

The Night of the Rabbit

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Night of the Rabbit

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wstęp	3
Elementy gry	4
Porady wstępne	4
Czary	6
Gra w karty „Kwartet”	8
Solucja	12
Zwykły letni dzień	12
Przygoda w Mysiborze	23
Wyprawa z Łazikiem	42
Cztery portale: zaklęcia skałoszept i zielorost	57
Cztery portale: zaklęcia lisi spryt i iskra nadziei	72
Jaszczurki, butelki i piąty portal	86
Ostateczna rozgrywka	100
Kolekcjoner	113
Karty	113
Naklejki	119
Krople rosy	124
Opowieści	132

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

The Night of the Rabbit to radosna gra przygodowa point-and-click przenosząca gracza w magiczny świat czarów. W poradniku przedstawiono szczegółowy **opis przejścia gry**, **ogólne porady** jak grać, **zasady gry w „Kwartet”** oraz **opis czarów**. Pokazano także wszystkie możliwe do znalezienia ukryte rzeczy: **karty do gry**, **krople rosy**, **opowieści** a także **naklejki**.



Oznaczenia kolorystyczne w poradniku

W niniejszym poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolorem **pomarańczowym** oznaczono postacie

Kolorem **niebieskim** wypisano wszelkie obiekty i przedmioty

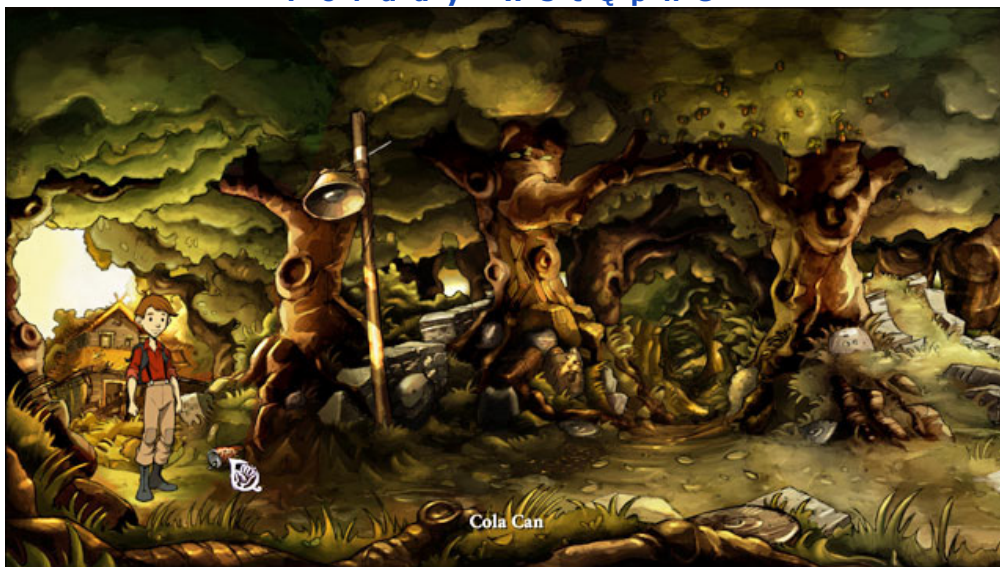
Koloru **zielonego** użyto do oznaczenia lokacji

Kolorem **brązowym** zapisano nazw czarów.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Elementy gry

Porady wstępne



Poczynaniami postaci sterujesz poprzez klikanie kursorem na obiektach i przedmiotach. Rodzaj wyświetlanego **kursora** świadczy o tym co możesz zrobić w miejscu najechania myszką: coś wziąć (**ikonka ręki**), porozmawiać (**ikonka ust**), ikonka strzałki (**przejście do następnej lokacji**), czy **ikonka koła zębatego** (możliwość połączenia tej rzeczy z inną rzeczą w tej lokacji). Na dole ekranu znajdziesz opisy przedmiotów i obiektów, które się pojawiają po najechaniu na nie.



Zdobywane przedmioty **Jerzyk** przetrzymuje w swoim plecaku. Ekran **ekwipunku** domyślnie wywołujesz klawiszem „I” bądź **rolką myszki** (kręcąc nią w górę bądź w dół). Tak samo zamykasz ekwipunek. Klikając na zdobyte przedmioty **prawym przyciskiem myszy** usłyszysz ich opis. Natomiast po kliknięciu **lewym przyciskiem myszy** możesz ich użyć na dwa sposoby. Po pierwsze na innym przedmiocie w ekwipunku (np. by coś ze sobą zmieszać). Po drugie na przedmiocie/osobie w lokacji, w której jesteś – wtedy zamykasz ekwipunek i klikasz na wybranym obiekcie.



Przemierzając świat gry nie musisz czekać aż postać uda się do przejścia do kolejnej lokacji – kliknij na owym przejściu (kursor pojawi się w formie strzałki) dwa razy lewym przyciskiem myszy, a postać przemieści się do następnej lokacji błyskawicznie. Jest to o tyle przydatne, że przy dłuższych podróżach po świecie gry oszczędza to sporo czasu.

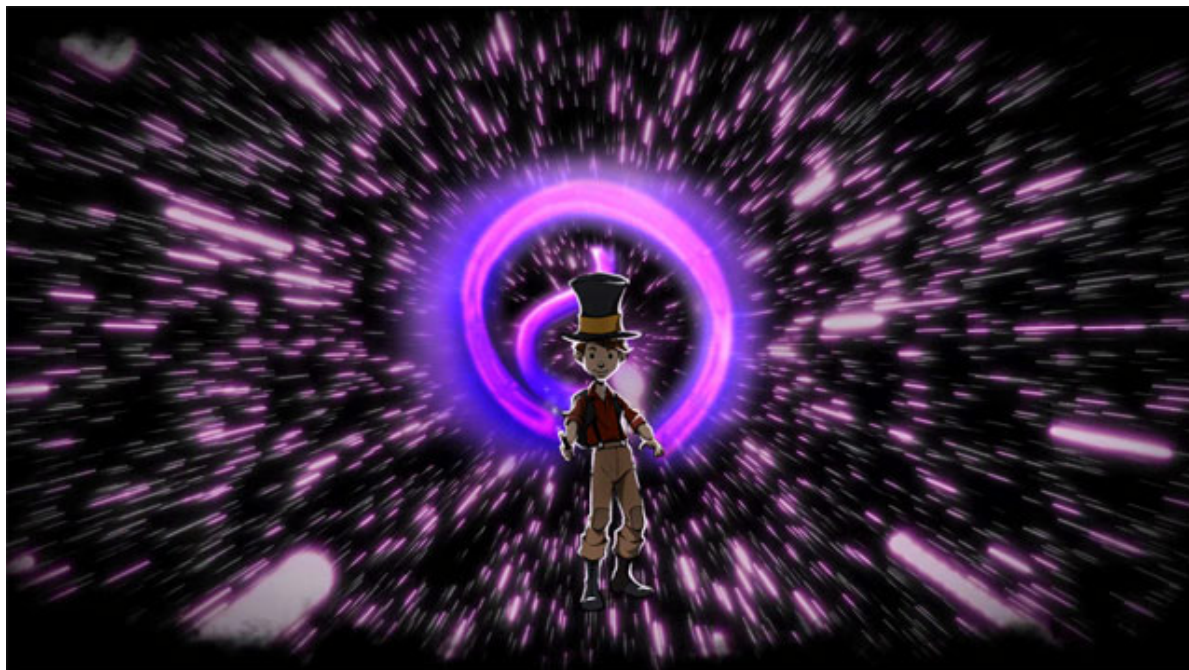
Jeszcze lepszym przyspieszaczem jest używanie klawisza „**esc**”. Gdy masz przed sobą dłuższą scenę np. postać otwiera portal, guzdrze się przy wchodzeniu do niego, a w nowej lokacji ponownie musisz patrzeć jak portal się otwiera, a postać powoli z niego wychodzi nie musisz tego wszystkiego oglądać jeśli nie chcesz – na samym początku wciśnij odpowiedni klawisz a po ułamku sekundy będzie miał kontrolę nad **Jerzykiem** w nowej lokacji. Ta rada dotyczy także konwersacji z mieszkańcami oraz wszelkimi innymi akcjami.



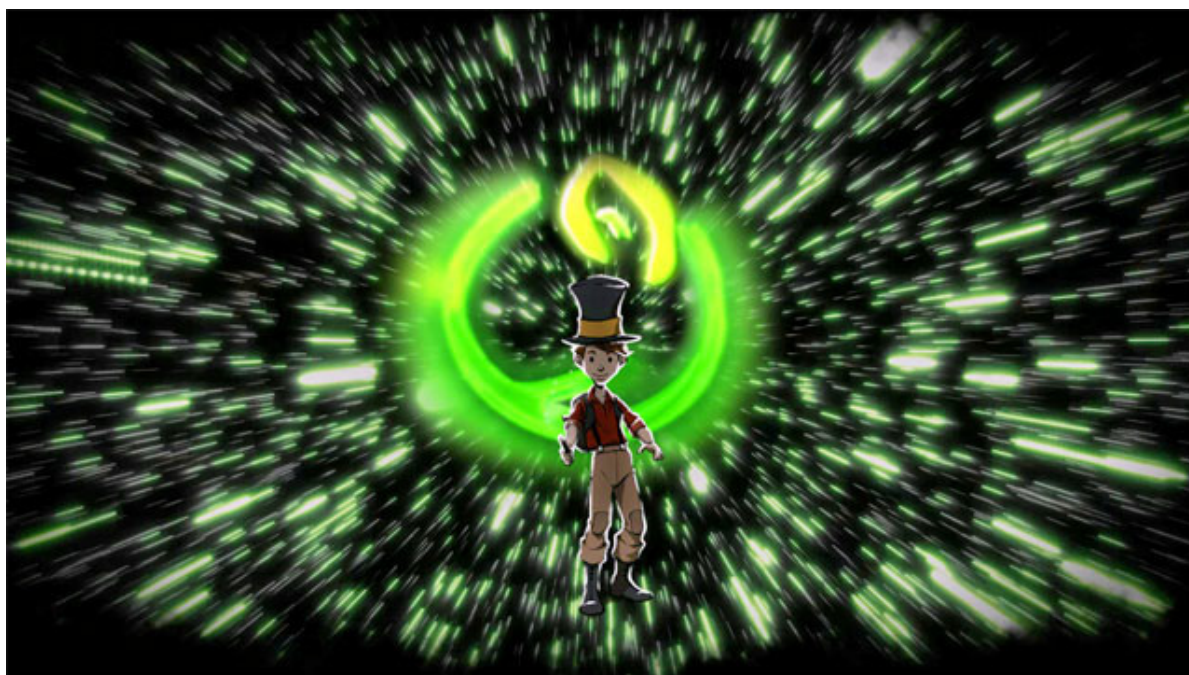
W grze dostępny jest **dziennik**. Zasadniczo nie jest on zbyt pomocny. Gromadzą się w nim informacje czego już dokonałeś – nie ma żadnych wskazówek. Możesz do niego zajrzeć w momencie, gdy na jakiś czas oderwiesz się od gry i będziesz chciał sobie przypomnieć co ostatnio zrobiłeś.

C z a r y

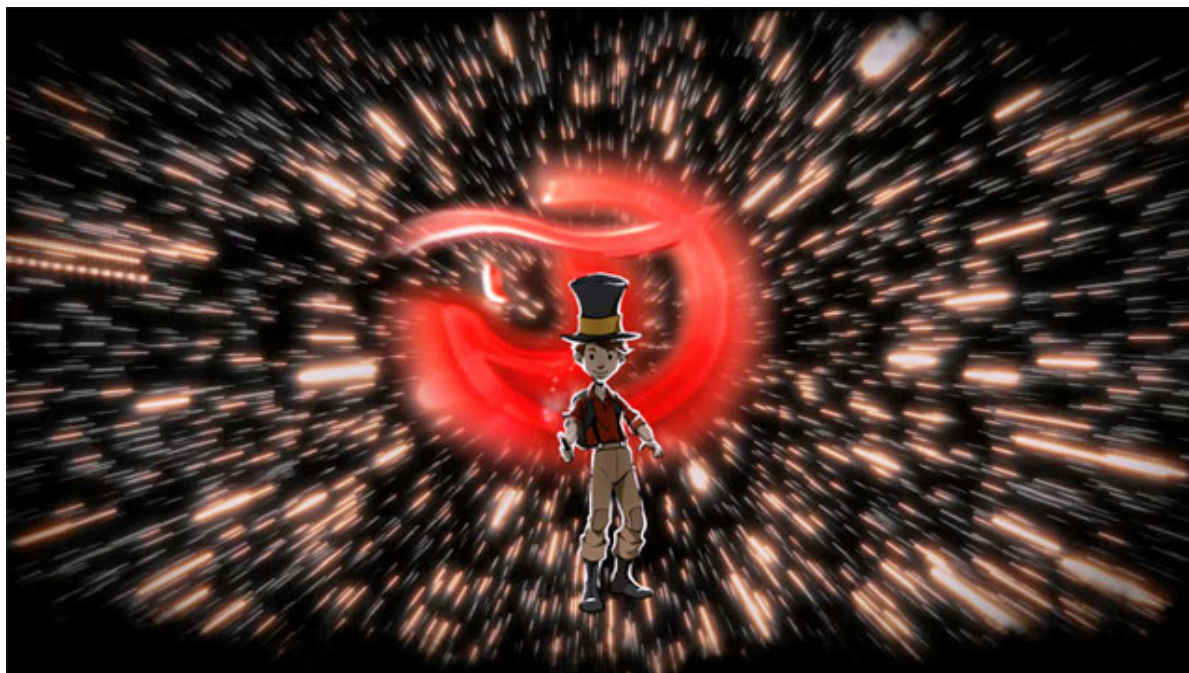
Czary przedstawiono w kolejności zdobywania. Pierwszym jest **wskazówkowicz**. Po jego użyciu otrzymasz podpowiedź jakie jest aktualnie twojego zadanie. Zwykle te podpowiedzi nie są zbyt szczegółowe. Powtarzają się w nich treści z ostatniej rozmowy posuwającej fabułę do przodu.



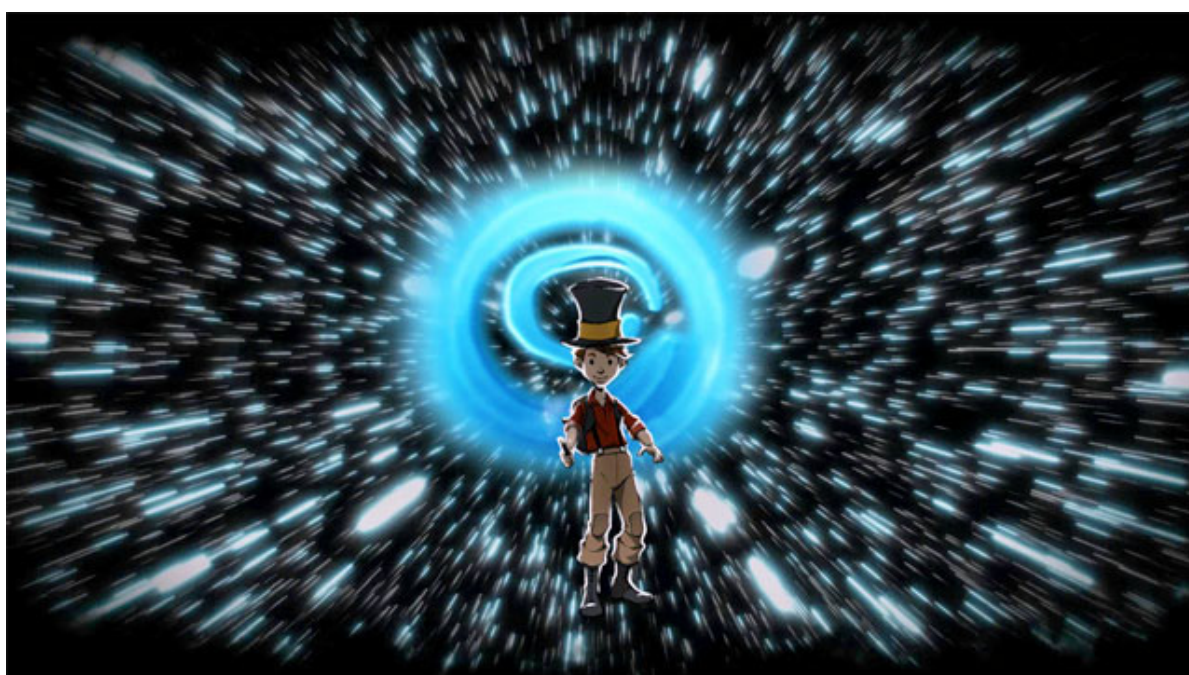
Czar **skaloszep** daje ci szerokie możliwości poznawcze świata gry. Dzięki niemu możesz słuchać co mają do powiedzenia skały, a z niektórymi możesz nawet rozmawiać. Dzięki temu możesz dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. Konieczny do wykorzystania w wielu miejscach.



Dzięki czarowi **Zielorost** możesz sprawić, że rośliny natychmiast urosną. Zasadniczo możesz go używać tylko w dzień, ale jest od tego wyjątek związany z fabułą gry. Podczas gry korzystasz z niego kilka razy, aby popchnąć rozgrywkę dalej.



Lisi spryt umożliwia ci przybranie pozy albo fasady oczekiwanej przez rozmówce, że np. jesteś bogaty, albo jesteś jakimś stworzeniem. Do wykorzystania podczas gry niewiele razy.



Iskra nadziei jak sama nazwa wskazuje daje nadzieję. Musisz tego czaru użyć dwa razy podczas całej gry.