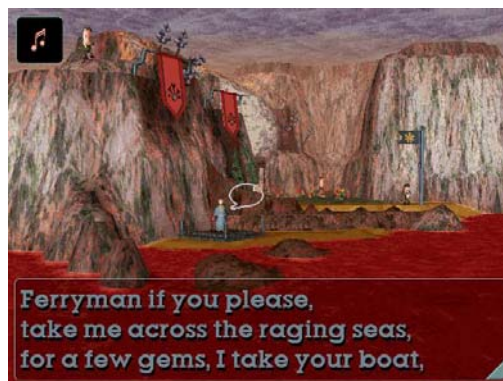
Wychodzimy na zewnątrz, idziemy cały czas ścieżką, uważając na spadochroniarzy, aż dojdziemy do mostu, koło mostu leży kamień, można go zabrać, idziemy mostem, wejdziemy do pomieszczenia w którym chodzi pajak, wchodzimy po prawej na drabinę, do przodu i znowu na drabinę, następnie windą jedziemy do góry. Na górze robimy okrążenie aż dojdziemy do zamkniętej skrzyni, klucz ma ten latający potwór, który strzela ognistymi kulami, żadną bronią go nie możemy na razie rozwalić, dlatego musimy go pokonać jego własną, wyjmujemy z ekwipunku rękawicę i w momencie kiedy strzela ogniem odbijamy go z powrotem do niego, po kilku strzałach zginie, zabieramy klucz idziemy do zamkniętej skrzyni, otwieramy ją i zabieramy drugi fragment klucza i wracamy do ula.



Ul opuszczamy idąc w lewo do dziury w podłodze.



Po wyjściu możemy zgarnąć jeszcze jeden Gem (czerwony kamień). Później Idziemy zaśpiewać piosenkę i udajemy się na wyspę Under Celebration.



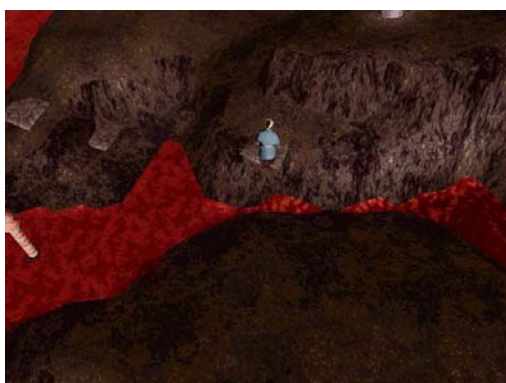
Ja już jesteśmy na miejscu idziemy prosto, aż do miejsca ukazanego na drugim screen'ie (po drodze można pozbierać Gym'y aby mieć za co wrócić:)) Musimy teraz zeskoczyć na jeden z obracających się pomostów, lepiej zrobić sobie Save'a i próbować do skutku. Gdy pomost obróci się bliżej drugiej wyspy przeskakujemy na nią (lub przelatujemy). Następnie idziemy w lewo aż do miejsca ukazanego na ostatnim screen'ie.



Tutaj pomosty co chwilę pojawiają się i znikają, o to moja propozycja aby to przejść, zeskakujemy na najbliższy pomost zaraz jak się pojawi, włączamy SuperJetPack'a i podlatujemy do ostatniego pomostu gdzie możemy wejść (ostatni screen u góry), czekamy aż pojawi się tam pomost, przełączamy na tryb Sporty i wskakujemy na półkę, później na następną i na wyspę (trzeba uważać na ten duży znicz który pluje kulami z ogniem – screen 1). Idziemy w prawo, aż do miejsca ukazanego na screen'ie 2. Przeskakujemy niżej na małą wysepkę w lawie, stamtąd na poruszający się w lawie pomost i na drugi brzeg.



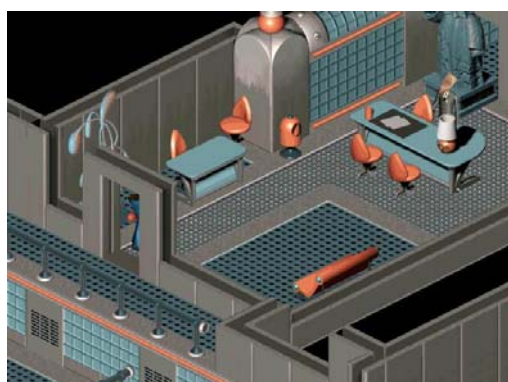
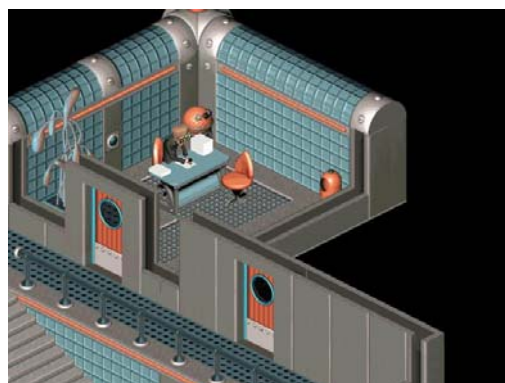
Będąc na drugim brzegu udajemy się w lewo, do jaskini. Po rozmowie dowiadujemy się gdzie jest przetrzymywana królowa, zabieramy pudełko na Koniczyny, czerwony kamień i wychodzimy z jaskini. Po wyjściu z jaskini idziemy cały czas prosto aż do końca wyspy (screen 1). Bierzymy rozpęd w miejscu i przeskakujemy na drugą stronę (jest to znacznie krótsza droga), z mniejszej wysepki bierzemy znowu rozpęd i przeskakujemy na następną, później cały czas prosto aż do miejsca na trzecim screen'ie i przeskakujemy, idziemy do portu, śpiewamy i udajemy się na Wannies.



Po dopłynięciu na wyspę udajemy się do budynku ukazanego na pierwszym screen'ie, są do niego dwie drogi wejścia, od frontu i przez dach, dla ciekawości przedstawię obie. (W porcie za mostem leży mały kosmita:) Możemy go uzdrowić za pomocą rogu, dostaniemy Gym, oraz informacje o lokalizacji królowej)

Rozwiązanie I

Do pierwszej jest potrzebny Nitro-Meca-Pengiun (wcześniej pisałem żeby zostawić sobie jednego:)) Wchodzimy frontowymi drzwiami, na początku do pokonania mamy trzech strażników (dwóch zielonych i jednego czerwonego), zabijamy ich i idziemy schodami na górę i w lewo schodami na samą górę, gdzie mamy jeszcze jednego czerwonego do załatwienia, w pierwszym pokoju na samej górze niczego ciekawego nie znajdziemy, w prawych mamy biznesmena:) Gdy go zaatakujemy da on nam klucz, odsuwamy pomnik Dark Monk'a i idziemy rąbnąć mu kasę z sejfów (150 złitos). Teraz wracamy na niższe piętro.



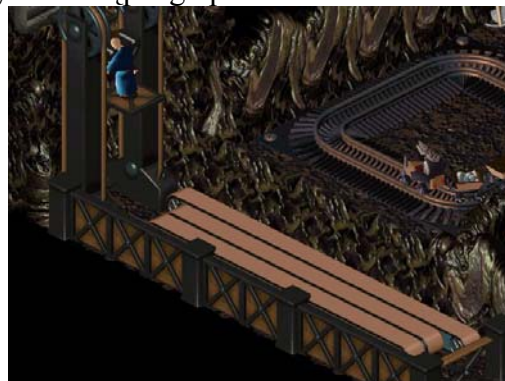
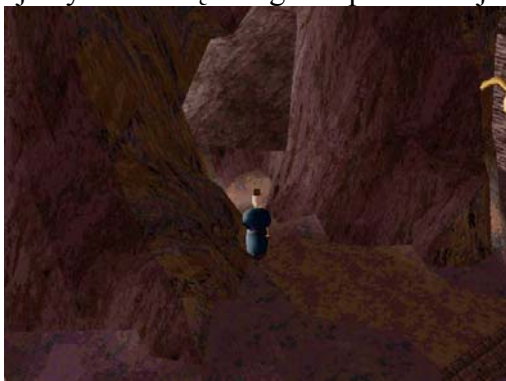
Idziemy w prawo, jest tam jeszcze jeden czerwony strażnik (między barierkami), Przechodzimy przez bramkę, która zamyka drzwi do królowej, na dole jeszcze jeden zielony do pokonania. No i teraz najciekawsza sprawa, jak rozpracować tę bramkę:) Otóż przechodzimy przez nią (w stronę królowej), gdy drzwi się zamkną puszczaemy przez nią Nitro-Meca-Pengiun i drzwi się otwierają:) W następnym pomieszczeniu mamy dwie parówki

jedną z bagnetem i drugą z granatami, wiadomo co z nimi zrobić, przełączamy dźwignię na ścianie i otworzą się drzwi do królowej. Teraz idziemy porozmawiać z królową i otrzymujemy od niej klucz, ale o tym za chwilę.



Rozwiązanie II

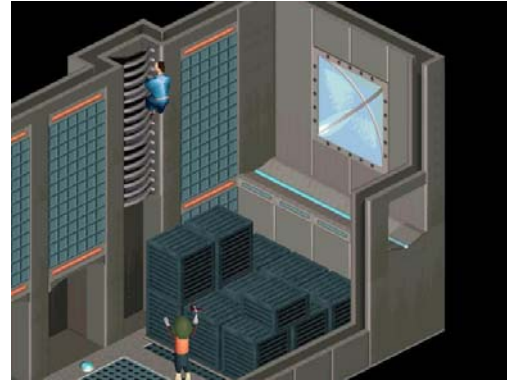
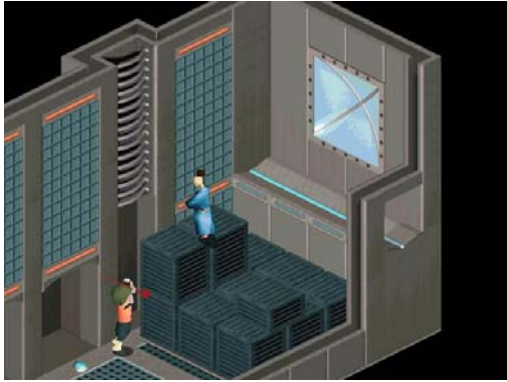
Idziemy do pierwszej kopalni (byliśmy w niej na samym początku), przechodzimy koło psa, w miejsce gdzie gość na tej małej kolejce wyrzucał białe kamienie zeskakujemy w dół i wskakujemy na windę i na górze przeskakujemy do następnego pomieszczenia.



Teraz musimy pokonać kolesia przy wajchach. Ustawiamy wajchy tak żeby obie były do góry (screen), wtedy pudło się nie zamknie i bezpiecznie przejdziemy do następnego pomieszczenia. Gdy nadjedzie puste pudło wskakujemy do niego i jedziemy dalej.



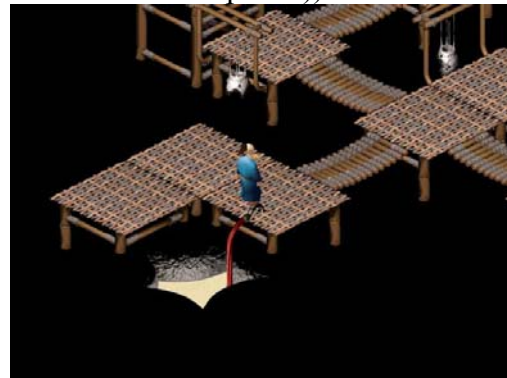
Wychodzimy z pudła, wskakujemy na niższy podest, a z niego na skrzynie, ze skrzyń skaczemy na drabinę – lepiej zrobić save'a bo Twinsen nie zawsze chce się chwycić.



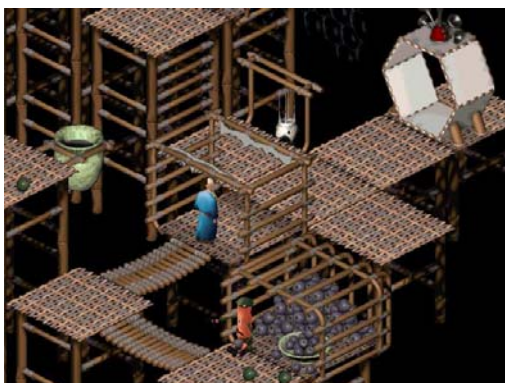
Po tej przeprawie znajdujemy się na dachu sąsiedniego budynku (obok budynku gdzie znajduje się królowa), przeskakujemy na sąsiedni dach i wskakujemy do dziury w dachu, znajdziemy się w pomieszczeniu razem z królową. Żeby się wydostać z pomieszczenia trzeba strzelić w przełącznik na ścianie (jak na screen'ie), ale żeby wyjść z budynku trzeba pokonać tyle samo ludzi co w opcji nr 1, ta opcja jest dla tych którzy nie mają żadnego pingwina w ekwipunku:)



Resztę robimy tak samo, tylko odwrotnie:) Można też okraść biznesmena na górze. Z kluczem który otrzymaliśmy od królowej musimy udać się na wyspę Mosquibees, a następnie wskoczyć do uła (nie będę się rozpisywał na temat środków transportu:))



Musimy dostać się do tronu królowej, idziemy w prawo, po drabinie do góry, skaczemy w dół, mijamy kołosa który zajada jakiegoś granata, do góry i w prawo mamy salę gdzie jest tron królowej. Wchodzimy po drabinie do góry i czerwonym dywanem, na tronie siedzi jakiś potwór, a obok niego jest dwóch kołosi z uzi, należy ich uziemić.



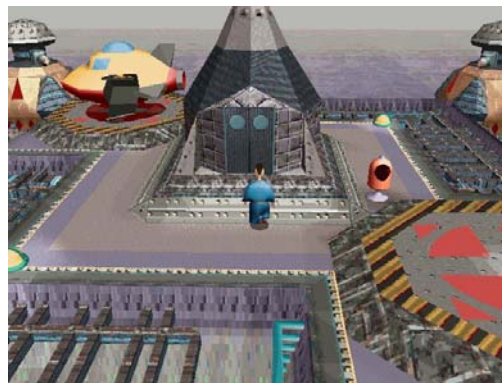
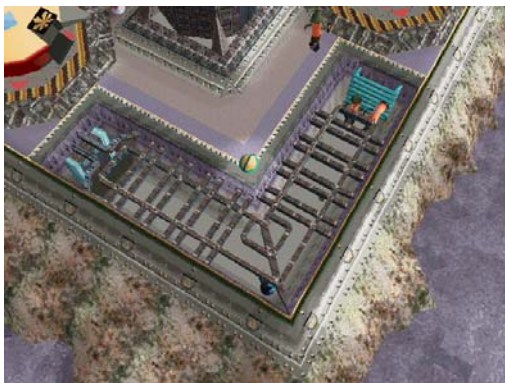
Podchodzimy następnie do tronu i za pomocą klucza otrzymanego od królowej otwieramy przejście, wchodzimy tam, idziemy drabinką do góry, a następnie korzystamy z windy, no i nareszcie znajdujemy się na wyspie CX!



Na wyspie udajemy się w prawo, gdy znajdziemy się w następnym pomieszczeniu ubieramy SuperJerPack'a i lecimy nad chmurami do przełącznika w drugiej części pomieszczenia (należy uważać na dwa potwory które wyłonią się z chmur), otwieramy drzwi i szybko do nich przelatujemy.



Idziemy prosto, i zatrzymujemy się na zakręcie w lewo, stoi tam dwóch strażników, polecam załatwić ich z odległości używając Pisto-Laser. Czekamy aż strażnik na górze pójdzie gdzieś dalej i wchodzimy po drabinie do góry, należy uważać na wieżyczki które zaczną nas ostrzeliwać, teraz musimy zlikwidować obu strażników na górze aby dostać klucz.



Wchodzimy do budynku, mamy tam trzech kosmitów z uzi, jednego z granatami i jednego z karabinem maszynowym. Musimy przekręcić dźwignię aby otworzyły się drzwi, z wartownikami robimy co chcemy, można ich rozwalić lub nie bawić się i użyć Protective Spell. Gdy otworzą się drzwi wchodzimy do następnego pomieszczenia.



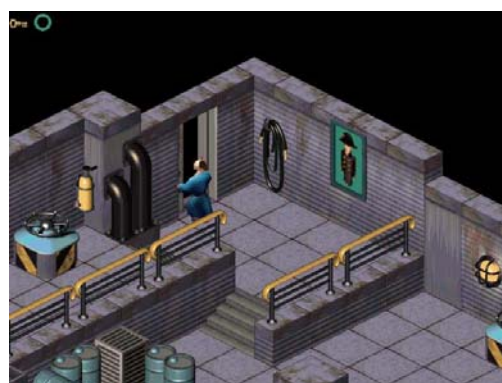
Jest tam dwóch strażników z szablami, na razie nie jesteśmy w stanie ich pokonać, więc omijamy ich i otwieramy szybko lewe drzwi za pomocą dźwigni. Możemy też przełączyć się w tryb Discreet i schować za skrzyniami wciskając spację i poczekać aż sobie pójdzie. Przechodzimy do następnego pomieszczenia, na ścianie wisi klucz, teraz można skorzystać z karabinu i unieszkodliwić uciekającego strażnika (zostawi on dwie Czterolistne Koniczyny), bierzemy klucz, Koniczyny i idziemy otworzyć zamknięte wcześniej pomieszczenie po prawej. Tam korzystamy z windy i jedziemy na dół.



W pomieszczeniu czeka na nas Imperator (bez miecza:)), po rozmowie zabijamy mechanika i musimy obić twarz Imperatorowi. Trzeba pamiętać żeby zejść z windy zanim go zabijemy, w przeciwnym wypadku spowoduje to błąd gry, winda się zawiesi i nie będziemy mogli wrócić z powrotem na górę. W ostatniej chwili włącza on urządzenie i wystrzeliwuje księżyc w stronę naszego świata, po chwili odzywa się Sendel i tłumaczy nam sytuację, kluczem który zabraliśmy od Imperatora otwieramy skrytkę gdzie znajduje się miecz, przy jego pomocy możemy pokonać wartowników.



Idziemy do windy, zjedzie do nas strażnik z mieczem, pokonujemy go za pomocą przed chwilą zdobytego miecza, najlepiej walczy się w trybie Aggressive. Wracamy z powrotem na górę, jeszcze raz musimy pokonać (lub przejść koło nich) strażników, otwieramy drzwi do pomieszczenia z dwoma strażnikami z mieczami rozwalamy ich. Za pomocą klucza zdobytego od jednego z nich otwieramy drzwi.



Wchodzimy na górę wieży, ze strażnikiem na górze można sobie poradzić na dwa sposoby, albo go pokonujemy, albo wchodzimy na górę i gdy nas zauważy schodzimy na dół, czekamy aż spadnie i wracamy na górę, po drabinie idziemy do wieży kontrolnej, zabieramy itinary token (koło zębate). Teraz możemy wyjść na zewnątrz, wpierw z wieży, po drodze minimy dwóch strażników z mieczami, koło drugiego będzie dźwignia do otwierania drzwi, wychodzimy, mijamy koleś z uzi i idziemy na zewnątrz.





Na zewnątrz biegniemy do statku kosmicznego, wkładamy itinary token, w statku na dole znajdziemy trochę życia lub magii (+25), wylądujemy przed pałacem. Wychodzimy ze statku, pokonujemy dwóch strażników pilnujących wejścia (za pomocą miecza), jeden z nich zostawi klucz, i wchodzimy do pałacu – po trzecią część klucza.

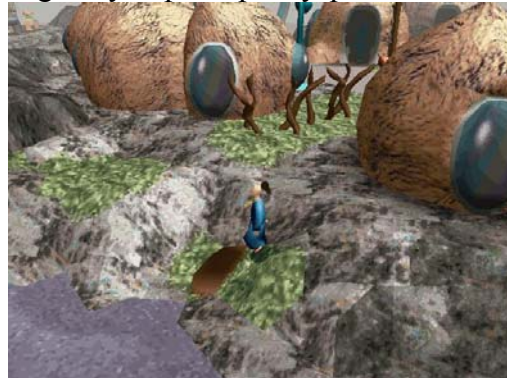


Teraz mała ciekawostka, jak kogoś to interesuje to sprawdziłem (kilka lat temu:)) co by się stało gdyby założyć itinary token do statku który znajduje się na Otringal, wyszedłem z CX tak jak tam wchodziłem, następnie udałem się do wind prowadzących na górę, do sterowca i na Otringal, ale w porcie nie zastałem statku:). Po wzięciu itinary token z wyspy CX statek znika.

Wracamy do głównego wątku, będąc w pałacu możemy kierować się w trzy strony, do góry i w prawo, lub w prawo, a potem do góry, lub zygzakiem wszystkie drogi są w sumie proste, ale idąc w prawo spotykamy ciekawą postać, jakiegoś ninja, idąc zygzakiem spotkamy najmniej wrogów, nie znam niestety dokładnej drogi. Nie będę się rozpisywał jak pokonać każdego z osobna, spotykamy czerwone i zielone parówki, psy, jakiegoś ninja, strażników z mieczami, aż dojdziemy do ostatniego pomieszczenia, z podwójnymi drzwiami. Są tam trzy świny, z czego jedna ma dość pokaźny młot:). Po ich pokonaniu przechodzimy przez podwójne drzwi i mamy do pokonania 2 strażników z mieczami, na końcu stoi trzygłowy posąg, który ożywa po pokonaniu ostatniego ze strażników. Po jego pokonaniu (z tym nie będzie problemu ponieważ Twinsen to straszny furia) zdobędziemy klucz do skrzyni gdzie jest trzecia część klucza. Opuszczamy ten lokal tak jak weszliśmy, lub dla urozmaicenia możemy iść inną drogą.



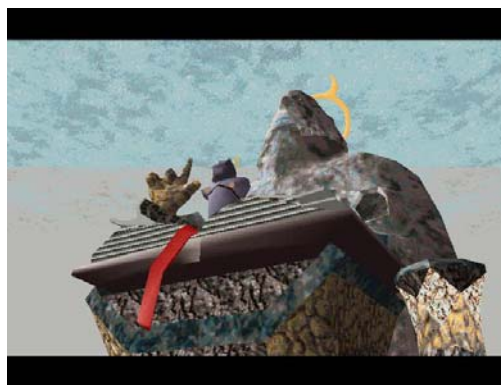
No i teraz czwarta część klucza (ta u parówek), jak ktoś sobie jeszcze nie poradził z ostatnią częścią klucza to musimy udać się na wyspę Francos (do portu i taksówką). Nie będę owijał w bawełnę, należy wziąć kilof i zacząć kopać w miejscu w którym stoi Twinsen (na screen'ie). Po złożeniu czterech części klucza otrzymujemy ostatni poziom magii (Fire Ball), wcześniejsze znalezienie klucza nie wniosło by nic do gry, ponieważ trzecia część znajdowała się na Otringal, a dostać się do niej mogliśmy dopiero po wyspie CX.



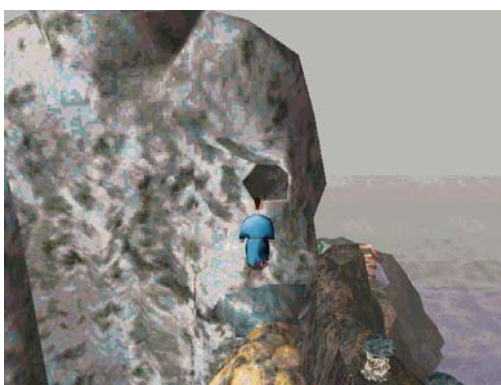
Teraz warto się naładować na maxa Koniczynami, zdrowiem i magią, Jeżeli robiliśmy wszystko jak trzeba powinno być 9 pudełek na Koniczyny, niestety nie pamiętam czy jest więcej i czy jakieś pominąłem. Najlepiej zrobić to na Otringal w porcie, koło statku, w beczce, zabieramy Koniczynę, wchodzimy np. do baru, wracamy i idziemy po następną i tak dopóki nie będziemy pełni – Przydadzą się one nam na wyspie Celebration.



Lecimy na Celebration, i idziemy do świątyni Dark Monk'a u góry, strażników których miniemy po drodze można najzwyczajniej w świecie olać (nie stanowią oni większego zagrożenia. Gotowy klucz (cztery części które zbieraliśmy przez ponad połowę gry:)) zakładamy w miejsce widoczne na screen'ie. Z wulkanu wyrośnie pomnik Dark Monk'a.



Po odbyciu pogawędki z Dark Monk'iem dowiadujemy się że to FunFrock, ucieka on do środka pomnika, więc musimy podążać za nim. Wskakujemy po kolejnych kolumnach aż dojdziemy do wejścia do pomnika i wchodzimy do środka (mam nadzieję że macie na full Koniczyn, tak jak zalecałem).



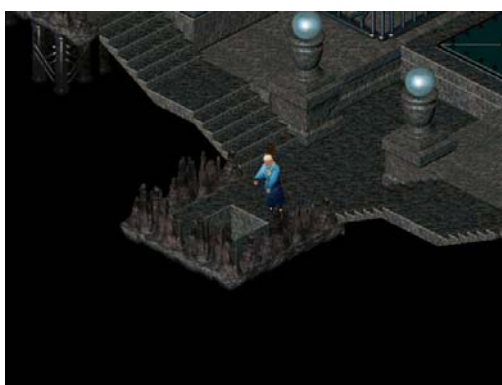
W środku teleportują się do nas słonie w zbrojach, można je pokonać albo za pomocą Fire Magic Ball, albo mieczem, można też użyć Ring of Lighting, Level Fire – ale o tym za chwile. Rozwalamy słonie które stają nam na drodze i idziemy w lewo, aż dojdziemy do uwieczonych magów, wszystkich wrogów w zasięgu wzroku należy załatwić, szczególnie tych obok magów, aby mieć chwilę wytchnienia - na razie radzę oszczędzać Koniczyny.



Należy uwolnić magów i powiem szczerze że grając w ta grę pierwszy raz ok. 9 -10 lat temu miałem z tą zagadką dużo problemu, ale jak już wydumałem na czym to polega ze złamaniem kodu nie było problemu. Mamy przed sobą cztery komputery, wyłączenie prawidłowego powoduje że ekran robi się czarny, gdy pomylimy kolejność zaczyna śnieżyć i trzeba zrobić reset i zaczynać od początku. Prawidłowa kolejność (nr. 1 Po lewej): 2, 1, 4, 3. Po tym jak wszystkie ekrany zrobią się czarne należy pociągnąć wążkę po prawej na dole i Magicy zostaną uwolnieni.



Zrobią oni nam dziurę w kratkach, w ten sposób będziemy mogli skorzystać z windy. Jedziemy windą do góry, po chwili z powrotem na dół i tu zaczyna się masakra, tych jeszcze damy radę pokonać normalnie, dziura która prowadzi na niższy poziom jest widoczna na screen'ie.



Na niższym poziomie musimy iść w prawo, a następnie w dół i w lewo do końca, najlepiej nikogo nie atakować, słoń (zielony z wyrzutnią rakiet) ma klucz, jak się zbierze parę kolegów koło niego włączamy Ring of Lighting, Level Fire, jeżeli nie mamy magii na maxa dajemy się zabić, obok w grzybie jest Koniczyna, lecimy z powrotem na górę i w lewo, do zamkniętych na klucz drzwi (unikając niepotrzebnego kontaktu z słoniami).



Żeby przejść niżej trzeba zabić dwa słonie które się do nas teleportowały, jak mamy wystarczająco życia można z nimi walczyć mieczem. Zeskakujemy niżej.



Klucz do następnych drzwi ma słoń z wyrzutnią rakiet po lewej stronie, zabijamy go tak samo jak poprzednio, najlepiej ustawić się tak żeby zabić jak najwięcej wrogów (Koniczynek nie powinno braknąć do końca), W grzybach mamy magię i Koniczynę, w środkowym jest bomba. Przechodzimy przez bramę i idziemy schodami w dół, musimy rozwalić słonia który stoi nam na drodze. Będzie on miał trzy Koniczyny, dalej będą 2 roboty i Dark Monk, również preferuje użycie tutaj Ring of Lighting. Jeżeli będziemy mieli szczęście trzaśniemy dwóch Dark Monk'ów jednocześnie:) Po wszystkim podchodzimy do krawędzi, gdzie spadły dzieci... Ja zakończyłem grę w opisany powyżej sposób z kompletem dziewięciu Koniczyn, magii i życia:) Jak komuś brakuje może iść w dół schodami, tam w grzybach jeszcze coś się znajdzie.



KONIEC