

# Journey to the Moon: Podróż na Księżyc

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Journey to the Moon**

## **Podróż na Księżyc**

**autor: Karolina „Krooliq” Talaga**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>SOLUCJA</b>	<b>4</b>
<b>Podróż na Księżyc</b>	<b>4</b>
<b>Pierwsze kroki na Księżycu</b>	<b>12</b>
<b>Jak ujarzmić księżycowe rośliny</b>	<b>17</b>
<b>Jak obłąskawić księżycowe stworzenia</b>	<b>21</b>
<b>Necropolis</b>	<b>22</b>
<b>Siedziba Selenitów</b>	<b>26</b>
<b>Język pisany</b>	<b>27</b>
<b>Język mówiony</b>	<b>28</b>
<b>Laboratorium, cz. 1</b>	<b>37</b>
<b>Świetlna maszyna [Lumen machine]</b>	<b>39</b>
<b>Sala sekretnych antyków [Hall of the secret antiquities]</b>	<b>41</b>
<b>Laboratorium, cz. 2</b>	<b>43</b>
<b>Przygotowania do startu</b>	<b>44</b>

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](http://www.gry-online.pl)



## WSTĘP

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do gry *Voyage*, w którym to znajdziecie kompletny opis przejścia czekającej Was przygody.

Ponieważ poniższy tekst powstał w oparciu o anglojęzyczną wersję programu, w solucji postanowiłam użyć także oryginalnych nazw przedmiotów – umieściłam je w kwadratowych nawiasach.

Na początek tylko jedna, krótka uwaga. Opis przejścia zawiera listę wszelkich czynności, jakie należy wykonać, aby pomyślnie ukończyć grę. Niejednokrotnie można je realizować w innej kolejności, niż sugeruję, gdyż *Voyage* nie jest grą tak liniową, jak zazwyczaj bywają przygodówki. Pozostawia nam, graczom odrobinę wolności wyboru. Ze swojej strony starałam się ułożyć opis przejścia w kolejności, jaka wydaje mi się najbardziej logiczna. Tekst podzieliłam na rozmaite rozdziały, które, mam nadzieję, ułatwią Wam poruszanie się po poradniku i szybkie odnajdywanie w nim pożądaných odpowiedzi.

Zapraszam do lektury.

**Karolina „Krooliq” Talaga**



SOLUCJA

P o d r ó ż   n a   K s i ę ż y c

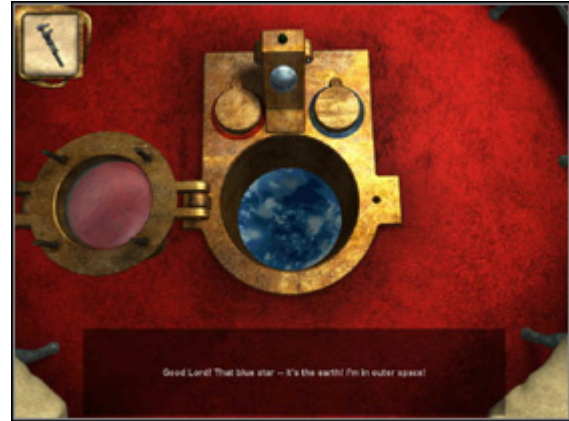
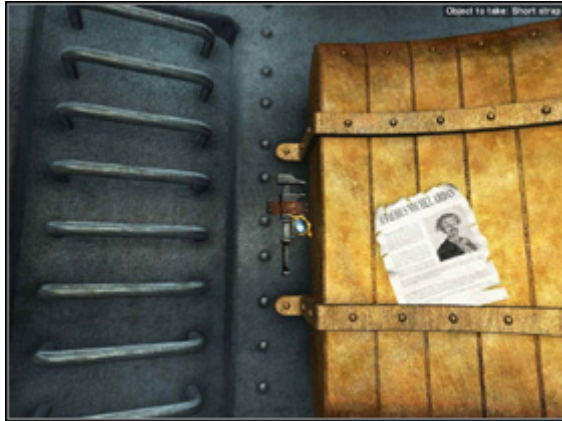


Budzisz się. Nie wiesz, gdzie jesteś. Nie wiesz, co tu robisz. Wiesz tylko, że nazywasz się Michel Ardan. Skoro pamięć Cię zawiodła, to musisz zrekonstruować bieg wydarzeń, które sprawiły, że znalazłeś się w tym miejscu.

Podejdź do mężczyzny leżącego po lewej stronie. Kliknij na nim, a przypomnisz sobie, że to Barbicane, prezes klubu strzeleckiego (pierwsza karta Śledztwa w Twoim ekwipunku zostanie odsłonięta).



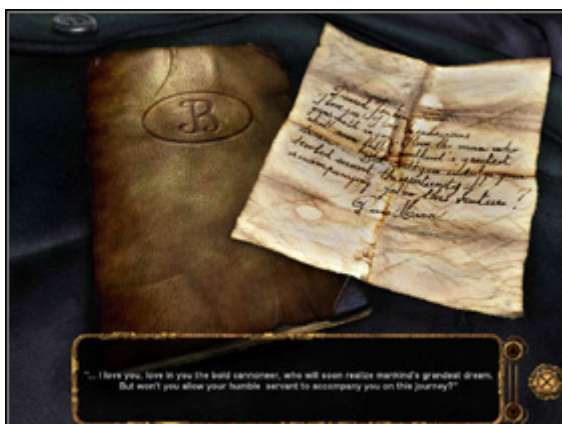
Teraz podejdź do mężczyzny leżącego po prawej stronie. To Kapitan Nicholl, sławny inżynier (kolejna karta Śledztwa zostanie odsłonięta). Tuż nad Kapitanem zauważysz gazetę. Przeczytaj ją, a pierwszy rząd kart Śledztwa będzie wypełniony.



Na ścianie, po lewej stronie od gazety zauważysz krótki pasek [short strap] przytrzymujący klucz francuski [monkey wrench]. Kliknij, a w Twoim ekwipunku znajdzie się pasek, a klucz spadnie na podłogę. Oczywiście, podnieś go. Użyj klucza francuskiego na luku w podłodze. Właśnie dowiedziałeś się, że jesteś w przestrzeni kosmicznej (piąta karta Śledztwa zostanie odsłonięta).



Podejdź do Barbicane'a. Nie żyje. Przeczytaj list, który trzyma w ręce: „Nie starczyłoby tlenu dla trzech” (szósta karta Śledztwa zostanie odsłonięta). Zabierz klucz leżący na podłodze [carriage key].



Z kieszeni kolegi wyjmij portfel i przeczytaj znajdujący się w nim list od niejakiej Diany Moon. Teraz przy pomocy znalezionej przed chwilą klucza, otwórz szafkę znajdującą się nad Barbicanem.





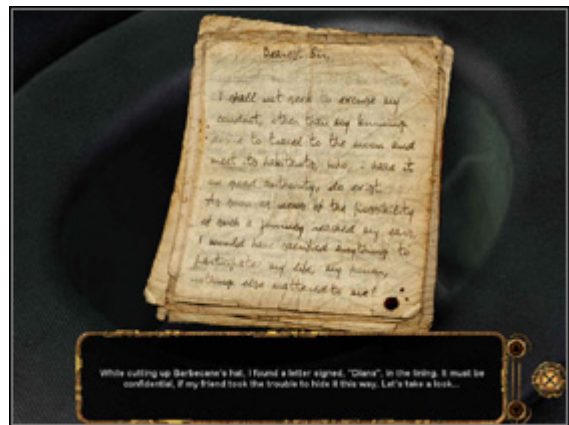
Zabierz z niej następujące przedmioty: rafię [raffia], mały nóż [small knife], pusty rondel [empty pot], długi pasek [long strap], naboje [cartridges], baryłkę prochu [powder barrel], roślinę [vine plant], trzy zamknięte puszkę [closed tin can], niebieski zużyty silnik raketowy [spent (blue) retrorocket], czerwony naładowany silnik raketowy [loaded (red) retrorocket]. Weź też książkę z Ideogramami (od teraz będzie dostępna w Twoim ekwipunku), a tuż za nią znajdziesz chloran potasu [chlorate of potash].



W pewnym momencie zaczniesz brakować Ci tlenu. Na szczęście masz chloran potasu, który w odpowiedniej temperaturze rozkłada się na tlen i chlorek potasu. Zatem zdejmij naczynie z ognia, otwórz pokrywę, wsyp chloran potasu, zamknij pokrywę i przesuń z powrotem na ogień. Poziom tlenu zacznie się podnosić. Od teraz, gdy tylko zaczniesz ponownie brakować tlenu, wykonaj powyższe czynności.



Pod zlewem znajdziesz kanister z potasem [can of potassium] oraz lejek [funnel]. Połącz te dwa przedmioty w swoim ekwipunku.



Weź kapelusz Barbicane'a [Barbicane's hat] i użyj na nim małego noża. Znajdziesz kolejny list od Diany, a następane dwie karty Śledztwa zostaną odsłonięte.



Teraz spójrz na Kapitana Nicholla – on również nie żyje (kolejne dwie karty Śledztwa zostaną odsłonięte). Weź strzelbę [rifle], którą trzyma w dłoni. Po czym wyjmij z kieszeni portfel, a w nim znajdziesz list – również od Diany.