

Thimbleweed Park

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Thimbleweed Park

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-380-8

Producent Terrible Toybox, Wydawca Terrible Toybox.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---|-----------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Porady ogólne | 4 |
| Opis przejścia | 5 |
| Part 1 - The meeting | 5 |
| Part 2 - The Body | 5 |
| Part 3 - The Arrest | 17 |
| Part 4 - The Will / Part 5 -The Reading | 25 |
| Part 5 - The Reading | 29 |
| Part 6 - The Factory | 29 |
| Part 7 - Madness | 34 |
| Part 8 - The Escape | 37 |
| Part 9 - The Deleting | 39 |
| Aneks | 42 |
| Osiągnięcia | 42 |
| Sterowanie | 46 |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Thimbleweed Park to duchowy spadkobierca wszystkich klasycznych gier LucasArts z przełomu lat 80. Mamy tu do czynienia z dziełem niezależnego zespołu, kierowanego przez duet: Ron Gilbert i Gary Winnick, a więc dwóch legendarnych deweloperów stojących za sukcesem wspomnianych kultowych przygodówek.

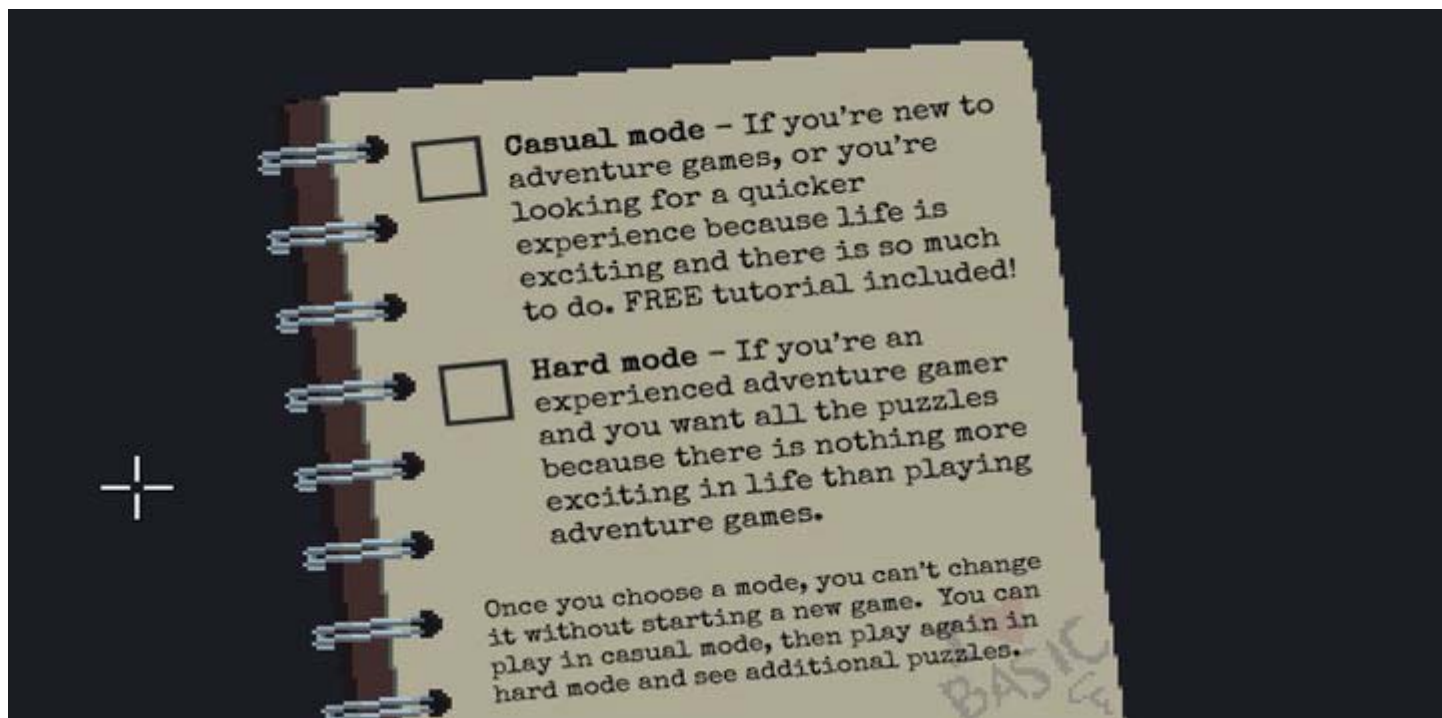
W niniejszym poradniku znajdziesz **kompleksowy opis przejścia**, w którym dokładnie opisano ją ukończyć grę. Znajdziesz tutaj **rozwiązanie wszystkich zagadek** na najwyższym poziomie trudności. Opis przejścia został podzielony na rozdziały, by ułatwić nawigację i znalezienie trudnych momentów w rozgrywce.

Poradnik do Thimbleweed Park zawiera:

- Kompleksowy opis przejścia gry;
- Przedstawienie sposobu na ukończenie wszystkich zadań, dla każdej z pięciu kierowanych postaci;
- Sterowanie;
- osiągnięcia;
- Opis i rozwiązanie wszystkich zagadek logicznych w grze.

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Porady ogólne



Grę zdecydowanie warto przechodzić na Hard modzie, by mieć dostęp do większej ilości lokacji.

1. Na początku gry masz wybór poziomu trudności. W tej grze zdecydowanie ma ten wybór kolosalne znaczenie. Casual mode to tryb, w którym zostało wyciętych sporo zagadek, lokacji itp. Gra jest o wiele łatwiejsza, ale nie poznasz wielu smaczków i niuansów świata gry. Zdecydowanie warto grać na **Hard Modzie**, posiłkując się w razie potrzeb niniejszym poradnikiem (**opis przejścia został stworzony właśnie dla tego trybu gry**).
2. Bardzo często, wiele lokacji i przedmiotów, które znajdziesz w grze nie jest potrzebnych w danym momencie rozgrywki. Kieruj się tytułami poszczególnych rozdziałów i potraktuj je jako wskazówkę na czym się skupić w danym momencie gry.
3. Staraj się odwiedzać różnymi postaciami każde z miejsc, a także rozmawiać z każdym mieszkańcem miasteczka. Czasami niektóre osoby mają inne kontakty z poszczególnymi postaciami, co stwarza nowe interakcje i możliwości.
4. Gra daje subtelne podpowiedzi, warto oglądać każdy przedmiot, rozmawiać z innymi postaciami, a prawie zawsze dostaniemy wskazówkę, co powinniśmy robić.
5. Skup się na "to do list" każdej z kierowanych postaci. Przedstawia one cele i trochę popycha gracza w słusznym kierunku rozgrywki.
6. W poradniku wykorzystano głównie angielskie nazwy przedmiotów i wypunktowanie kolejnych czynności i interakcji ze światem.
7. Niektóre zagadki i łamigłówki mogą mieć odrobinę inny przebieg u ciebie. Nie zawsze sprawdzi się kombinacja podana w poradniku, numer telefonu itp. jednak wszystko zostało opisane w poradniku tak, byś sam mógł dotrzeć do rozwiązania wygenerowanego przez twoją rozgrywkę.
8. Baw się dobrze! Gra jest unikatowym eksperymentem ożywienia klasycznych przygotówek i radzi sobie z tym zadaniem doskonale. Czytaj uszczypliwe dialogi, rób burzę mózgu, kieruj swoją gromadką zwariowanych bohaterów, a gra okaże się wspaniałą, nostalgiczną przygodą.

Opis przejścia

Part 1 - The meeting



Podnieś kamień i rozbij nim lampkę.

Na początku gry, natkniesz się pijanego mężczyznę, Williego - porozmawiaj z nim. Niestety, nim dowiesz się czegoś interesującego jego śmierć zaśnie. Otwórz bramę i udaj się w prawo. Podnieś z rzeki kamień i rozbij z jego pomocą lampkę nad znakiem. Następnie kieruj się cały czas w prawo... co niestety nie zakończy się zbyt dobrze dla kierowanej przez ciebie postaci.

Nie od dziś wiadomo, że nic tak nie ożywia atmosfery jak trup i zagadka z nią związana. Czas rozpocząć wielką przygodę!

Part 2 - The Body

Tym razem wcielisz się w dwoje agentów federalnych - Antonio Reyes i Angele Ray. Zauważ, że w prawym górnym rogu możesz przełączać się między postaciami.

- Retrospekcja z Ransomem
- Powrót do federalnych
- Retrospekcja Dolores
- Koniec retrospekcji - powrót do federalnych



Sfotografuj ciało zamordowanego.

1. Jako Ray, przyjrzyj się zwłokom na ziemi, następnie jako Reyes, przekaż z ekwipunku **Polaroid film** Ray.
2. Jako Ray, połącz **Polaroid Film** z **Polaroid Camera** i sfotografuj ciało.
3. Dowolną z postaci podnieś pustą butelkę po Whiskey, którą znajdziesz pod znakiem.
4. Udaj się w lewo postaciami, otwórz bramę i idź ścieżką do góry.
5. Porozmawiaj z kobietami przebranymi za wielkie gołębie i kieruj się dalej w prawo.
6. Podnieś **plastic rings**, które znajdziesz tuż przy drodze, a kawałek dalej **bottle**, po czym udaj się do miasta.



Dobrze przeszukaj pokój koronera i szeryfa.

1. Dotrzesz do tytułowego miasteczka, Thimbleweed Park. Idź w prawo, aż natkniesz się na szeryfa. Po krótkiej rozmowie wejdziecie do budynku nieopodal. Udaj się do koronera i porozmawiaj z nim na temat maszyn w jego gabinecie.
2. Po rozmowie z koronerem, podejdź do każdej maszyny z serii "3000" i porozmawiaj z nimi na temat ich głównych funkcji.
3. Podejdź do szuflad przy wejściu i z dolnej wyciągnij **fingerprint kit**.
4. Udaj się do gabinetu szeryfa i porozmawiaj z nim. Następnie podejdź do szuflad przy wejściu i wyciągnij ze środkowej **fingerprint book**.
5. Wyjdź z ratusza i kieruj się w prawo. Porozmawiaj z kobietami w przebraniu gołębi, by się dowiedzieć o problemie z awarią wody.



Dime znajdziesz obok migającej latarni, łatwo ją przeoczyć na ziemi.

Idź dalej w prawo, po drodze znajdziesz **dime** (leży obok migającej latarni), aż dotrzesz do pubu - wejdź do środka. Następnie porozmawiaj z Sandy, aż dotrzesz do konwersacji o Ransome, podejrzanym clownie. Nastąpi retrospekcja, a ty wcielisz się w wulgarnego clowna.

Retrospekcja z Ransomem



Przeszukaj pokój Ransoma i przeczytaj notki z tablicy.

1. Masz kilka rzeczy do zrobienia w przyczepie: podnieś różową notkę (**IOU**) z tablicy, zabierz ze ściany **Ransome poster** (odsłoni to sejf), zabierz **clown nose** z zabawki na łóżku, po czym wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj ze swoim agentem.
2. Udaj się w lewo, opuść obszar i wejdź **backstage entrance**.
3. Podejdź do biurka i zadbaj o swój wygląd: umaluj się z wykorzystaniem makijażu i użyj żelu do włosów, a następnie podejdź do słoju z pieniędzmi i zabierz 138 dolarów ze środka. Po wszystkim wyjdź na zewnątrz.



Nie dostaniesz swojej książki z żartami, póki nie oddasz długu.

1. Idź cały czas w lewo, aż dotrzesz do Carney Joe, porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że nie odda ci twojej książki z żartami, póki nie spłacisz długu.
2. Wróć do swojej przyczepy i tym razem zabierz drugą z notatek na tablicy. Jest to podpowiedź co do kombinacji szyfru do sejfów.
3. Podejdź do sejfów i wykorzystaj następującą kombinację: **3-2-12** (kombinacja może się różnić, spójrz na różową kartkę z podpowiedzią!), a następnie zabierz 1000 dolarów.



Felerny popis clowna okaże się dla niego zgubny.

1. Wróć do Carney Joe i oddaj mu wszystkie pieniądze, a odzyskasz swoją książkę z żartami.
2. Idź do backstage entrance, ubierz nos clowna i wejdź na scenę.
3. Twoim zadaniem jest obrażać publikę - wybieraj obraźliwe kwestie, aż Ransome urazi starszą kobietę... co okaże się jego przekleństwem. Padnie on ofiarą klątwy i od tej pory nie będzie mógł zmyć makijażu clowna.

Powrót do federalnych



Zapytaj sprzedawczynię o WC67.

1. Powrócisz do Raya i Reyes. Wyjdź kontrolowaną postaci z knajpy i wejdź w zaułek obok.
2. Podejdź do kosza na śmieci... a obecnie kontrolowaną postać czeka dość nieprzyjemny incydent. Przełącz się na drugą postać i udaj się do zaułku. Podnieś **notes** z ziemi zaginionego agenta.
3. Wróć na ulicę, skręć w prawo i udaj się do **B Street**. Idź w prawo, aż dotrzesz do Ricki's Cake... gdzie jak się okaże możesz kupić rury. Zapytaj sprzedawczynię o **WC67**, a następnie dostarcz pożądaną część kobietom w przebraniu gołębi.



Wymień pustą butelkę za 10 centów.

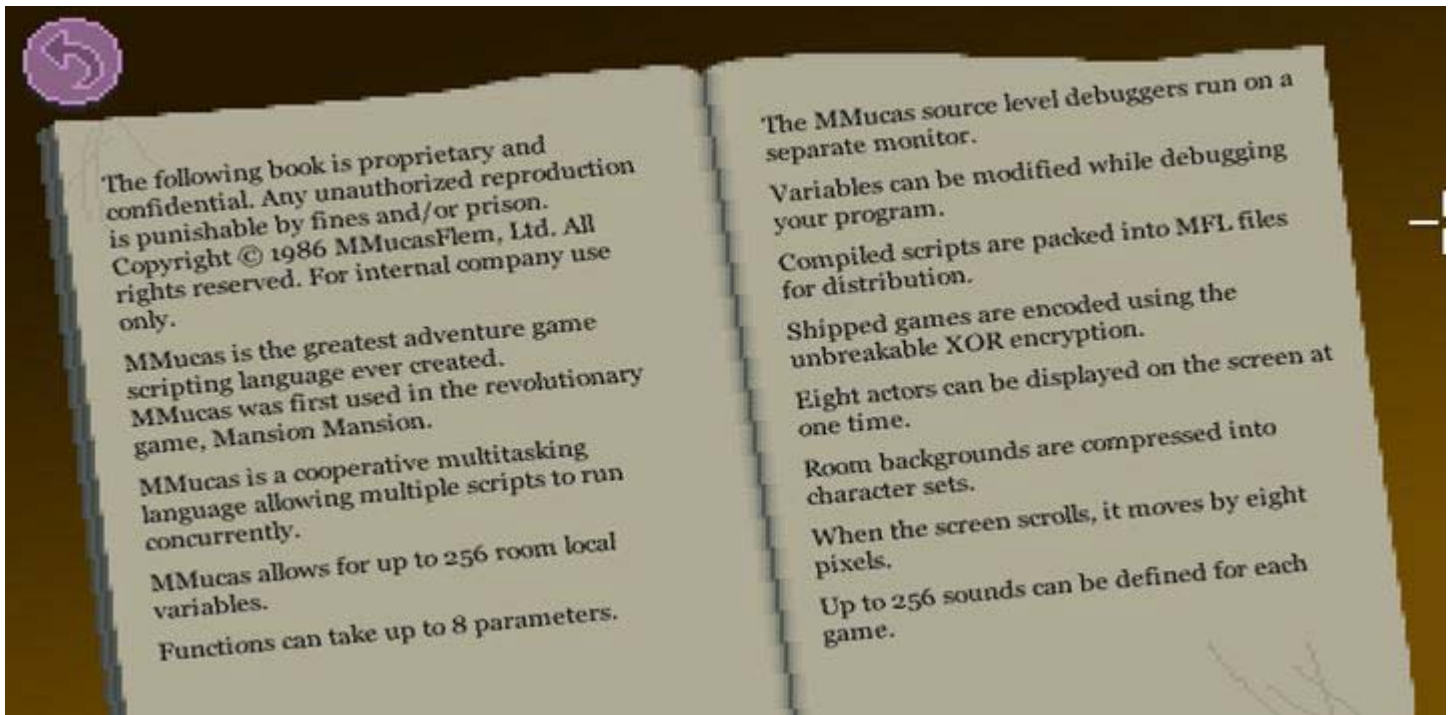
1. Odblokujesz dostęp do **A Street** - jednak na chwilę obecną nie idź tam. Idź za to w prawo, aż dojdiesz do lokalu Quickie Pal. Wejść do środka i porozmawiaj z Leonardem na wszystkie tematy. Oddaj mu butelkę, a zdobędziesz **shinny nickel** - wyjdź na zewnątrz. Stań obok włazu kanalizacyjnego i przełącz się na drugą postać.
2. Udaj się postacią w kanałach w głąb tunelu, następnie drabiną do góry i porozmawiaj z postacią na powierzchni. Następnie zadбай o to, by postać w kanałach miała w ekwipunku **Dime** (jeśli ma ją postać na powierzchni, użyj ją na włącz, a opuści ją do kanałów).
3. W kanałach, cofnij się do startowej lokacji i idź w lewo, aż dotrzesz do czerwonej skrzynki na ścianie, na razie nie korzystaj z aparatu, a przyjrzyj się napisowi na ścianie.
4. Przełącz się na drugą postać i udaj się do B Street. Idź cały czas w prawo, aż dotrzesz do budki z książką telefoniczną. Sprawdź numer do Pablo J. Moles, a następnie ponownie obejmij kontrolę nad postacią w kanałach.
5. Wybierz **numer 3177** (numer może się różnić - spójrz na ścianę, by upewnić się co do nazwiska i znajdź je w książce telefonicznej) by zadzwonić o pomoc. Następnie idź w prawo, a pojawi się okoliczny szeryf, który wyzwoli cię. Po raz kolejny będziesz mógł sterować obiema postaciami na powierzchni - oddaj podniesiony notes agentowi, który był uwięziony w kanałach.
6. Wybierz jedną z postaci i idź do **B Street**, następnie kieruj się w prawo. Napotkasz kobietę siedzącą na ławce. Porozmawiaj z nią o morderstwie a czeka cię kolejna retrospekcja, tym razem z Dolores w roli głównej.

Retrospekcja Dolores



Odbierz ulubione czasopismo dziewczyny.

1. Wyjdź z pokoju i kieruj się w dół posiadłości. Wyjdź na zewnątrz i udaj się w kierunku skrzynki na listy. Po chwili pojawi się listonosz z ulubionym czasopismem dziewczyny.
2. Wróć do pokoju Dolores i włącz komputer. Następnie użyj go, by rozpocząć rozmowę aplikacyjną z firmą tworzącą gry komputerowe. W końcu dotrzesz do trudnych pytań aplikacyjnych, na razie odpuść odpowiadanie na nie - spauzuj aplikację.
3. Zejdź schodami na dół, udaj się do drzwi wejściowych i weź od listonosza list do Chucka. Udaj się na piętro z wieloma drzwiami, kieruj się w prawo i wejdź w ostatnie drzwi, na końcu korytarza.
4. Będziesz świadkiem kłótni Chucka ze swoim bratem. Porozmawiaj z nim i zabierz **ink bottle** z biurka.
5. Zejdź na sam dół posesji i wejdź w drzwi pod schodami a dotrzesz do kuchni. Otwórz jedną z górnych półek i zabierz z niej **glass**. Następnie otwórz lodówkę i zabierz wszystkie przedmioty ze środka.



Przygotuj się do rozmowy aplikacyjnej korzystając z książki.

1. Udaj się teraz schodami do góry i wejdź do biblioteki. Skorzystaj z komputera obok i znajdź informację o firmie, do której chcesz aplikować. Podejdź do krętych schodów i zabierz zawieszoną obok tabliczkę. Następnie wejdź schodami na samą górę.
2. Podejdź do działu 3.1 i odnajdź "**MMucas Programming Primer**". Zajrzyj do książki i zabierz ją ze sobą. Następnie wróć do pokoju dziewczyny.
3. Zaczynaj ponownie odpowiadać na pytania aplikacyjne, wybierz następujące odpowiedzi: **256, Cooperative, 8, True** (niektóre pytania mogą być inne, spójrz do podręcznika, by poznać właściwe odpowiedzi). Niestety, pojawi się kolejny problem, okaże się bowiem, że zabrakło tuszu w drukarce.



Umieść w kominku kłodę, oblej ją paliwem i użyj gorącego sosu.

1. Udaj się teraz do wujka Chucka i zapytaj go o tusz do drukarki. Następnie wyjdź z pokoju, zejdź z schodami na dół i wyjdź na zewnątrz posiadłości.
2. Podnieś **gas can** i **firewood**, które znajdziesz zaraz obok dworu. Wróć do środka, idź w prawo i podniesione przedmioty do kominka. Następnie użyj **hot sauce**, a dziewczyna zionie ogniem prosto w kominek.
3. Wyjdź na zewnątrz i wróć do kominka, a zastaniesz tam sam popiół. Podnieś fine black soot i użyj go na **glass**. Następnie użyj na przedmiocie **gas can**, a stanesz się posiadaczem tuszu. Użyj go na pustej butelce zabranej z gabinetu wujka Chucka.



Wydrukuj aplikację z pomocą drukarki.

1. Podnieś kartkę z drukarni, umieść ją ponownie w maszynie, a następnie użyj tuszu na drukarce. Ponownie skorzystaj z komputera, by wydrukować podanie o pracę. Zabierz list z urządzenia.
2. Udaj się do kuchni i użyj **glass** na kranie, by napełnić ją wodą. Następnie otwórz mikrofalówkę i włóż do środka filiżankę z wodą i list do wujka Chucka. Uruchom urządzenie, a następnie zabierz przedmioty ze środka.
3. Użyj znaczka na liście aplikacyjnym, wyjdź na zewnątrz i włóż go do skrzynki pocztowej. Gdy otrzymasz list, udaj się do swojego pokoju i go otwórz. Następnie udaj się do wujka Chucka i powiedz mu o pozytywnym wyniku aplikacji, co zakończy sekwencję z Dolores.

Koniec retrospekcji - powrót do federalnych



Użyj radia, by oszukać dziennikarkę.

1. Jako jeden z agentów federalnych, wybierz się do **A Street** i wejdź do budynku poczty. Podnieś **sticky tape** z lady i porozmawiaj z pracownikiem. Następnie wyjdź z budynku i porozmawiaj z pijakiem obok - Willim, mężczyzna zgodzi się oddać portfel, jeśli znajdziesz dla niego zamiennik.
2. Po rozmowie, idź w prawo i porozmawiaj z Madame Morena w jej sklepie.
3. Wybierz jedną z postaci i idź nią do ratusza, do pokoju szeryfa. Drugą postacią (upewnij się, by miała shiny nickel w ekwipunku) udaj się do budynku Nickel News. Podejdź do Policetron 3000 i naciśnij na maszynę, a dowiesz się, że kobieta czeka na ważne informacje w konkretnej sprawie. Przełącz się na drugą postać i przekaz przez radio dokładnie taką informację, na jaką czeka dziennikarka.
4. Gdy dziennikarka wybiegnie, podejdź do mapy drugą postacią i zabierz ją do ekwipunku. Następnie użyj ją na kserze i wrzuć 5 centówkę. Zabierz kopię mapy, a oryginał odłóż na ścianę.
5. Z mapą, idź cały czas w prawo, aż trafisz na obrzeża miasta. Idź dalej drogą, a pojawi się szeryf. Nie przepuści cię bez mapy, którą na szczęście przed chwilą zdobyłeś. Po rozmowie, rozdział dobiegnie końca.

Part 3 - The Arrest



Korzystaj z mapy, by szybko poruszać się po kolejnych lokacjach.

Pamiętaj, że możesz teraz użyć mapy z ekwipunku, by błyskawicznie się przemieszczać do nowych lokacji. Znacząco przyspieszy to eksplorację i pokonywanie łamigłówek w grze. Gdy tylko odblokujesz kolejną postać, udaj się nią do Quickie Pal i zabierz mapę z lady (jest tyle egzemplarzy, że wystarczy dla każdej postaci).

Użyj mapy i udaj się do hotelu. Gdy wejdiesz do środka, spotkasz znajomą reporterkę. Porozmawiaj z nią, a czeka cię retrospekcja, tym razem z bratem Chucka w roli głównej.

- Retrospekcja z Franklinem
- Powrót do śledztwa

Retrospekcja z Franklinem



Przygotuj pokój na spotkanie z inwestorami.

1. Wejść do hotelu i porozmawiaj ze znajomo wyglądającym menadżerem. Następnie idź kawałek w prawo i wyłącz boomboxa. Dzięki temu będziesz mógł porozmawiać z chłopakiem. Gdy zaczniecie rozmawiać o modzie wybieraj następujące kwestie: I know this gnarly dude who..., was on MTV and..., tells me what's wicked... Dzięki temu zyskasz szacunek u dziecka i zgodzi się wymiany. Podaruj mu jednego z misi w ekwipunku, w zamian za okulary.
2. Załóż okulary z wąsami i porozmawiaj z recepcjonistą. Zarejestruj się w hotelu i udaj się na 11 piętro do swojego pokoju, o numerze 1106. W środku porozglądaj się po wnętrzu, a Franklin spostrzeże, że jest on monitorowany.
3. Wejść teraz do windy i udaj się na 10 piętro. Zabierz dwie fotografie z tablicy i wróć do swojego pokoju. Użyj gumy do żucia na kamerze, a następnie użyj na niej standard room photo. Przed wyjściem z pokoju zabierz stanionery ze stolika.
4. Ponownie zjedź na 10 piętro i wchodź do pokoi, zbierając z nich stanionery. Potrzebujesz łącznie 4 kartek. Zanieś kartki do recepcjonisty i skseruj dokumenty. Po wszystkim, wróć windą do swojego pokoju i zadzwoń po inwestorów.

Powrót do śledztwa



Zabierz paszport ze stolika.

- Po retrospekcji czas na powrót do hotelu, dokończ rozmowę z dziennikarką, a następnie porozmawiaj z recepcjonistą. Zabierz klucz dostępu do pokoju Franklina i udaj się do windy.
- Na początek udaj się na 7 piętro do pokoju 705. Zabierz **passport** ze stolika. Następnie wsiądź do windy i udaj się na 11 piętro. Wejść do pokoju 1106 (pokój Franklina) i od razu z niego wyjdź, co rozpocznie cutscenkę. Po wszystkim odblokujesz nową postać - ducha Franklina.



Użyj kranu, by przestraszyć przy nim dziecko i jednego z agentów.

- Wezwij windę na 11 piętro, wsiądź do środka i przełącz się na ducha. Również wsiądź do windy i zjedź na parter. Poczekaj, aż chłopiec zacznie pić z kranu i użyj "splash" na nim, by go przestraszyć.
- Powtórz sztuczkę z jednym z agentów - podejdź do kranu federalnym i napij się wody. Następnie przełącz się na Franklina i zamroź wodę. Spełni to zadanie z wystraszeniem dwóch gości w hotelu.



Udaj się do podglądanego gościa i zacznij straszyć w pokoju.

- Po wszystkim recepcjonista zacznie oglądać gości przez swój komputer. Zaczaj się jako Franklin i spójrz na komputer, gdy pracownik hotelu będzie obsługiwał komputer. Poznasz tym samym w którym pokoju znajduje się gość - udaj się tam Edmundem.
- Zacznij straszyć w pokoju - z pomocą komendy **Zap** włączaj lampy i rozlej wodę w łazience.
- Przełącz się na postać w lobby i przekaz **business card** recepcjoniście. Wróć do ducha i powtórz manewr, by wezwał pigeon brothers. Gdy się zjawia, przełącz się na federalnego, udaj się do pokoju, gdzie serwisują i zabierz **WrenchTron 3000** ze skrzynki z narzędziami.



W przyczepie Clowna znajdziesz sporo przedmiotów.

- Udaj się teraz do kolejnej lokacji z mapy - do starego cyrku. Podejdź do bramy i porozmawiaj z Ransomem, co odblokuje go jako grywalną postać - przełącz się na niego.
- Będąc w przyczepie zgarnij wiele przedmiotów: **Ransome the Clown comic** z pod łóżka, **joke book** i **page** z sejfu (ściągnij wcześniej plakat ze ściany), **ser** z lodówki, **attempted delivery notice** i **lawyer's card** z tablicy. Na koniec skorzystaj z lustra, by ponownie spróbować zmasać makijaż.
- Wyjdź z przyczepy i idź w lewo. Przejdź do lokacji z popcornem i idź w lewo, do stoiska z popcornem. Podnieś pudełko po popcornie i zacznij zbierać okruchy z ziemi. Następnie idź za szczurem do Big Top Entrance. W środku podstaw ser pod dziurę, po lewej stronie estrady.



Podstaw pod dziurę sera, a zdobędziesz stertę popcornu.

1. Wyjdź i wejdź ponownie do pomieszczenia a zastaniesz stertę popcornu obok sera. Podnieś go i wróć do swojej przyczepy. Otwórz mikrofalówkę i daj popcorn swojemu chomikowi.
2. Udaj się teraz do backstage entrance i zabierz ze środka **anti-itch cream** i **snake in a box** z biurka.
3. Udaj się teraz clownem do miasta, do siedziby poczty. Porozmawiaj z pracownikiem i odbierz przesyłkę. Otwórz ją, a otrzymasz dwa przedmioty, w tym portfel. Przekaż go któremuś z agentów federalnych.



Udaj się do gabinetu Chucka i dokładnie go zbadaj.

1. Następnie udaj się do Edmund Mansion. Wejść do posiadłości co odblokuje piątą i ostatnią postać - Dolores. Wybierz dziewczynę i przejrzyj jej listę zadań do wykonania. Udaj się do biblioteki, a dowiesz się, że należy wezwać detektywa.
2. Udaj się do dawnej pracowni Wujka Chucka. Zabierz **receipt** i **Chuck's Journal** z biurka. Następnie przesun obraz i zabierz **offis key** który znajdziesz za nim. Na półce znajdziesz jeszcze **Philipp's Dangerous Device**, a obok **AT-25 Tube**.
3. Udaj się do pokoju dziewczyny i zabierz **math trophy** i **red gel decoder** z półki z książkami. Spójrz również na tablicę nad komputerem. Udaj się teraz na sam dół, do kominka i zabierz z niego popiół. Na chwilę obecna tyle wystarczy aktywności z dziewczyną. Przełącz się na postać federalną, która ma wyposażeniu portfel Ransoma.



Podnieś bardzo dobrze ukrytą piłę mechaniczną.

Oddaj portfel Williemu w **Street A**, a dostaniesz zakrwawiony portfel. Udaj się teraz na miejsce zbrodni i idź w prawo, w krzakach znajdziesz zużytą piłę łańcuchową. Przedmiot bardzo ciężko znaleźć (zobacz zdjęcie powyżej) i musisz jeszcze zdobyć do niej paliwo. Udaj się do posiadłości Chucka, znajdziesz kanister zaraz obok wejścia. Napełnij paliwem piłę i udaj się do konaru blokującego przejście, na prawo od zwłok. Użyj na drzewie piły.



Zabierz narzędzie zbrodni z kartonowego domku.

1. Odblokujesz dostęp do kanałów - wejdź do środka i włącz światło. Wejdź w tunel po prawej stronie i zwiedź kanały. Warto odwiedzić każdą odnogę i zbierać specks of dust, których jest pełno. W końcu dotrzesz do pokoju z licznymi gratami, zabierz **ice pick** z kartonowego domku i **magic mushrooms** z rogu, a następnie udaj się na zewnątrz (możesz użyć mapy).
2. Zadbaj o to, by któryś z federalnych agentów posiadał w ekwipunku ice pick (z kanałów), popiół (z kominka) i sticky tape (z poczty). Połącz ice pick z popiołem, a następnie ze sticky tape, by zdobyć odcisk palców.



Wejść do łazienki i zabierz papier toaletowy.

1. Udaj się teraz do sklepu Quickie Pal. Nie wchodź jednak do środka, a od boku wejdź do toalety. Zaświeć światło w środku i zabierz papier toaletowy. Udaj się do zwłok i użyj na nich papieru, by odcisnąć na nich próbkę krwi. Wróć do toalety i użyj krwi na suszarce, by zdobyć **bloody toilet paper**.
2. Możesz w końcu stworzyć wszystkie raporty! Udaj się do ratusza i do biura koronera. Podejdź do Fingertron 3000 i użyj na nim taśmy z odciskiem i spis wszystkich odcisków ludzi w okolicy. Na Facetron 3000 użyj paszportu z hotelu i zdjęcia zwłok. Na Bloodtron 3000 użyj zakrwawionego portfela od Williego i zakrwawionego papieru toaletowego.



Użyj tuby na maszynie, by móc stworzyć raport o zbrodni.

1. Udaj się do gabinetu szeryfa i spójrz na Aresttron 3000. Okaże się, że brakuje w nim zasilającej tuby. Wybierz Dolores i udaj się do B Street, na pocztę. Porozmawiaj ze sprzedawczynią, a zdobędziesz **tube puller**. Udaj się z nim do Quickie Pal i użyj go na tubie Movietron 3000.
2. Udaj się teraz do posiadłości Edmunda i idź do gabinetu Chucka. Wyciągnij kolejną tubę z głowy robota. Udaj się teraz do biura szeryfa i użyj **A25 Tube** na Aressttronie3000. Włóż do środka wszystkie trzy rapoty.
3. Po cutscence, czeka cię rozmowa z Willim. A po niej nastąpi koniec rozdziału.

Part 4 - The Will / Part 5 -The Reading



Agenci federalni ponownie zawitają do miasta.

1. Przełącz się do Franklina i wsiądź do windy. Porozmawiaj z Clary, a dowiesz się, że jest głodna. Następnie zjedź na sam parter. Udaj się do nowo otwartego pokoju z ThimbleCon'87. Porozmawiaj z Vergilem i poproś o kawałek ciasta, powiedz, że to dla Clary.
2. Przełącz się na Dolores, udaj się do hotelu i spróbuj wejść na konwent. Okaże się, że musisz mieć bilet, który możesz wygrać w audycji radiowej. Przełącz się teraz na Ranstoma i pochodź po lokacjach, a odpali się wstawka.
3. Przejmiesz kontrolę nad agentami federalnymi. Odbierz każdym z nich wiadomość głosową z telefonu. Wyjdź na zewnątrz agentami, a spotkają się i zaczną ze sobą dialog. Po wszystkim, każdy rozejdzie się w swoją stronę, a ty ponownie obejmiesz kontrolę nad piątką bohaterów.
4. Udaj się jednym z agentów federalnych do miasta, a napotkasz człowieka przebranego za pizzę. Porozmawiaj z nim, zastrasza go, że może zostać zatrzymany a podniesie kupon pizzy -podnieś go. Udaj się teraz do B street i odbierz dzwoniący telefon w budce.



Zrestartuj linię telefoniczną rozgłośni radiowej.

1. Czas na pewną sztuczkę - udaj się Dolores do **Radio Station**. Użyj Tube pullera, żeby wyjąć z maszyny na zewnątrz tubę, a następnie włóż ją z powrotem. Przełącz się teraz na postać agentkę federalną i użyj jej telefonu komórkowego i zadzwoń na numer 7286 (upewnij się, że w twojej rozgrywce to ten sam numer - sprawdź w książce telefonicznej numer rozgłośni). Dodzwońisz się na audycję, gdzie doczekasz się losowych pytań. Wystarczy, że odpowiesz na 2 z 3, by zdobyć bilety.
2. Udaj się do hotelu na recepcję, by odebrać bilety. Udaj się na konwent Ransomem. Porozmawiaj z Ken Thien i zgódź się na wymienić pierwszą edycję komiksu z Ransomem na **hint book**. Podejź teraz do Sexy Rikera i wybierz w jego pytaniu odpowiedź "Star Trek", za co otrzymasz miniaturową buteleczkę ze statkiem.



Na konwencie czeka cię wiele interakcji i ważna rozmowa z Brantem.

1. Wejź teraz na konwent jako Dolores. Porozmawiaj z Brantem, a dowiesz się o tym, że Chuck nie opłacił jego usług. Udaj się do posiadłości Chucka, idź do jego gabinetu i użyj "open" na jego książce na biurku. Zdobędziesz dzięki temu **check stub**. Udaj się do banku (nowo otwarty budynek w mieście) i przekaż check stub pracownikowi.
2. Idź wraz z uzyskanym potwierdzeniem do adwokata na konwencie. Uda się on do posesji, idź w ślad za nim i skieruj się do biblioteki. Dowiesz się o wytycznych i zadaniach, które muszą zostać spełnione, by wola została odczytana.



Zabierz jagody z lasu i przekazaj jej pracownicy w sklepie z rurami.

1. Na początek zajmij się ciastem, udaj się do miasta, do Street B i wejdź do sklepu z rurami. Zapytaj sprzedawczynię o ciasto, a zdobędziesz specjalne rękawice. Udaj się teraz do lokacji **trailhead** i idź cały czas ścieżką w prawo. Niebawem dotrzesz do krzewu z jagodami, użyj na nich zdobytej rękawicy. Wróć do sprzedawczynie w sklepie, a otrzymasz **thimbleberry pie**.
2. Wróć do pokoju Dolores i podnieś obok komputera **Graphics Basics**. Użyj przedmiotu na komputerze, by załadować program. Użyj na komputerze testamentu Chucka.



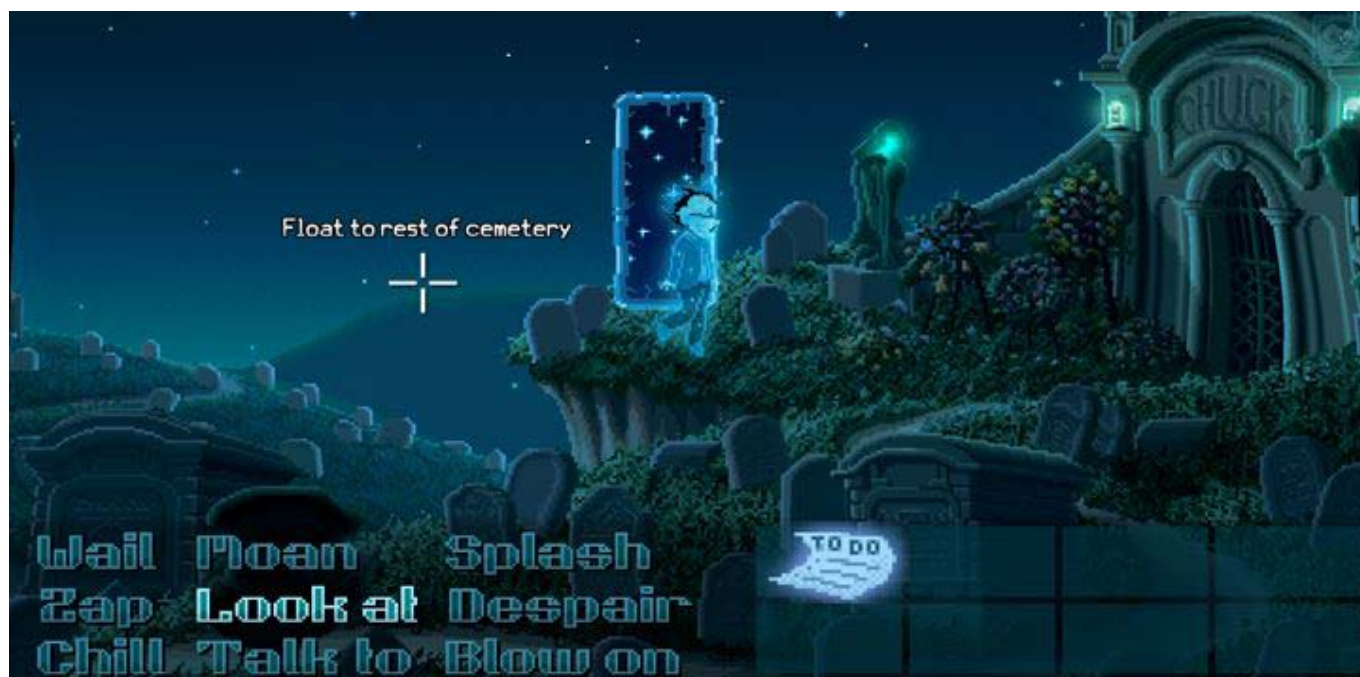
Uruchom telewizor z pomocą "Zap" i ustaw kanał o kotach.

Wróć do Franklina. Użyj "chill" na ciście i podaruj go Dolores w windzie. Następnie udaj się do penthouse'u i porozmawiaj z duchem na górze. Wróć do Dolores i porozmawiaj z nią na każdy temat. Udaj się na 10 piętro i z pomocą "zap" wybierz kanał o kotach, co wybawi widmo z windy.



Zabierz przeklętą książkę.

1. Udaj się dowolną żywą postacią do penthouse'u i otwórz sekretne drzwi. Udaj się teraz Dolores lub którymś z agentów do sklepu wiedzmy w mieście. Popchnij drabinę w prawo i wspinaj się na samą górę. Zabierz świecąca książkę i udaj się na cmentarz. Zabierz kwiaty obok grobu.
2. Udaj się z kwiatami i księgą do penthouse i wejdź do sekretnego pomieszczenia. Ułóż przedmioty na piedestale, a następnie przeczytaj zaklęcie z książki jako Edmund.



Otwórz drzwi do sarkofagu Chucka.

1. Przeniesiesz się na cmentarz - wejdź do grobu i otwórz go (zip na przełączniku). Przełącz się na Dolores i udaj się do dziennikarki w mieście. Przeszukaj gazety, a natkniesz się o artykule, w którym będzie podana szczęśliwa liczba Chucka - 17 (liczba jest losowa i może się różnić u Ciebie!).
2. Wróć do pokoju Dolores i ponownie użyj testamentu na jej komputerze. W wyniku dialogu musisz wytypować liczbę 17, co rozszyfruje treść testamentu.
3. Udaj się do biblioteki i powiedz adwokatowi, że spełniłeś wszystkie wytyczne zmarłego, co zaowocuje przeskokiem do kolejnego rozdziału.

Part 5 - The Reading

Sam rozdział ma formę bardzo krótkiej cutscenki, w której będzie przeczytany testament Chucka. Coś jest jednak nie tak, ponieważ wola zmarłego jest bardzo dziwna... czas lepiej przyjrzeć się tej sprawie.

Part 6 - The Factory



Odwróć uwagę dzwoniąc do bankiera jako Franklin.

1. Na początek, wybierz jedną z postaci i udaj się nią do banku. Stań niedaleko biurka i pracownika odbierającego telefony. Przełącz się teraz na Franklina, wejdź do dowolnego pokoju w hotelu z telefonem, użyj na nim "Zap" i wybierz numer Safely First Bank z książki telefonicznej.
2. Przełącz się na postać w banku i zabierz **factory key** i **animal paperweight**. Udaj się teraz do opuszczonej fabryki i użyj na kłódce uzyskany właśnie klucz. Wejdź na teren placówki. Udaj się do archwy i skręć w lewo. Podstaw pod radioaktywny wyziew **math trophy**. Następnie wejdź w drzwi po lewej stronie.
3. Podnoś kartki z ziemi, aż znajdziesz **handbook**. Na chwilę obecą tylko tyle możesz zrobić w fabryce.



Willie może naprawić zegarek Reyesa.

1. Przełącz się na Antonio Reyesa i idź do gabinetu szeryfa. Porozmawiaj z uwięzionym Willim na temat zegarka, który dostałeś w przesyłce. Dowiesz się, że może ci go naprawić, jeśli dostarczysz mu odpowiednie narzędzia. Udaj się teraz Reyesem do hotelu, na 3 piętro.
2. Udaj się teraz wszystkimi postaciami do knajpy w mieście. Każdą z postaci zamów hot-doga, aż zjecie wszystkie dostępne. Następnie zamów hamburgera i zanieś go osobie na konwencie, przebranej za postać z Star-Treka. Gdy zaczniesz czuć się niedobrze, idź za nią, a poznasz w którym pokoju w hotelu rezyduje.
3. Przełącz się na Franklina i użyj "zap" na drzwiach w których mieszka osoba z konwentu. Wejść do pokoju jako Reyes i zabierz **jeweler's tools** ze stołka. Udaj się z powrotem do Williego i daj mu narzędzia. Niestety, aby mógł się skupić na pracy musisz zmienić repertuar radia na jego ulubioną muzykę.



Asekuruj klauna z pomocą Dolores.

1. Przełącz się na Ransoma i udaj się z nim do starego cyrku.
2. Wejdź do swojej przyczepy, otwórz sejf i zabierz wszystkie strony z sejfu. Wyjdź na zewnątrz i przesunij (push) trampolinę maksymalnie w lewo. Następnie dołącz do lokacji jako Dolores. Przełącz się ponownie na clowna, wejdź na schody po lewej stronie i skocz na trampolinę. W locie naciśnij na ostatnią kartkę, a następnie użyj wszystkich z nich na książce z żartami.
3. Udaj się do sali konwentu w hotelu i idź na konkurs jako Ransome. Niezależnie od kwestii zajmiesz trzecie miejsce i wygrasz **Syken theremin record**.



Jako Ransome wejdź na szczyt wieży i przesunij dźwignię.

1. Upewnij się teraz, że Reyes stoi obok Williego, a następnie wybierz Ransoma i dowolną inną postać (powiedzmy, że będzie to Dolores) i udaj się nimi rozgłośni radiowej.
2. Przekaż Dolores wygraną płytę z konkursu i wspinaj się Ransomem na wieżę, którą znajdziesz na prawo od budynku rozgłośni radiowej. Przesunij dźwignię i przełącz się na Dolores - wejdź do środka studia, udaj się za konsole i włóż płytę w lewy panel. Następnie przesunij dźwignię, a w całym mieście będzie grana theremin music. Przełącz się na agenta Reyesa i przekaz zegarek Williamu, a ten w końcu zgodzi się go naprawić.



Użyj na panelach naprawionego zegarka.

1. Udaj się teraz którąś z postaci na teren fabryki i wejdź w drzwi w okolicy panelu 3. W środku znajdziesz porzucane kartki na ziemi. Podnieś wszystkie z nich, a znajdziesz **handbook**. W środku znajdziesz numer telefonu - zadzwoń tam. Poznasz kod dostępu do stacji pierwszej. Udaj się teraz ponownie do panelu 1, i użyj na nim naprawionego zegarka. Z jego pomocą, wskaż godzinę którą usłyszałeś przez telefon.
2. Podejdź teraz do stacji 2 i ustaw czas o 5 minut późniejszy niż w pierwszej stacji. Analogicznie, w stacji 3 ustaw czas o 5 minut późniejszy niż w drugiej.
3. Podejdź teraz do starego wozu i użyj na nim **Wrenchstron3000** (jego zdobycie zostało opisane we wcześniejszych rozdziałach, musisz wezwać Pigeon Brothers do hotelu) i podnieś **truck battery**.



Użyj radioaktywnej substancji na kałuży i idź za śladami.

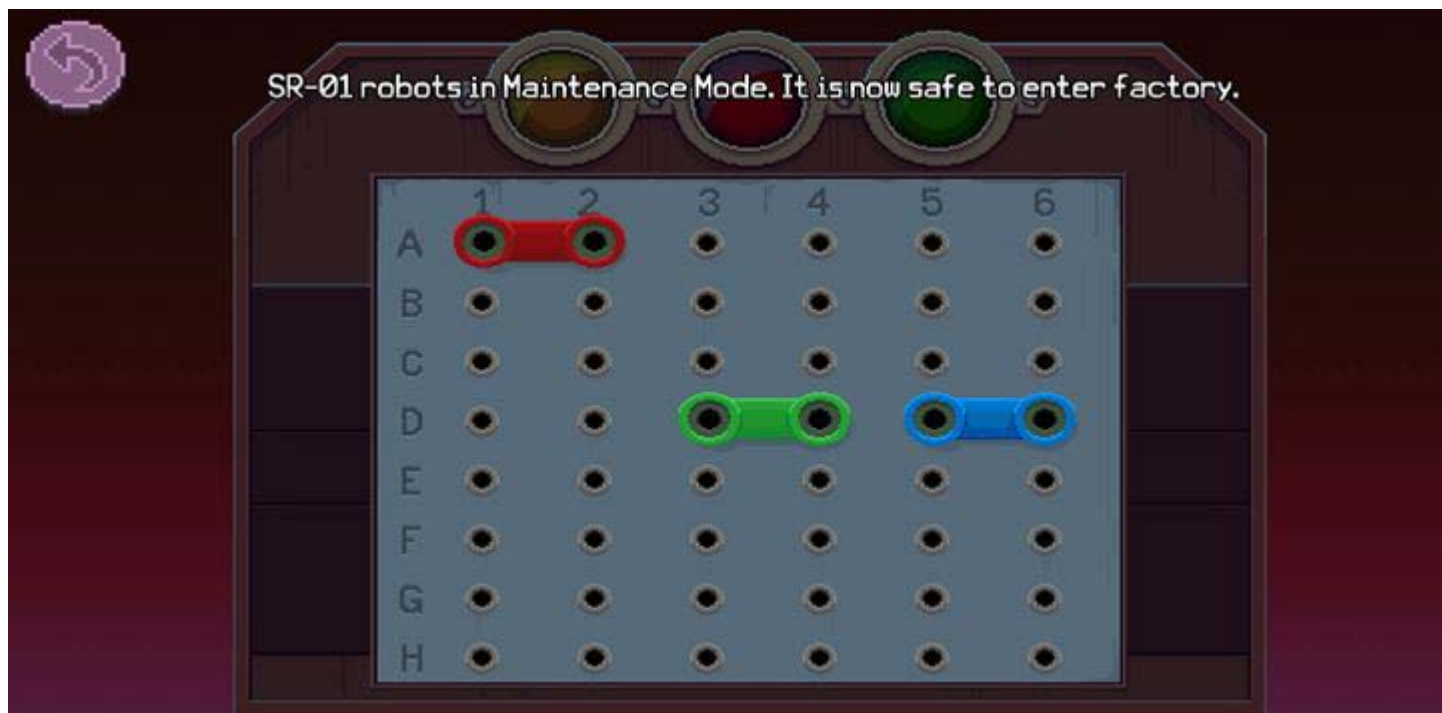
1. Udaj się do lasu i użyj radioaktywnego pucharu na kałuży. Wyjdź z lokacji i powróć do niej, a zobaczysz ślady - idź za nimi. Dotrzesz do sekretnej lokacji z bunkrem. Użyj na elektrycznym płocie baterii, a zostanie ona naładowana. Wróć z baterią do ciężarówki, z której ją wyciągnąłeś i włóż ją na miejsce. Podejdź do panelu i ustaw czas o 5 minut późniejszy niż w poprzednim.
2. Podejdź do głównych drzwi fabryki i spójrz na brakującą rurę jako Dolores. Udaj się do sklepu z tubami w mieście i porozmawiaj ze sprzedawczynią. Oddaj podkoszulek, który dostałeś w formie spadku i ponownie udaj się do drzwi fabryki.



Rozszerz drzwi i wejdź do środka jako Dolores.

1. Włóż uzyskaną część w DoorTron3000, co uruchomi drzwi. Niestety, zostaną one zablokowane. Wybierz Ransoma i agentów federalnych i nakaż im (use) spróbować otworzyć drzwi. Będzie na tyle miejsca, by Dolores mogła się prześlizgnąć. Gdy uda wam się wejść do fabryki, rozdział dobiegnie końca.

Part 7 - Madness



Książka w bibliotece zawiera rozwiązanie jak ułożyć wtyczki.

1. Zejdź Dolores drabiną w dół i idź w lewo. Spróbuj przejść przez korytarz z robotami, co niestety zostanie zakończone niepowodzeniem. Udaj się do Edmund Mansion, idź do biblioteki i skorzystaj z wyszukiwarki książek. Udaj się do sekcji 2.1 i odszukaj książkę "**Programming the SR-01**".
2. Przeczytaj podręcznik i wróć do fabryki. Zejdź na dół i podejź do panelu, a następnie ustaw wszystko zgodnie z rozwiązaniem z książki. Wejź do hali produkcyjnej i idź cały czas w lewo, aż dotrzesz do korytarza z drzwiami. Użyj na brązowych drzwiach klucza z gabinetu Chucka (**Offis key**).
3. Wejź do środka i podnieś **Chuck's Journal: Vol2, used glass** i **hat**.



Udaj się na tajemnicze spotkanie i zabierz prezent upominkowy za przybycie.

1. Idź teraz którąś z postaci do federalnych do miasta i porozmawiaj z mężczyzną przebranym za pizzę. Zastrasz go, że może zostać zatrzymany, a opuści plaketkę o pizzy. Udaj się do **seckrit bunker** w lesie i użyj na panelu kodu: **84 67 35**.
2. Przełącz się na Ransoma, wejdź do środka Vanu i zjedź pod ziemię. Idź w lewo, weź udział w spotkaniu i zabierz goodie bag. Otwórz prezent, a zdobędziesz **foil-wrapped brick** i **hacker boot disc**.
3. Przekaż dyskietkę Dolores i włóż ją do komputera w fabryce. Następnie przekaż **used glass** agentowi, który posiada fingerprint kit. Użyj zestawu na szklance, a odkryjesz odcisk palców Chucka na niej. Udaj się teraz na pocztę, ponownie zabierz kawałek taśmy klejącej i użyj jej na szklance.



Hint book możesz zdobyć jako Ransome na konwencie. Wystarczyło zaoferować pierwszą edycję komiksu, którą znaleźć możesz w jego pokoju.

1. Przekaż odcisk palców na taśmie Dolores i udaj się nią do gabinetu Chucka w posiadłości. Użyj odcisków na sejfie i zabierz ze środka czarną książkę. Znajdziesz w niej hasła do wszystkich komputerów Chucka.
2. Użyj teraz **red gel decoder** (z pokoju Dolores) na **hint book** (Ransome może go zdobyć, jeśli odda za nie pierwszy egzemplarz swojego komiksu), by poznać szczegóły, jak zawiesić komputer na której gra się w grę przygodową.
3. Wróć do fabryki i udaj się do komputera. Wpisz hasło, które poznałeś w gabinecie i wybierz **adventure**. Wybierz następujące opcje: **go west, look around, go west, go to light, go north, say "fizzscum"**. Zawiesi to komputer, fabryka zostanie zamknięta, a rozdział dobiegnie do końca.

Part 8 - The Escape



Czapka + aluminium to niezawodna ochrona przed laserami.

1. Otwórz foil-wrapped brick, a znajdziesz w środku ładunek wybuchowy. Umieść go na metalowych drzwiach. Następnie użyj na ładunku **Candy Dispenser** Ransoma.
2. Wejdź przez drzwi i idź w prawo. Następnie użyj czerwonego przycisku na ścianie. Idź dalej w prawo, aż dotrzesz do korytarza z laserami. Załóż aluminium na czapkę piracką, następnie ubierz ją i przejdź w prawo. Będziesz całkowicie bezpieczny i lasery nie zrobią ci krzywdy.



Wyłącz wentylator dzwoniąc na numer obok jako Franklin.

1. Dotrzesz do pokoju z wielkim wentylatorem. Obok niego znajdziesz tabliczkę z numerem 5770. Przełącz się na Fraklina, udaj się do jakiegokolwiek pokoju i użyj "zap" na telefonie. Wybierz wskazany numer, a wyłączysz wentylator.
2. Przeciśnij się przez zatrzymany wentylator Dolores. Ponownie przełącz się na Franklina i wybierz ten sam numer, by włączyć wentylator. Przełącz się na dziewczynę i wejdź drabiną do góry, by reszta drużyny mogła do ciebie dołączyć.



Użyj Strange Tool na słocie obok drzwi, by wejść do środka i zakończyć pojedynek z wujkiem Chuckiem.

1. Użyj Strange Tool jako Agentka Reyes, na słocie obok drzwi. Wejdź do środka jako Dolores.
2. Naciskaj na kolejne tuby, aż zostanie tylko jedna. Czas na prawdziwie wstrząsające odkrycie dla twoich postaci. Czeka cię długi dialog z Chuckiem, a na końcu rozdział zakończy się.

Part 9 - The Deleting



Ostatecznie, Franklin odważy się szczerze mówić o tym co czuje.

1. Każda z postaci uzyskała ostateczny cel, co musi zrobić, by zakończyć grę. Zacznijmy od Franklina.
2. Udaj się do Penthouse'u i postaw się Xavierowi, dzięki czemu zdobędziesz kryształ. Udaj się do sekretnego pomieszczenia, a następnie przełącz się na Dolores i nią też dołącz na szczyt hotelu. Pozwól ojcu i córce porozmawiać po raz ostatni, by Franklin spokojnie odszedł w zaświaty.
3. Czas na Ransoma. Udaj się do jadalni i przekaz kartkę z przeprosinami sprzedawczyni. Rozpocznie to retrospekcję - wyjdź na scenę. Tym razem, nie obrażaj nikogo, a staraj się, by żarty były łagodnej natury (możesz obrażać innych dla achievementu i wczytać potem grę).
4. Jako Agent Reyes, udaj się do Nickel News i przekaz reporterce zeznanie Chucka, co oczyści z win jego ojca.



Na konwencji znajdziesz tajemne dane, które spowodują, że Agentka zostanie teleportowana z gry.

1. Czas na agentkę Ray. Udaj się nią na konwent w hotelu i podaruj statuetkę jedynej osobie w sali. Następnie podnieś diagram, a zostaniesz teleportowany z gry.















Finał Dolores to wędrówka po całkowicie oldschoolowych lokacjach. Twój ostateczny cel to wędrówka do fabryki i wciśnięciu 8 tub.








1. Jako Dolores idź do zwłok z początku gry i użyj na nich dmuchanego balonu (podpowiedź zagadki można było znaleźć w kickstartowym trailerze gry). Cofnij się na autostradę i idź w prawo. Przejdź przez miasto i idź do fabryki. Wejdź do środka i przejdź korytarzami do wireframePillowTron. Wejdź do środka urządzenia i zacznij wciskać wszystkie tuby.
2. Nastąpi zakończenie gry i wyświetlą się napisy końcowe. Poczekaj, aż miną, a dostaniesz osiągnięcie. Gratulację, Udało ci się przejść grę!

Aneks

Osiągnięcia

| Ikona | Nazwa osiągnięcia | Komentarz |
|---|-------------------|---|
|  | Part one | Rozpocznij Part One rozgrywki. |
|  | Part two | Rozpocznij Part Two rozgrywki. |
|  | *Beephole* | Ukończ retrospekcję Ransoma. |
|  | Out of the Will | Ukończ retrospekcję Dolores. |
|  | Part three | Rozpocznij Part Three rozgrywki. |
|  | Secret Meeting | Ukończ retrospekcję Franklina. |
|  | Justice | Złap zabójcę. |
|  | Part four | Rozpocznij Part Four gry. |

| | | |
|---|--------------------------|---|
|  | Sky High | Wejdź żywą postacią do penthouse'u. |
|  | Part five | Rozpocznij Part Five gry. |
|  | Part Six: The Factory | Rozpocznij Part Six rozgrywki. |
|  | Part Seven: The Madness | Rozpocznij Part Seven rozgrywki. |
|  | Part eight: The Escape. | Rozpocznij Part eight rozgrywki. |
|  | Part Nine: The Deleting. | Rozpocznij Part nine rozgrywki. |
|  | Hard Won | Ukończ grę na hard modzie. |
|  | Last One Out | Przeczekaj całe napisy końcowe. |
|  | Great Escape | Ucieknij z kanałów. |
|  | *Beephole* Mime | W retrospekcji Ransoma, podejdź do Clowna i go popchnij. |

| | | |
|---|------------------|--|
|  | Dust Appreciator | Zdobądź 25 specks of dust. |
|  | Hotel Tourist | Odwiedź każdy pokój w hotelu. |
|  | Nuke it | Zniszcz rezydencję. Możesz to uczynić, naciskając na wielki przycisk w gabinecie Chucka. |
|  | Dust Collector | Zbierz 50 specks of dust. |
|  | *Beehole* Redux | Na koniec gry, przy powrocie do retrospekcji obrażaj widownię. |
|  | Easy Win | Ukończ grę w Casual Mode. |
|  | Book Worm | Przeczytaj 100 książek w bibliotece. |
|  | Well Informed | Przeczytaj wszystkie gazety w Nickel Newspapers. |
|  | No one is Home | Odsłuchaj 100 wiadomości głosowych. |
|  | Mean Person | Spraw, by każda z postaci płakała. |

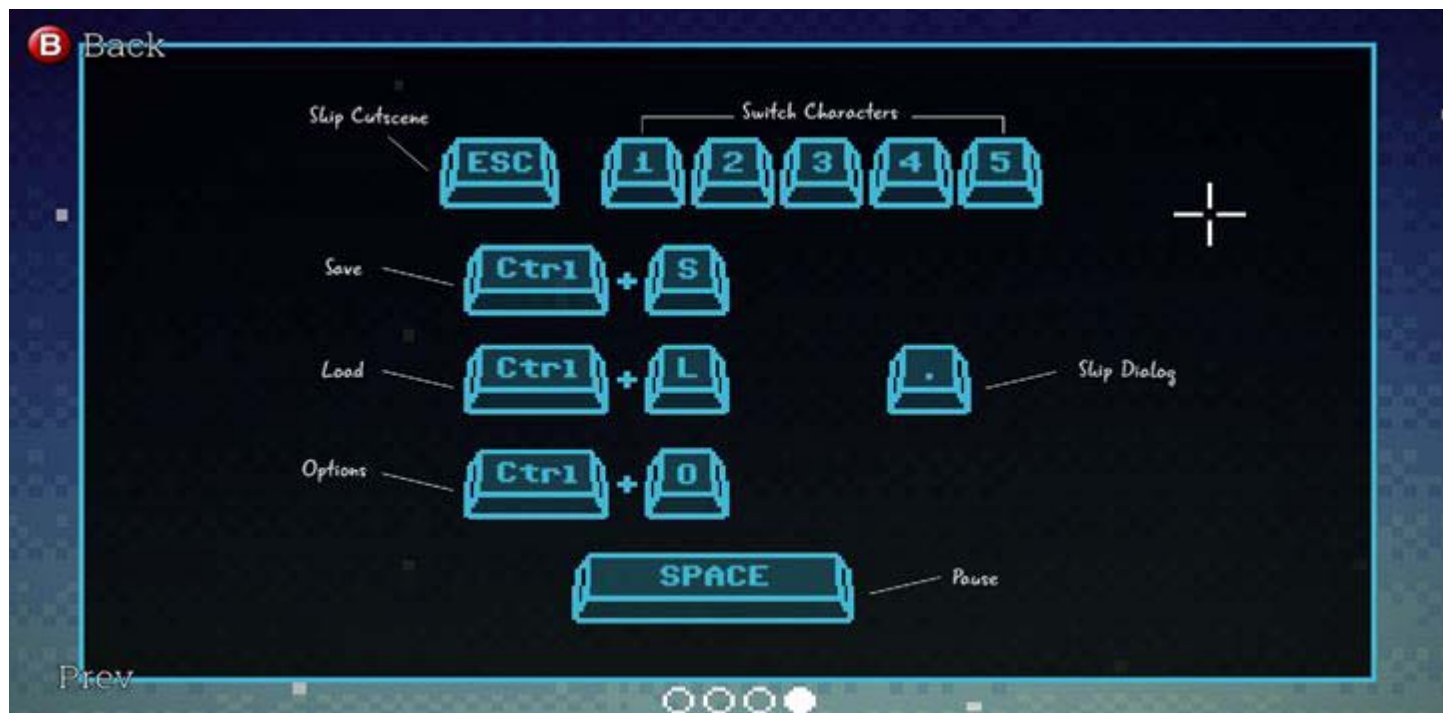
| | | |
|---|--------------|--|
|  | Dust Hoarder | Zbierz 75 Specks of Dust. |
|  | Messy World | Nie podnoś ani jednego z Specks of Dust do końca gry. |

Sterowanie

Zależnie od tego czy grasz na PC, czy na konsoli sterowanie będzie się od siebie różniło. Poniżej znajdziesz obrazki z gry, które dokładnie przedstawiają rozkład klawiszy i przycisków.

PC

Oto schemat sterowania dla klasycznej konfiguracji klawiatura + myszka:














| | |
|-----------|--------------|
| ESC | Pomiń scenkę |
| Ctrl+S | Zapisz |
| Ctrl+L | Wczytaj |
| Ctrl+O | Opcje |
| . | Pomiń dialog |
| SPACE | Pauza |
| 1,2,3,4,5 | Zmień postać |

Konsola

Schemat poniżej przedstawia jak sterować postaciami z wykorzystaniem pada:



| | |
|---|--------------------------------|
|  | Poruszanie kursorem |
|  | Dopasowanie kursora |
|  | Wybieranie wyrazów/przedmiotów |
|  | Zmiana postaci |
|  | Następny przedmiot |
|  | Poprzedni przedmiot |
|  | Opcje |

| | |
|---|----------------------------|
|  | Pomiń dialog |
|  | Powrót |
|  | Wybierz podświetlony wyraz |
|  | Wybierz wypowiedź |