

Aura: Fate of the Ages

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Aura: Fate of the Ages

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

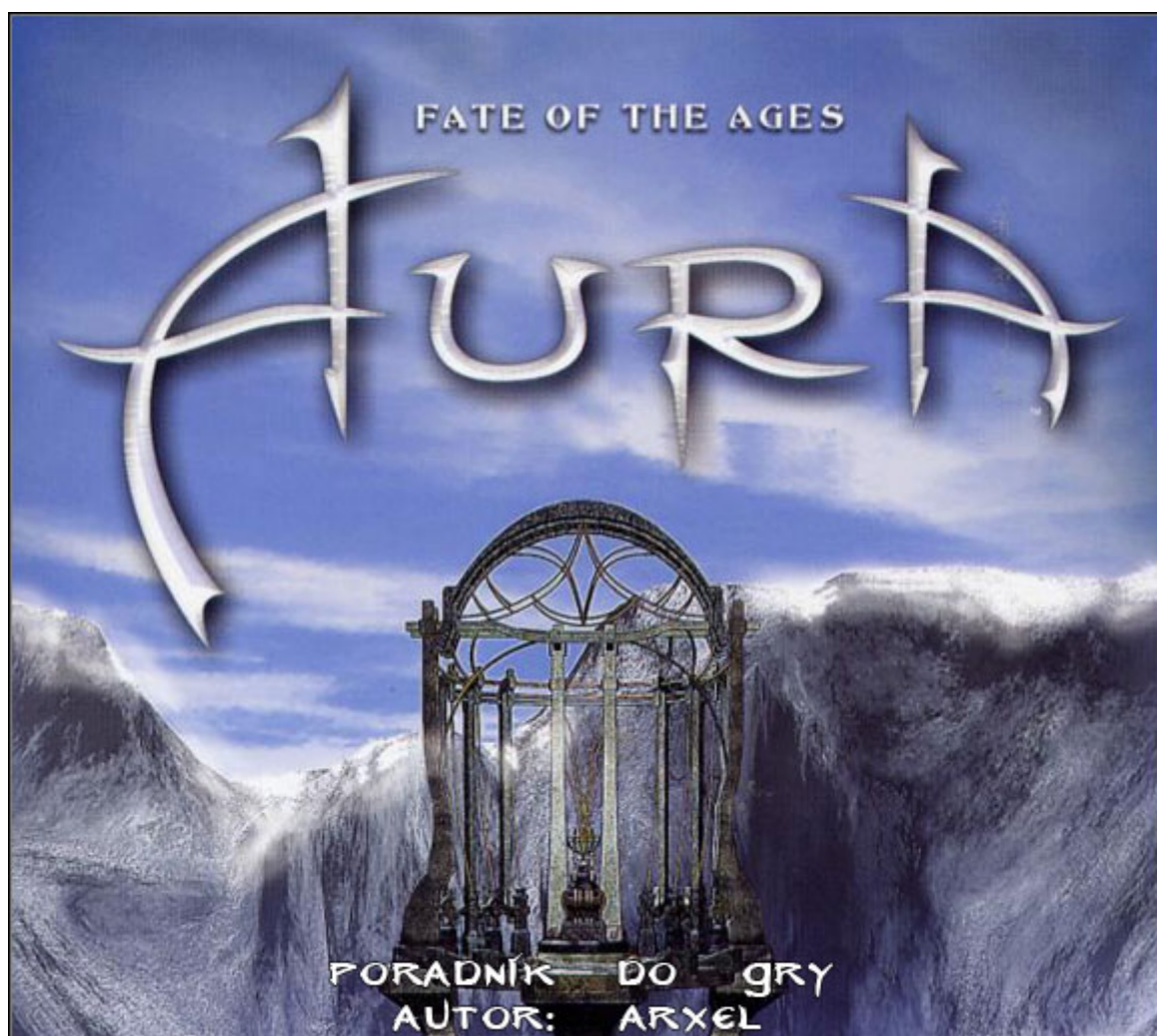
Producent Streko-Graphics Inc., Wydawca Dreamcatcher / The Adventure Comp., Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział I: Dolina Ademiki	4
Rozdział II: Dragast	13
Rozdział III: Na-Tiexu	33
Rozdział IV: Wyspa Jedności	54
Dziennik	55

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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witaj w poradniku do gry *Aura: Fate of the Ages* – przyjemnej przygodówki point & click naładowanej elementami logicznymi. Poradnik zawiera kompletny opis fabuły oraz dokładne opisy wszystkich zagadek, jakie napotkasz na swej drodze.

Przydatny w grze jest **Dziennik** (dostęp do niego masz w inwentarzu po prawej stronie, który to otwierasz za pomocą prawego przycisku myszy), który zawiera pomocne wskazówki do zagadek, jakie napotkasz w grze. Dla ułatwienia, na końcu poradnika znajdziesz wszystkie strony **Dziennika**. W pewnym momencie gry, jedna ze stron zostanie wpisana na wcześniejszej, niż ostatnia, pozycji. W poradniku znajdziesz wersję końcową (po zebraniu wszystkich stron) i także do nich odnoszą się konkretne przypisy w poradniku.

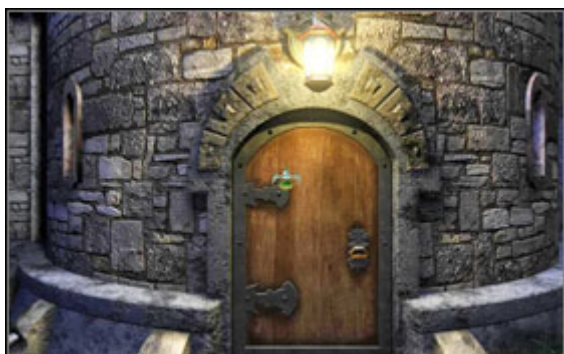
Wszystkie przedmioty, które będziesz musiał zabrać do inwentarza oznaczone są kolorem **zielonym**, natomiast tam, gdzie pojawią się na **niebiesko**, oznacza moment ich użycia. Kolorem **pomarańczowym** zaznaczone zostały wszystkie pozostałe rzeczy, z którymi będziesz musiał wdać się w interakcję.

Artur „Arxel” Justyński

Opis przejścia

R o z d z i a ł I : D o l i n a A d e m i k i

Tuż po zakończeniu intra znajdziesz się przed drzwiami do chaty **Grifita #1**. Wejdź do środka. Na początku podejź do podium po lewej, na księdze znajdziesz **list od Grifita #2** o prośbie przygotowania statku do podróży. Po jego odczytaniu, w **Dzienniku** znajdziesz pięć nowych notatek.



Pozbieraj teraz wszystkie dostępne przedmioty w pomieszczeniu. Odwróć się i udaj w stronę regału, na którym znajdziesz **Rozrusznik #1**. Po drugiej stronie pokoju, na biurku **#2**, znajdziesz pozostałe rzeczy. Ze **szkatułki** zabierz **Zielony**, **Czerwony** i **Niebieski klejnot**, **Generator** oraz **trzy Szablony**. Obok wagi leży **Termometr** oraz **Zapalniczka**.



Ponownie się odwróć i skieruj swe kroki do maszyny, a dokładniej jej końcowej części po prawej **#1**, gdzie umieścisz **Rozrusznik** (niewielką podpowiedź do tej zagadki znajdziesz na pierwszej stronie w **Dzienniku**). Próba jej naładowania (kliknij na **trzy rurki** wystające z maszyny) spełnie na niczym. Przejdź do początku mechanizmu, tuż obok modelu układu słonecznego, po czym użyj **Zapalniczki** na palniku pod garnkiem. Kolejny etap ogranicza się do przekręcenia dwukrotnie **pokrętła**, które wda w ruch kolejny garnek, a następnie zacznie pompować energię dalej. W następnej części musisz umieścić **Termometr** na skali po prawej **#2** oraz ustawić moc, którą przeprowadzisz dalej. Do dyspozycji masz pięć różnych ustawień (na obrazku 0-4) i metodą prób i błędów musisz ustawić odpowiednią wartość. Przesuń **suwak** na trzecią pozycję. W pozostałych przypadkach próba naładowania ładowarki się nie powiedzie. Po naładowaniu zabierz **Naładowany rozrusznik**.



Przyjrzyj się bliżej modelowi układu słonecznego **#1**. Zapal **lampkę** znajdującą się przy nim, a następnie kliknij na **górną część globu**. Planety zaczną wirować przy okazji połyskując innym kolorem **#2**. Warto tę informację zanotować. Ponadto, na czwartej stronie w **Dzienniku** znajdziesz podpowiedź do zadania z wykorzystaniem właśnie tego modelu. W tabelce poniżej znajdziesz spis kolorów poszczególnych planet (planeta z pierścieniem nie jest widziana z tej pozycji, możesz ją zauważyć albo podczas wirowania albo obchodząc glob i patrząc z drugiej strony).



Rodzaj planety	Kolor w bezruchu	Kolor podczas wirowania
Największa	Niebieski	Czerwony
Średnia	Czerwony	Żółty
Najmniejsza	Żółty	Zielony
Z pierścieniem	Zielony	Niebieski

Nim opuścisz chatę, skieruj się do drugiego pomieszczenia z krętymi schodami. Tuż za przejściem, na ścianie po prawej stronie, znajdziesz panel kontrolny **#1**. Aby mechanizm został uruchomiony, wszystkie pokrętła muszą być odkręcone. Po naciśnięciu na którykolwiek, dwa kolejne (patrzac zgodnie z ruchem wskazówek zegara) również zmieniają swoją pozycję (jeśli będą odkręcone to się zakręcą i odwrotnie). Aby otrzymać pożądaný efekt naciśnij dowolne **pokrętło**, a następnie naciskaj każde kolejne zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Z podłogi, na środku pomieszczenia, wysunie się mechanizm, dzięki któremu otworzysz ukryte przejście do ukrytego tunelu. Podejdź bliżej, kiedy kopała się otworzy wsadź do środka **Generator #2**. Z przodu znajdują się trzy miejsca na klejnoty oraz, nieco wyżej, na szablony. Podpowiedź do tej zagadki znajdziesz na piątej stronie w **Dzienniku**. Jako, że nie znasz jeszcze dokładnej kombinacji ich ułożenia, odejdź od maszyny. Powrócisz do niej później, po rozwiązaniu kilku kolejnych łamigłówek.



Otworzy się ukryte przejście, do tunelu, w ścianie po prawej. W tym momencie jeszcze nie jesteś w stanie otworzyć wrót, lecz wejdź do przedsionka i podnieś leżącą na ziemi po prawej **Dźwignię**. Udaj się teraz schodami na górę. Po drodze natrafisz na przytwierdzoną do ściany okrągłą tarczę, z obrotowym mechanizmem przedstawiającym cztery różne wzory **#1**. Zerknij do **Dziennika** na drugą stronę, gdzie znajdziesz stosowną podpowiedź do zagadki, z którą powiązana jest ta tarcza. Wyjdź po schodach na samą górę. Prócz kolejnych dwóch tarcz na ścianach, znajdziesz tam sporych wielkości mechanizm z zaznaczonymi kierunkami świata **#2** oraz miejscem na rozrusznik po lewej stronie. Ów mechanizm znajdziesz także na trzeciej stronie w **Dzienniku**.



Po wyjściu na zewnątrz skieruj się w prawo. Dotrzesz do miejsca z czterema filarami z kopułą na każdym z nich oraz czterema obracalnymi lampionami **#1**. Podejź do pierwszego filaru i odśłoń **kopułę #2**. Z pozostałymi będziesz postępował według tej samej zasady. Zgodnie z podpowiedzią na czwartej stronie w **Dzienniku**, musisz odpowiednio ustawić filary oraz lampiony by otrzymać **Mapę Nawigacyjną**. Strzałki wychodzące bezpośrednio z planety wskazują na planetę usytuowaną na filarze oraz **kryształy** znajdujące się pod kopułą. Oznacza to, iż kolor kryształu (znajdującego się z przodu) na filarze musi odpowiadać kolorowi planety, która to zgadza się z tą na filarze. Jeśli chodzi o lampion, to kryształ, który znajduje się naprzeciw filaru (praktycznie niewidoczny, znajduje się po prawej stronie), musi się zgadzać z kolorem połysku planety (znajdującej się na tymże filarze). Tabela poniżej zawiera wszystkie prawidłowe ustawienia, zarówno kryształów w filarach jak i lampionów.



Filary:

Planeta na filarze	Kolor kryształu znajdującego się na frontowej pozycji
Największa	Niebieski
Średnia	Czerwony
Najmniejsza	Żółty
Z pierścieniem	Zielony

Lampiony:

Planeta na filarze	Kolor kryształu znajdującego się naprzeciw filaru
Największa	Czerwony
Średnia	Żółty
Najmniejsza	Zielony
Z pierścieniem	Niebieski