

Lost Horizon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Lost Horizon

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Animation Arts, Wydawca Deep Silver / Koch Media
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	4
Prolog	4
Rozdział I – Zaginiony przyjaciel	7
Rozdział II – Sekret w górach	21
Rozdział III – Wyścig z czasem	45
Rozdział IV – W jaskini lwa	58
Rozdział V – Głęboko na terytorium wroga	74
Rozdział VI – Oko tygrysa	88
Rozdział VII – Serce świata	99
Bonus	114

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



Wprowadzenie

Dzięki temu poradnikowi przeprowadzisz zawadiackiego Fentona i śliczną Kim przez pełną niebezpieczeństw i nagłych zwrotów akcji przygodę.

Opis przejścia gry podporządkowany jest wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy stają bohaterowie. Szukając rozwiązania danego problemu, znajdziesz je w podrozdziale opatrzonym stosownym tytułem i podpowiadającym tylko te działania oraz lokalizację tylko tych przedmiotów, które są niezbędne do jego rozwikłania. To, co w tym momencie rozgrywki można jeszcze znaleźć lub zrobić, a co dotyczy innych zadań, odkryjesz w następnych podrozdziałach.

Po grze poruszasz się za pomocą kursora w kształcie komputerowej myszki. Klawisz, którym możesz kliknąć na danym obiekcie, ma kolor zielony. Dzięki temu od razu wiesz, które przedmioty da się zabrać bądź wykorzystać w inny sposób (LPM), a które tylko obejrzeć (PPM). Również po najechaniu w ekwipunku jedną znajdźką na drugą jasne staje się, które z nich dadzą się ze sobą połączyć. Wszystkie pozwalające na to obiekty warto badać prawym przyciskiem myszki, bowiem często dopiero wtedy można z nimi zdiagnozować coś więcej, a w przypadku rzeczy w ekwipunku – zyskać dodatkowe informacje i przedmioty.

Za pośrednictwem spacji lub symbolu lupki, widocznego w prawym dolnym rogu ekranu, ujawnisz aktywne punkty w danej lokacji. Pod usytuowanym obok znakiem zapytania kryją się podpowiedzi narratora.

Przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku, wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

P r o l o g

Wydostań się z tajnej komnaty

Jako Richard Weston jesteś zamknięty w tajnej klasztornej skalnej komnacie, z której musisz wydostać się w inny sposób niż przez drzwi (których i tak nie umiesz otworzyć), za nimi bowiem nadal znajdują się napastnicy.

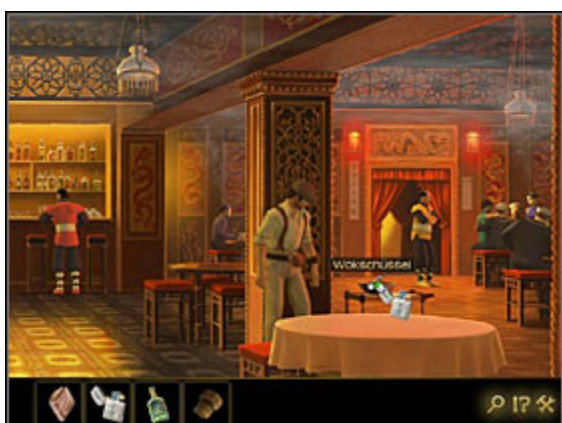
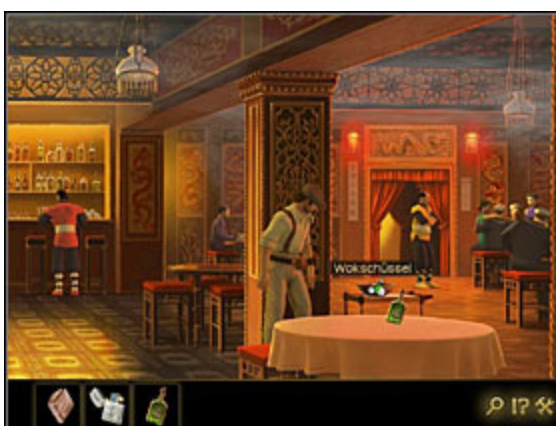
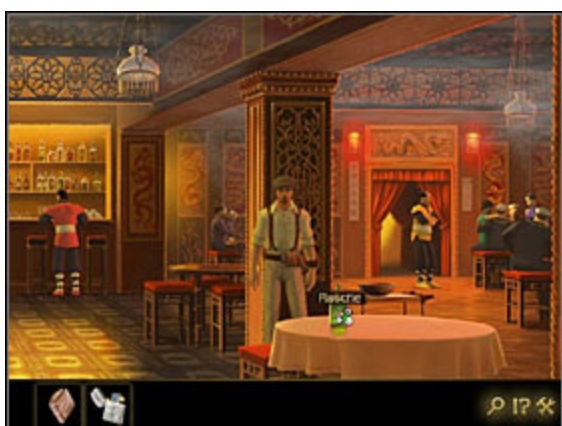


Możesz spróbować przesunąć okrągłą płaskorzeźbę z wizerunkiem smoka, ale nie jest to ten właściwy pomysł. Weź zatem **artefakt**, który dostałeś od mnicha, i zainstaluj go na szczycie usytuowanej centralnie kamiennej steli (kolumny).

Ucieknij oprychom Tonga

Jako Fenton Paddock porozmawiaj ze śpiewającą w lokalu dziewczyną. W trakcie tego dialogu w knajpie pojawią się oprychy Tonga. W zależności od tego, jak poprowadziłeś konwersację z piosenkarką, masz dwa wyjścia.

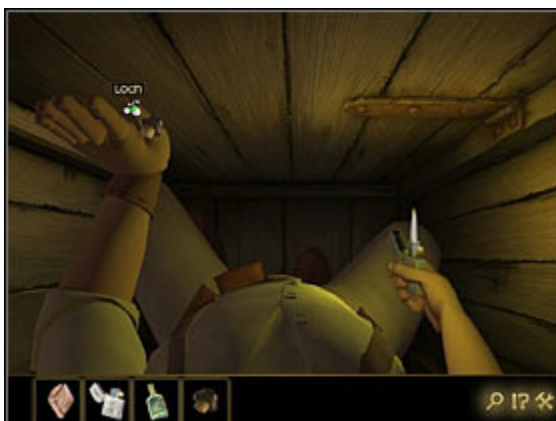
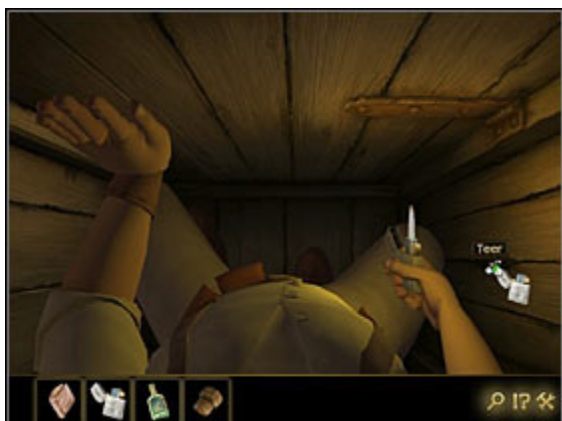
Jeśli wybierałeś cały czas pierwsze kwestie, nie masz się czym martwić. Zbajerowana przez Fentona dziewczyna ofiaruje mu **serwetkę** z numerem swojego pokoju i sama zajmie się zbirami.



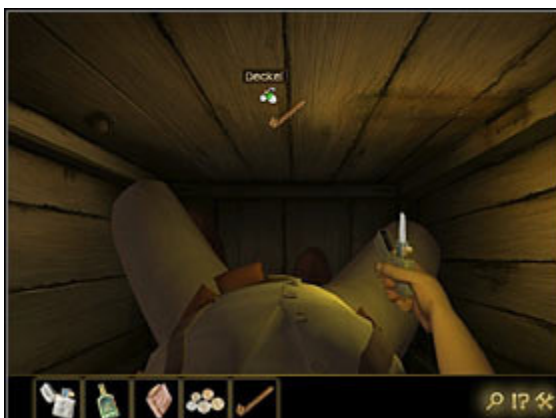
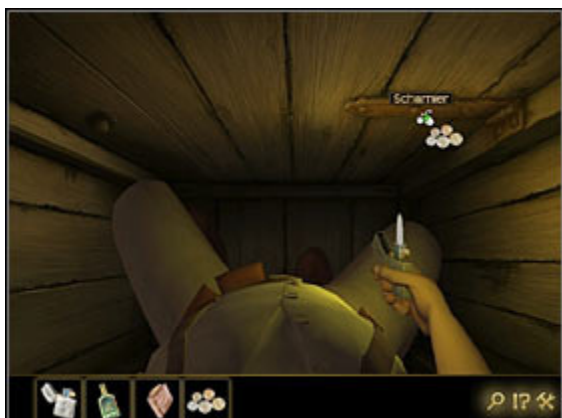
Jeśli zdecydowałeś się na drugie linijki dialogowe, zniesmaczona śpiewaczka odeszła i musisz radzić sobie sam. Weź zatem stojącą na stoliku **butelkę** absyntu. Przelej alkohol do usytuowanej na wózku po prawej misy (woka). (Automatycznie w ekwipunku oprócz pustej butelki znajdzie się **korek**). Podpal zawartość misy zapalniczką, po czym popchnij wózek.

Niestety, nie na wiele się to w sumie zda. Na zewnątrz czeka bowiem reszta niesympatycznych koleś i tu już nic nie pomoże (obojętnie, jaką kwestię wybierzesz, Fenton znajdzie się w solidnych tarapatach).

Wydostań się ze skrzyni



Przede wszystkim trzeba zatkać czymś dziurę w skrzyni, którą Fenton na razie zatyka ręką. W tym celu podgrzej zapalniczką smołę w szparze po prawej. W miękką smołę wetknij korek (lub serwetkę od kobiety z lokalu). Wysmołowany korek (lub serwetkę) wsadź w dziurę po lewej. Jeden problem masz z głowy.

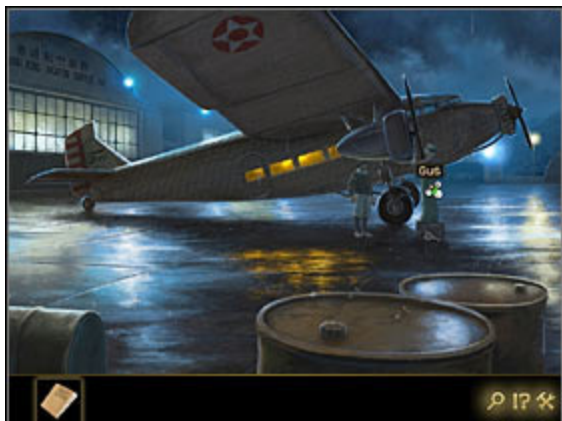


Teraz przejrzyj zawartość portfela, okaże się, że jest tam parę monet. Użyj ich do odkręcenia śrubek w żelaznym zawiasie na wieku skrzyni. Pozyskany w ten sposób **zawiasem** podważ wieko i wydostań się na wolność.

R o z d z i a ł I – Z a g i n i o n y p r z y j a c i e l

Znalazłszy się na lotnisku, zagadnij stojącego przy samolocie mechanika Fentona – Gusa. Dowiesz się, że w biurze czeka jakiś oficer. Po rozmowie z nim trafisz do pałacu gubernatora, gdzie Paddockowi zostaną zlecone poszukiwania zaginionej w Tybecie ekspedycji, której uczestnikiem jest Richard, syn gubernatora i przyjaciel Fentona. Otrzymasz **dossier ekspedycji Richarda**. Musisz też postarać się o mapę tej mało znanej części Tybetu, gdzie wybrał się młody Weston.

Znajdź kogoś, kto ma zamiary na kartografa



Po powrocie na lotnisko ponownie zaczeć Gusa. Poproś go o pomoc w kwestii mapy. Gus przypomni Fentonowi o ich starym znajomym Wuangu, który jest kartografem. Niestety jakiś czas temu panowie stracili ze sobą kontakt i Fenton nie wie, gdzie szukać Chińczyka. Ale być może dowie się tego od barmana Shena. Udaj się zatem do niego – kliknij kursor kierunkowy po prawej (do miasta) i wybierz na mapie nocny klub.