

poradnik do gry
Kroniki Spiderwick



Poradnik zawiera 134 strony i 221 ilustracji

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Spiderwick Chronicles

autor: Jacek „Stranger” Hałas



(c) 2008 GRY-OnLine S.A.

Producent Stormfront Studios, Wydawca Vivendi Games, 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

| | |
|--------------------------------|------------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Opis przejścia gry | 4 |
| 1 – Exploring the Mansion | 4 |
| 2 – The Unseen World | 10 |
| 3 – The Goblin Army | 29 |
| 4 – Finding Lucinda | 73 |
| 5 – The Griffin | 85 |
| 6 – Return to the Mansion | 104 |
| 7 – The Circle is Broken | 108 |
| 8 – Completing the Field Guide | 115 |
| Informacje dodatkowe | 121 |
| Miniquesty | 121 |
| Typy wróżek | 124 |

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel. (+48 12) 626 12 50, fax. (+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2008 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.

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



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „The Spiderwick Chronicles” („Kroniki Spiderwick”). Tekst ten niemal w całości składa się z bardzo dokładnego opisu przejścia wszystkich ośmiu rozdziałów opowieści. Pisząc poradnik najwięcej miejsca poświęciłem na objaśnieniu czynności wymaganych do zaliczenia wszystkich głównych zadań. Na bieżąco podawałem też jednak informacje niezbędne do zaliczenia przydzielanych przez postaci niezależne lub automatycznie udostępnianych miniquestów, czyli takich, które nie są obowiązkowe. Mimo wszystko nie warto ich ignorować, gdyż niejednokrotnie wiążą się z nimi dodatkowe atrakcje czy bonusy ułatwiające rozgrywkę. Druga część poradnika zawiera odnośniki do wszystkich drobnych zadań, pomocne tym z Was, którym zależy jedynie na dotarciu do określonych przedmiotów czy nagród. Zająłem się również przedstawieniem różnych typów wróżek, stanowiących jedną z głównych atrakcji gry. Dokładnie wyszczególniłem w jakich sekcjach poradnika lokalizacji tych istot należy szukać. Pozwala to na zgromadzenie pełnej kolekcji.

Życzę udanej zabawy!!

Stranger

Opis przejścia gry

1 - Exploring the Mansion

Quest 1 - Explore the Mansion (Zbadaj posiadłość)

Zadanie 1: Explore the Mansion (Zbadaj posiadłość)

W trakcie rozgrywania tego poziomu będziesz sterował wyłącznie postacią Jareda. Twoim podstawowym zadaniem będzie natomiast eksploracja wiktoriańskiej posiadłości, do której przeprowadzili się główni bohaterowie gry. Zabawę zaczynasz w sypialni Jareda. Nie zapominaj o tym żeby dokładnie czytać wyświetlane na ekranie okna z podpowiedziami. Nie będzie ich zbyt wiele, ale będą one dotyczyły samych najważniejszych informacji. Wykorzystaj wolną chwilę do tego żeby rozejrzeć się po sypialni. Możesz podchodzić do przedmiotów i wciskać klawisz E tak, aby wysłuchać komentarza Jareda. W sypialni możesz obejrzeć zdjęcie ojca (Photo of Dad), znajdujące się obok klatki na gryzonie krakersy (Crackers; screen) oraz akwarium (Fish Tank). Na koniec porozmawiaj z Simonem. Za każdym razem wciskaj ENTER, tak aby rozmowa mogła być kontynuowana.



Wyjdź z sypialni. Jeśli chcesz, możesz skierować się do znajdującej na wprost łazienki. Tu odnajdziesz tylko jeden interaktywny obiekt – starą rurę (Old Pipe). Wyjdź z łazienki i ruszaj przed siebie. Skieruj się do pomieszczenia zlokalizowanego na wprost. Będzie to sypialna Mallory. Będziesz oczywiście mógł z nią porozmawiać. Możesz tu też obejrzeć dwa przedmioty – medal za osiągnięcia w szermierce (Fencing Medal) oraz serwetkę (Doily). Wyjdź z tego pomieszczenia. Możesz teraz na chwilę skierować się w lewo, oglądając puszki z solą (Salt; screen) oraz próbując wejść do sypialni mamy (Mom's Door).



Zadanie 2: Find a Broomstick (Zdobądź kij od miotły)

Wróć się do okolic sypialni Mallory. Odnajdziesz tu schody, dzięki którym będziesz się mógł skierować na strych. Ruszaj więc przed siebie. W pierwszej kolejności zajmij się zbadaniem pompki do roweru (Bicycle Pump). Następnie przyjrzyj się dziwnym szafkom (Strange Shelves) i wysłuchaj komentarza Jareda. Na koniec skieruj się do pokazanej na screenie drabiny. Użyj jej, tak aby przedostać się na poddasze.



Spróbuj zbliżyć się do skrzyni (Chest), lecz niestety jest ona jeszcze chwilowo zamknięta. Obróć się więc w prawo i podejź do oznaczonej przez grę **miotły** (Broomstick; screen). Wciśnij E, tak aby zdobyć kij od miotły. Będziesz teraz mógł nim wymachiwać wciskając lewy przycisk myszy. Chwilowo nie jest to jednak wymagane, gdyż nie spotkasz żadnych wrogów. Zbadaj teleskop (Telescope Lens). Zejź teraz po drabinie dół i skieruj się ponownie na pierwsze piętro. Biegnij przed siebie, omijając obie sypialnie (Mallory i mamy).



Przed Tobą będą znajdowały się schody prowadzące na parter. Skorzystaj z nich i obejrzyj krótką scenkę przerywnikową, sugerującą, że coś przemieszcza się wewnątrz ścian budynku. W okolicy znajduje się kilka nowych pomieszczeń, ale w większości z nich nie znajdziesz nic ciekawego. Obok schodów znajduje się kotek (Mr. Tibbs). Skieruj się teraz do pomieszczenia zlokalizowanego na lewo od schodów (screen). Możesz tu przede wszystkim porozmawiać z Simonem. Ponadto przyjrzyj się książkom (Books). Wyjź z pomieszczenia.



Jeśli chcesz, możesz zbadać pomieszczenie znajdujące się na wprost od Twojej pozycji, a także przyległy pokój, zlokalizowany po prawej stronie. Nie odnajdziesz tam jednak żadnych godnych uwagi obiektów. Udaj się więc do niewielkiego pomieszczenia z szafkami. Obejrzyj plastikowe torebki (Plastic Bags; screen), a następnie spróbuj wejść do kuchni. Wyświetlona zostanie druga scenka przerywnikowa.



Zadanie 3: Open Plaster Wall (Zniszcz fragment ściany)

W pierwszej kolejności proponowałbym rozejrzeć się po kuchni. W koszu na śmieci niedaleko prawych drzwi znajduje się butelka po wodzie sodowanej (Soda Bottle). Obejrzyj również kuchenkę (Oven), karmę (Oatmeal), słoiki z miodem (Honey) oraz słoiki z sosem pomidorowym (Tomato Sauce). Podejdź teraz do zaznaczonego przez grę fragmentu ściany i zacznij wciskać lewy przycisk myszy (screen). Pozwoli ci to na rozbicie tynku. Zaczekaj aż gra wyświetli nowy filmik przerywnikowy.

