

Podróż Do Wnętrza Ziemi

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Journey to the Center of the Earth

autor: Andrzej „Anaaer” Fediuk

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.

SPIS TREŚCI

| | |
|------------------------------|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Solucja | 4 |
| Wulkan | 4 |
| Inny świat | 7 |
| Kopalnia | 9 |
| Grzybowy Las | 13 |
| Koczowisko Adama | 16 |
| Dinozaury | 18 |
| Askiam | 20 |
| Giganci | 30 |
| Kopalnia diamentów | 37 |
| Waga | 42 |
| Koniec? | 44 |
| To jeszcze nie koniec | 46 |
| Konspiracja | 49 |
| Więzienie | 53 |
| Pożegnanie | 58 |

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



Wstęp



„Journey to the Center of the Earth” jest typową grą typu „wskaż i kliknij” („*point and click*”). Łączy w sobie grafikę dwu i trzy wymiarową. Tła są statyczne, natomiast postacie to nałożone obiekty 3D. Główne menu wygląda jak kabina. Krzesło służy do rozpoczęcia nowej gry, panel kontrolny kontynuuje grę, monitor daje możliwość wczytywania/zapisywania stanu gry. Oprócz tego mamy jeszcze opcje, wyjście z gry i credit’sy. Aby dostać się do opcji, zapisu itp. rzeczy w czasie gry naciśnij ESC (przejdiesz do kabiny).

W trakcie gry kliknięcie prawym przyciskiem wywołuje pasek inwentarza. Z niektórymi przedmiotami można coś zrobić – widoczna jest wtedy odpowiednia opcja w opisie przedmiotu (w kolorze niebieskim). I jeszcze kilka istotnych podpowiedzi. Aby Arianna pobiegła kliknij dwa razy - znacznie przyspiesza to granie. Spacja opuszcza dialogi.

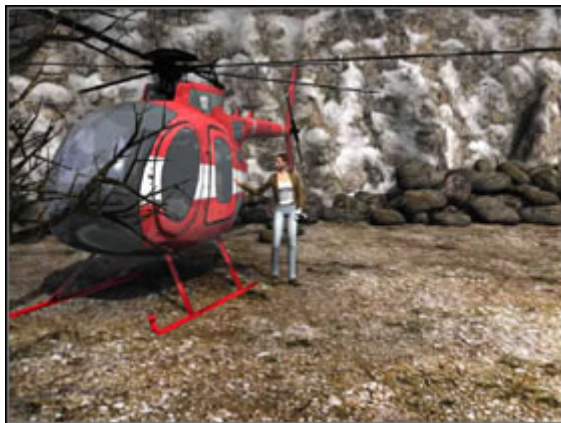
Ponieważ gra jest dostępna jedynie w wersji angielskiej oprócz przetłumaczonych nazw przedmiotów będę umieszczał je również w języku angielskim (w *nawiasie i kursywą*).

Gra jest liniowa, co oznacza, że nie przesuniesz się dalej, jeśli nie zrobisz wszystkiego, co jest wymagane do zakończenia rozdziału. Zazwyczaj staram się opisywać przygody w ciągu logiczny. W tej grze zrezygnowałem z takiego opisu z dwóch względów: po pierwsze dołożyło by to mnóstwo zbędnego biegania, a po drugie gra momentami jest tak nielogiczna, że za żadne skarby nie dało by się tego wyprostować :).

A teraz przejdźmy do samej gry...

Solucja

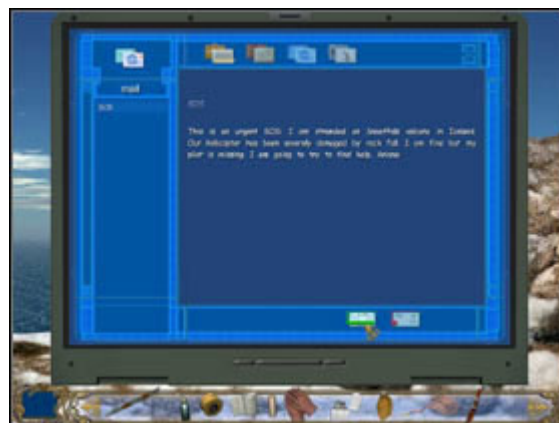
W u l k a n



Wreszcie doleciałam na miejsce. Pilot posadził helikopter prawie na samym szczycie wulkanu. Tutaj będę mogła zrobić świetne zdjęcia.



Kurcze. Lepiej sprawdzę co z pilotem! Drzwi do helikoptera są zatrzaśnięte. Podniosłam jedną z łopat wirnika (**helicopter blade**) i użyłam jej, aby otworzyć drzwi. Co dziwne pilota nie było. Wzięłam wszystko, co mogło się przydać: linę (**rope**), nóż (**knife**), laptopa (**computer**) i torbę (**bag**). Zajrzałam do środka torby (opcja **unpack**). W środku były: śrubokręt (**screwdriver**), rękawice (**warm gloves**), zapalniczka (**lighter**) i pusta butelka (**empty flask**). Przydałaby mi się też apteczka (**first aid kit**), ta, która jest przymocowana na ścianie kabiny. Odkręciłam ją używając śrubokrętu i sprawdziłam, co jest w środku (opcja **unpack**). Znalazłam płyn odkażający (**clearing solution**), plaster (**adhesive plaster**), bandaż (**bandage**) i paczkę aspiryn (**tube of aspirins**). Ubrałam rękawiczki i wyciąłam nożem przewody elektryczne (**electric wires**). Po wyjściu z helikoptera sprawdziłam czy laptop działa (opcja **use**).

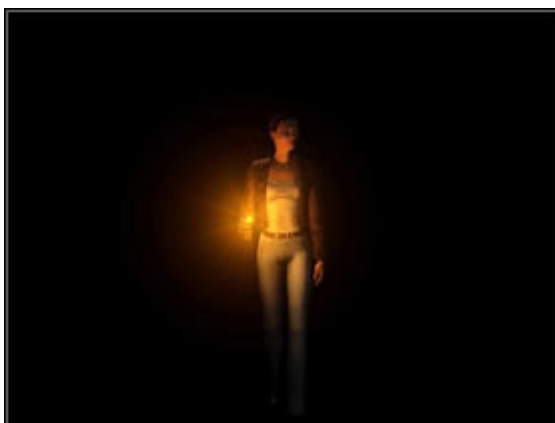


Komputer w z lewej strony paska inwentarza służy do czytania dokumentów, notatek itp., wysyłania/odbierania emaili i oglądania zdjęć. Aby go wyłączyć kliknij X w prawym górnym rogu.

Czas się rozejrzeć. Poszłam w prawo i trafiłam na skarpę z samotnym drzewem. Może to dobry moment, aby zawiadomić biuro o wypadku. Użyłam laptopa i wysłałam maila SOS.



Po przeciwnej stronie miejsca katastrofy zobaczyłam wejście do jakiejś groty. Niestety było zaważone głazem. Przy pomocy łopaty wirnika odsunęłam kamień. Trochę tam ciemno... Zapaliłam zapalniczkę (opcja *use*) i weszłam do jaskini....



I n n y ś w i a t



Gdy się ocknąłam zobaczyłam przed sobą nieznanego. Porozmawiałam z nim. Przedstawił się jako Adam Coverlier. Opowiedział mi o okolicy, i zaofiarował pomoc w opuszczeniu wyspy. Oczywiście nic za darmo – ja również mam mu wyświadczyć przysługę. Mam znaleźć specjalny kryształ i wypolerować go.



Podniosłam kawałek kości (**bone tip**) i nabrałam wody do pustej butelki (przy moście). Poszłam w lewo w kierunku wejścia do kopalni. Przed nim znalazłam wielką muszlę (**giant shell**). W środku na skrzyniach znalazłam coś jakby pieczęcie zatopione w dziwnym metalu (**seals in a strange metal**) i stare dłuto (**old chisel**). Wzięłam oba. Ponieważ nie miałam jeszcze kryształu postanowiłam poszukać w drugiej części plaży.

