



Memoria

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Memoria

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Daedalic Entertainment, 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
Intro	4
Zaczaruj małą fortecę z patyków, żeby się nie przewracała	4
Rozdział I	5
Znajdź ukryty zamek do krypty	5
Oświetl kryptę bez użycia ognia lub magii	7
Zinterpretuj właściwie tajemniczą wizję	8
Wydostań magiczną laskę ze wspornika	9
Wydostań się z krypty	10
Wyrwij drzwi z zawiasów	12
Zajmij się raną Nuri	15
Rozdział II	16
Dostań się na polanę	16
Usuń maskę z kamiennego filaru	18
Poszukaj świadka w gospodzie	20
Udowodnij, że opanowałeś nowy czar	21
Stwórz kompletny szkic napastnika cz.1	22
Znajdź w Akademii magiczny akumulator mocy i coś, co przyciągnie podejrzanego	23
Stwórz kompletny szkic napastnika cz.2	25
Znajdź coś do jedzenia	26
Rozdział III	28
Podążaj śladami Rachwana	28
Sforsuj cierniste krzewy pełne pajaków i oswobodź magiczną laskę z pajęczyny	31
Skradnij Rachwanowi naszyjnik bez zwracania na siebie uwagi	32
Rozdział IV	34
Dostań się do domu Owlrica	34
Zbadaj miejsce zbrodni i dostań się do gabinetu Owlrica	35
Przeszukaj gabinet Owlrica	38
Nałóż maskę Rachwanowi	39
Rozwiąż zagadkę szóstego ducha	41
Rozdział V	42
Ucieknij z pokoju gościnnego	42
Przekonaj admirała do udziału Sadju w bitwie	43
Porozmawiaj z kapłanem w bibliotece o Ogrodzie Zapomnienia	45
Odzyskaj maskę	46
Zgromadź duchy wszystkich żywiołów i znajdź trzy sekretne komory	48
Rozdział VI	53
Znajdź Fahiego i jego córkę, zanim uda się to innym	53
Rozdział VII	57
Uwolnij magiczną laskę i opuść zbrojownię	57
Odizoluj Kasima od unoszącej się komnaty	59
Wygaś moc pięciu kryształów	60
Pokonaj Kasima	64
Rozdział VIII	65
Daj Brydzie jakiś znak	65
Przywróć się do właściwej postaci	66
Udaj się za Brydą	67
Porozmawiaj z Fahim i pokonaj dżinna	68
Osiągnięcia	69

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

Poradnik do gry *Memoria* zawiera **wskazówki przydatne podczas zabawy** w tę wciągającą przygodówkę. To **dokładna i bogato ilustrowana solucja**, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia opowiadanej przez ten tytuł historii.

Podporządkowana jest ona wyzwaniom, przed jakimi staje dwójka bohaterów: księżniczka Sadja i znany z *Klątwy wron* Geron, którymi sterujesz na przemian.

Ekwipunek pokazuje się po zjechaniu kursorem w dół ekranu. Przedmiotów nie wyjmujesz z niego w tradycyjny sposób, tak że są widoczne poza inwentarzem w swej normalnej postaci, tylko po kliknięciu LPM ich miniaturki pojawiają się w kółku kursora. Bywa to niekiedy mylące – co do tego, czy masz w dłoni właściwą rzecz, upewnij się, sprawdzając, która z nich została w ekwipunku podświetlona. Trzymane przedmioty można zmieniać rolką myszki, a po kliknięciu ich PPM usłyszysz dodatkowy komentarz bohatera (zarówno w przypadku znajdziek, jak i obiektów w grze).

W inwentarzu znajdują się również czary, jakich używa każda z postaci. Możesz też przejść z niego do głównego menu (przywoływanego także klawiszem Esc) i questloga, który jest formą podpowiedzi odnośnie kolejnych zadań i ich realizacji, i w którym odblokowują się postacie oraz obiekty wraz z ich opisami, co stanowi uzupełnienie fabuły. W ekwipunku zlokalizujesz również symbol lupki ujawniającej hotspoty, które przywołasz także spacją. Ponadto w ustawieniach można zaznaczyć opcję pojawiania się jaśniejszej otoczki wokół kursora w przypadku użycia właściwego przedmiotu na właściwym obiekcie (domyślnie jest ona nieaktywna).

Uważaj podczas ewentualnego przewijania dialogów klawiszem Esc, bowiem omija on całe partie tekstu, przerzucając gracza od razu do momentu wyboru kwestii.

W grze występują bonusy (dostępne z poziomu głównego menu) w postaci 18 filmików (aktywujących się automatycznie w miarę postępów w rozgrywce) oraz 31 osiągnięć, z których część wpada samoistnie w trakcie zabawy, jednak by otrzymać większość z nich, trzeba się postarać. W treści poradnika podany jest moment i sposób ich zdobycia, ponadto w ostatnim rozdziale znajdziesz **dokładny opis wszystkich achievementów**.

Znajdźki, które powinny wylądować w ekwipunku bohaterów, zostały wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**, zaklęcia **granatowym**, osiągnięcia **zielonym**, a rozwiązania zagadek i właściwe opcje dialogowe **pogrubieniem**.

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

Intro

Zaczaruj małą fortecę z patyków, żeby się nie przewracała

Jako Geron idź lasem w prawo, a następnie w głąb ekranu, w stronę polany. Porozmawiaj z dziewczynką, po czym spróbuj postawić do pionu jej fortecę z patyków. Niestety, za sekundę konstrukcja się przewróci. Zadziałaj więc na nią zaklęciem (zjedź kursorem myszki w dół ekranu, a kiedy pojawi się ekwipunek, kliknij czar **naprawiająco-niszczący**, umiejscowiony z jego lewej strony, po czym użyj go na fortecy) – jednak to również poskutkuje tylko na chwilę.



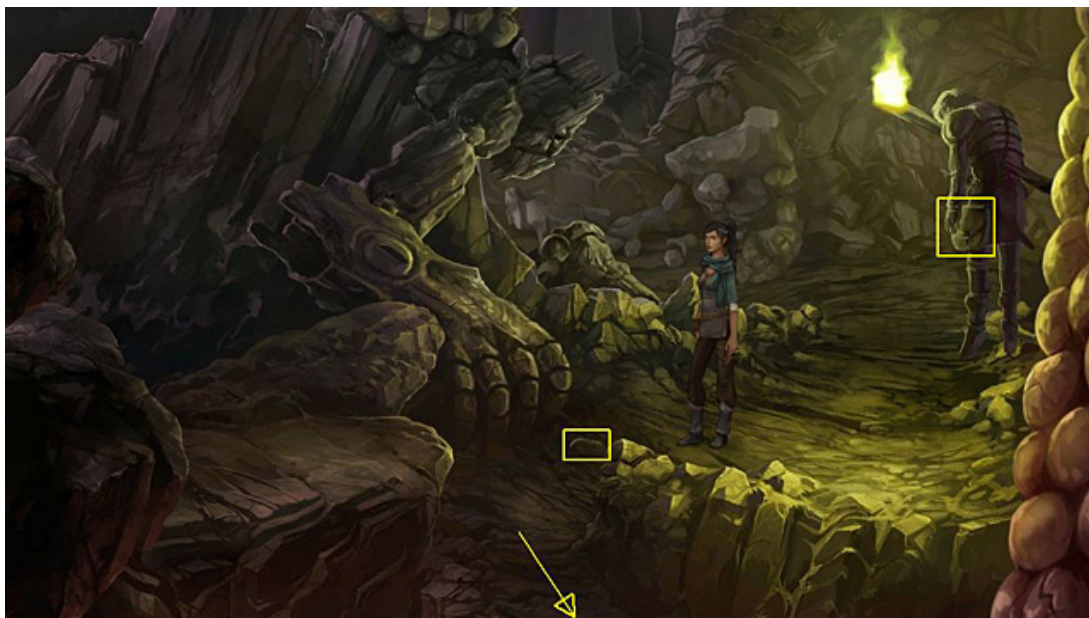
Otwórz zatem stojącą na polanie sporą skrzynię. Wyjmij z niej **szklaną butelkę**, którą rozbij zaklęciem (kliknij ją nim w ekwipunku; możesz też zniszczyć ją w skrzyni i zabrać odłamki). Ułóż **odłamki** szkła wokół fortecy z patyków i potraktuj całość czarem.

W rozmowie z Fahim powiedz, że **lubisz zagadki** i że **jesteś gotowy podjąć wyzwanie**. Jeśli wyrazisz swoją niechęć do zagadek, gra zostanie przerwana i trzeba będzie rozpocząć ją od nowa, ale zdobędziesz wtedy **pierwsze osiągnięcie**.

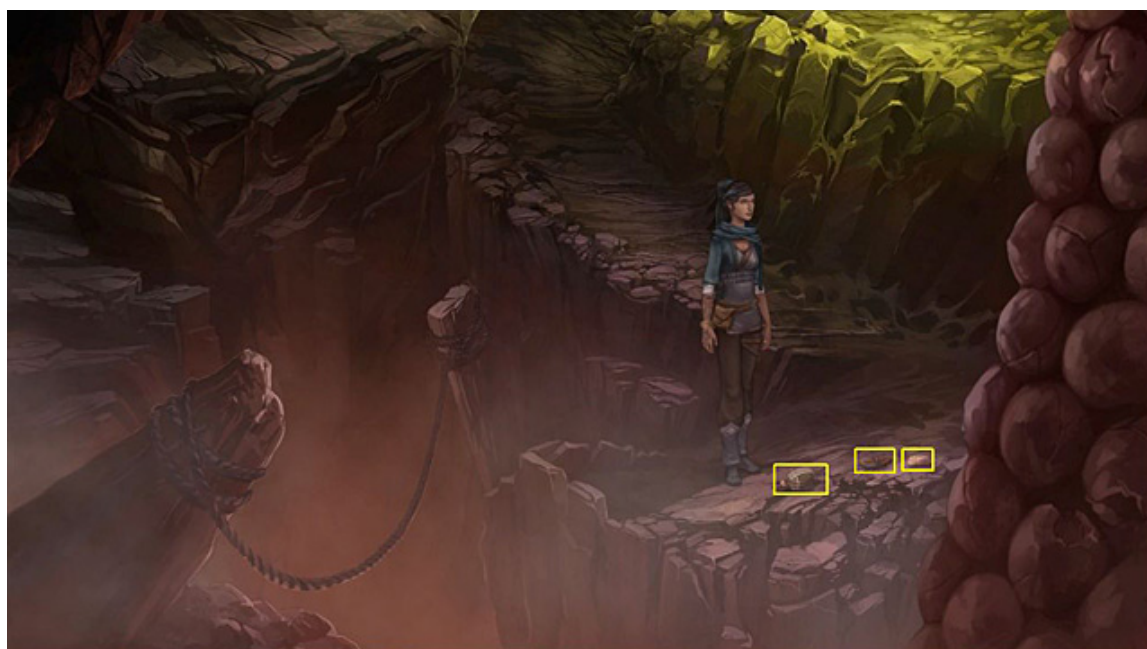
Rozdział I

Z n a j d ź u k r y t y z a m e k d o k r y p t y

Jako księżniczka Sadjia sprzed wejścia do krypty skieruj się do wielkiej sali (w dół ekranu i po schodach), a stamtąd maszeruj w prawo, na plac boju.



Podnieś **sztylet** leżący na ziemi, poniżej wielkiej dłoni olbrzymiego kamiennego monstrem (po lewej). Przebij nim torbę wiszącą po prawej Haruna.



Zejdź niżej i zbiierz to, co wypadło z torby, a konkretnie: bukłak z **alkoholem**, **szczotkę** do czyszczenia konia i **bandaże**.

Wróć do wielkiej sali (kursor w głębi ekranu), a stamtąd po schodach pod wejście do krypty. Podaj stojącemu przy nim magowi pozyskaną przed chwilą szczotkę, by wyczyścił drzwi i zlokalizował zamek.



Niestety, proces otwierania drzwi zostanie przerwany, fragment dziwnego zamka w kształcie chrząszcza odpadnie (Sadja automatycznie podniesie go i poda magowi). Trzeba go przykleić. W tym celu potraktuj sztyletem tajemnicze miejsce (???) na ścianie po prawej, po czym wręcz lepki sztylet magowi. Po otwarciu się drzwi księżniczka wejdzie do krypty.

O ś w i e t l k r y p t ę b e z u ż y c i a o g n i a l u b
m a g i i



Podnieś **srebrną paterę** leżącą mniej więcej w centrum pomieszczenia (obok Sadji). Jest zakurzona, dobrze by było ją wyczyścić. Nasącz zatem jeden z bandaży alkoholem, po czym wyszoruj nim brudną paterę.

Spróbuj zdjąć z haka po lewej wiszącą na nim kadzielnicę – podczas tej operacji Sadja skaleczy się o hak i zakrwawi go. Mimo to zdejmij wreszcie ową **kadzielnicę** wraz z **kadzidełkiem** (kliknij ją raz jeszcze), a na haku powieś błyszczącą srebrną paterę.