

Paradise

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Paradise

autor: Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

S P I S T R E Ś C I

WPROWADZENIE	3
OPIS PRZEJŚCIA	4
PAŁAC KSIĄŻĘCY W MADARGANIE	4
MIASTO MADARGAN	14
PAŁAC RAZ JESZCZE	18
DŻUNGLA	20
WIOSKA MOLGRAVE'ÓW	23
PRZYSTAŃ PROMOWA	31
MIASTECZKO GÓRNICZE ZAMARAT	32
KOPALNIA	34
NA BRZEGU RZEKI	38
OKRĘT „BLACK VAULT”	40

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

Samolot, którym główna bohaterka gry leci do swojego dawno nie widzianego ojca, zostaje zestrzelony przez rebeliantów. Skutkiem wypadku jest kilka niegroźnych siniaków i zadrapań, ale to niestety nie wszystko. Szybko okazuje się, że dziewczyna cierpi na amnezję i nie pamięta nawet jak się nazywa. W poszukiwaniu swojej tożsamości i ojca przemierzy najdziksze zakątki afrykańskiej Mauranii, pełnej niezwykłych zwierząt i jeszcze niezwyklejszych mieszkańców. W podróży będzie jej towarzyszyć czarna pantera. Poradnik do gry „Paradise” zawiera kompletny opis wszystkich przygód Ann Smith i jej „kociaka”.

Dobra rada na dobry początek

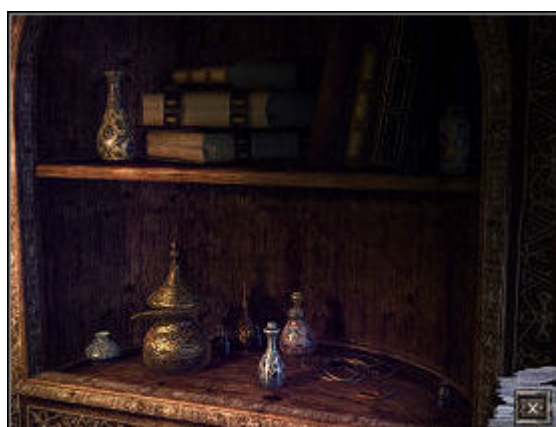
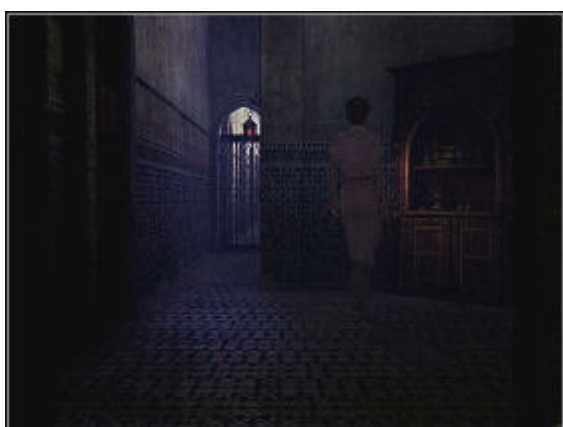
Rozmowy z napotkanymi postaciami są kluczowe w posuwaniu fabuły gry naprzód, dlatego rozmawiaj z każdym i o wszystkim. Gdy niniejszy poradnik podpowiada, aby z kimś pomówić, oznacza to z reguły, że należy wyczerpać wszelkie możliwe tematy konwersacji. Pamiętaj też, że w wyniku twoich poczynań podczas gry, mogą pojawić się nowe tematy do rozmowy, dlatego od czasu do czasu zagadnij również osoby, z którymi główna bohaterka rozmawiała już wcześniej.

OPIS PRZEJŚCIA

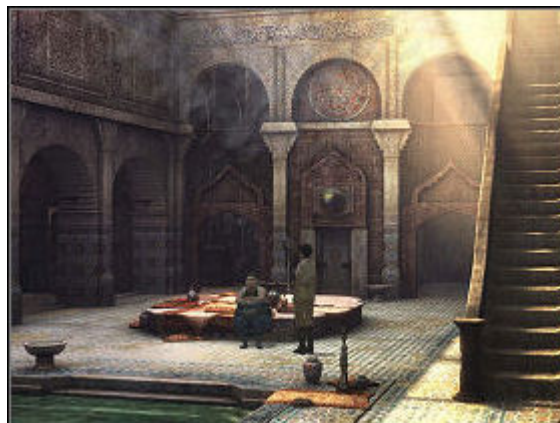
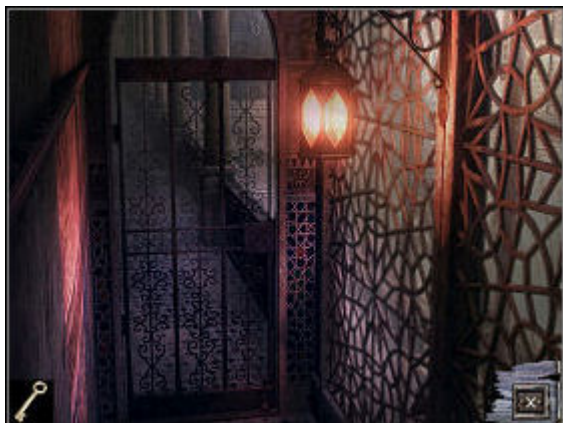
PAŁAC KSIĄŻĘCY W MADARGANIE



Nasza bohaterka budzi się w zalanej słońcem komnacie pałacu w Madarganie. Na sekretarzyku stojącym na przeciwległej ścianie znajdziesz list doktora Mourada, z którego wynika m. in. że dziewczę cierpi na amnezję, co z pewnością nie będzie ułatwieniem podczas całej przygody. Gdy już zapoznasz się z treścią listu, wyjrzyj przez okno. Panią machającą do ciebie z dołu to Aicha, pałacowa służka. Za chwilę znajdzie się w twojej komnacie, aby zwrócić torbę z paroma szpargałami i zamienić kilka słów. Dziewczyny ustalą wspólnie, że nasza bohaterka będzie od tej pory nazywać się Ann Smith. Przez chwilę Aicha nie będzie zbyt rozmowna, ale podarunek w postaci jedwabnej apaszki rozwiąże jej język. Wypytaj ją wtedy o wszystko, co ci przyjdzie do głowy (jeśli chcesz pogadać dłużej, zostaw na sam koniec temat dotyczący Madame Souafi).



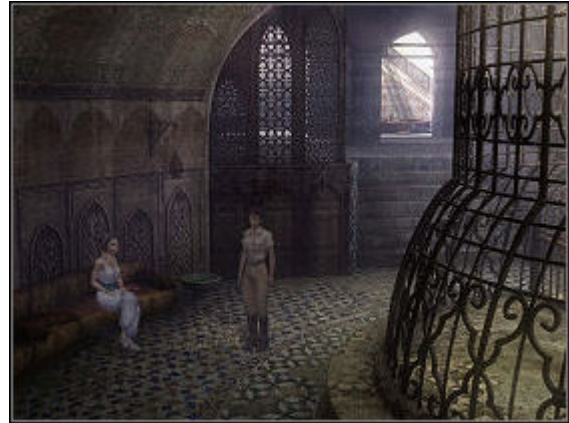
Wyjdź z komnaty. Z regału stojącego w korytarzu zabierz buteleczkę z oliwą i zapalniczkę.



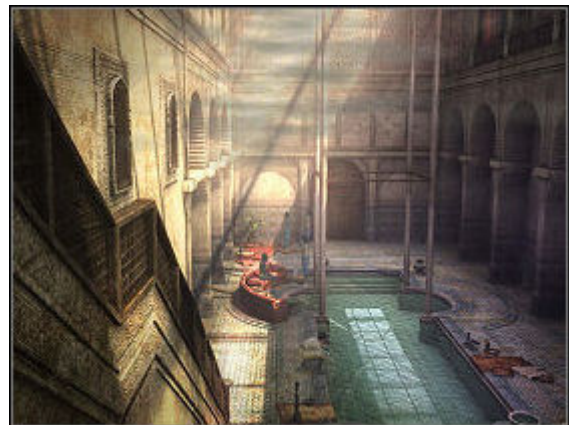
Przyjrzyj się okratowanemu przejściu w głębi korytarza. Jest tu trochę ciemno, dlatego użyj zapalniczki na wiszącej obok lampie. Teraz, używając klucza, bez problemu otworzysz kratę. Przejdź krużgankiem i zjeżdż na dół, na dziedziniec. Porozmawiaj z Madame Souafi.



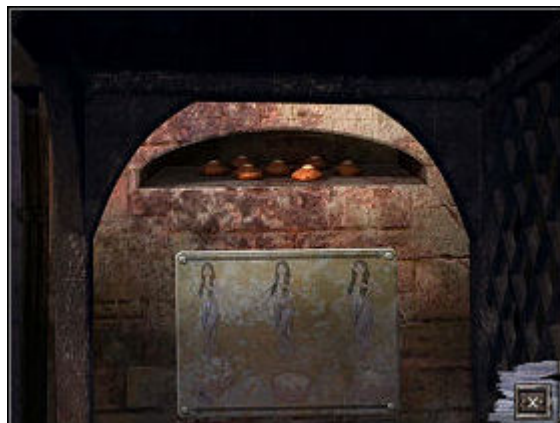
Rozejrzyj się po haremie i pałacowym ogrodzie. W tym ostatnim przyjrzyj się czarnej panterze uwięzionej w klatce. Aicha ostrzeże cię, że to bardzo niebezpieczny kociak. Teraz udaj się na położony wyżej taras, gdzie spotkasz księżęcą faworytę. To strasznie próżne babsko, które w dodatku nie przepada za obcymi, dlatego zanim rozpoczniesz zadawać pytania, komplementuj ją wybierając temat dotyczący faworyty właśnie. Najważniejsze, aby w rozmowie wyciągnąć od niej informację dotyczącą szaty, którą faworyta zakłada odwiedzając komnaty księcia. Zagaduj ją jednak dopóki znudzona nie opuści ogrodu.



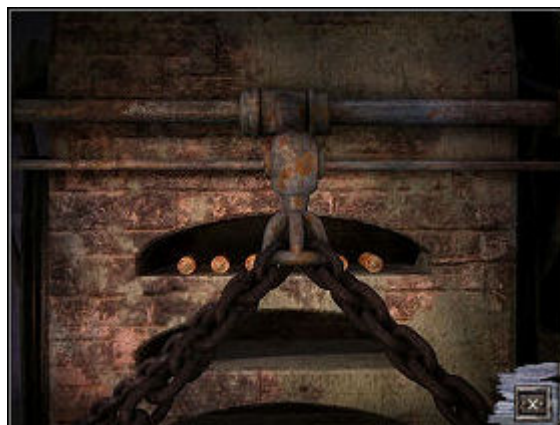
Teraz wróć na dziedziniec z basenem, gdzie krząta się Aicha. Porozmawiaj z nią, a obieca pomóc ci w dostaniu się do księcia w przebraniu jego faworyty. Przejdź z dziedzińca pod arkady i udaj się do ptaszarni, gdzie ponownie spotkasz księżęcą kochankę. Łatwo przegapić to miejsce, ale powyższy obrazek z pewnością będzie pomocny w jego znalezieniu.



Faworyta nie będzie chciała rozmawiać z Ann, ale na odchodnym poprosi ją o przyniesienie ciastek. Znajdziesz je w przedziwnej wadze, znajdującej się pod arkadami, ale dostanie się do nich nie będzie takie proste. Najpierw zabierz dzbanek stojący przy basenie, zaraz obok czerwonej kanapy, przy której rozmawiają dwie kobiety. Przejdź wzdłuż brzegu basenu, aż znajdziesz miejsce, w którym będzie można napełnić dzbanek wodą.



Wróć do wagi i oblej wodą jeden z worków zawieszonych na jej ramieniu. Teraz możesz wejść na szalę i zabrać ciastka, które tak posmakują faworycie, że poprosi cię o kolejne łakocie. Ponownie napełnij dzbanek wodą, po czym użyj go na drugim worku.



Zabierz ciastka, poczęstuj nimi księżecą kochankę i przekonaj się jakim jest łakomczuchem – poprosi o jeszcze jedną porcję! Wróć do wagi i przyjrzyj się miejscu, gdzie wiszą worki. Przy pierwszym z nich zauważysz rączkę, którą trzeba pociągnąć, aby szala wagi opuściła się, odsłaniając półkę z trzecią porcją ciastek. Po takim obżarstwie nasza księżniczka zapagnie zażyć kąpieli i poprosi cię o jej przygotowanie. Zapytaj ją jak to zrobić, a dostaniesz medalion, który podobno ma ułatwić całą sprawę.