

# The Whispered World

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Whispered World**

**autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL CITY interactive  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Rozdział pierwszy</b>	<b>4</b>
<b>Jesienna puszcza</b>	4
<b>Rozdział drugi</b>	<b>23</b>
<b>Przebudzenie Kalidy</b>	23
<b>Rozdział trzeci</b>	<b>46</b>
<b>Asgil</b>	46
<b>Rozdział czwarty</b>	<b>72</b>
<b>Korona</b>	72

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](http://www.gry-online.pl)



## Wprowadzenie

Dzięki temu poradnikowi wesprzesz melancholijnego cyrkowego klauna Sadwicka w desperackiej próbie ratowania jego baśniowego świata.

Opis przejścia gry podporządkowany jest wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy staje Sadwick. Każdy podrozdział opisuje jedno z nich i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co można by w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, podane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet niezbędnych, dotyczących tylko i wyłącznie tej jednej zagwozдки, czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Ekwipunek, otwierany i zamykany PPM, nie jest (jak w większości przygodówek) umieszczony na pasku w dole czy górze ekranu, ale wyświetla się centralnie w postaci podróżnego worka Sadwicka. W związku z jego niejednorodną fakturą niektóre przedmioty są słabo dostrzegalne na jego tle, na co uczulam, byś nie przegapił faktu, że właśnie pojawiła się w nim nowa znajdzka. Kliknięty LPM przedmiot wyjmiesz z inwentarza, przeciągając go poza jego obręb. Aktywne punkty ujawnisz, naciskając spację.

Chcąc wykonać jakąś akcję z dostępnym w grze obiektem, trzeba przytrzymać na nim LPM. Pojawi się wtedy małe kontekstowe menu, z tradycyjnymi ikonkami: oko (popatrz, przeczytaj, przybliż itp.), ręka (zabierz, otwórz, zamknij, przesun, pomachaj itp.) oraz usta (rozmawiaj, spluń, wypij, zjedz, krzyknij itp.). Dopiero wybranie którejś z tych opcji spowoduje interakcję z daną osobą czy przedmiotem. Po zwykłym kliknięciu Sadwick tylko do nich podejdzie.

Wszystkie przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku bohatera, wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek – **pogrubieniem**.

**Katarzyna „Kayleigh” Michałowska ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Rozdział pierwszy

J e s i e n n a   p u s z c z a

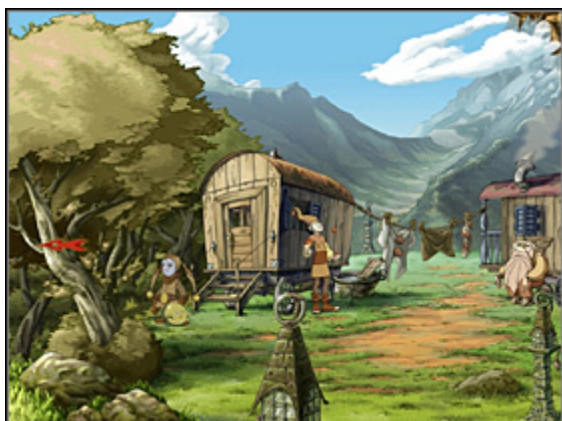
## Zaktywuj Spota



Obudziwszy się z koszmaru, Sadwick zauważa, że jego towarzysz zabaw Spot nie wita go dziś jak każdego ranka. Być może jest na zewnątrz, zatem pomóż chłopcu opuścić, będący sypialnią jego i jego starszego brata Bena, cyrkowy wóz. W tym celu kliknij na drzwiach i przytrzymaj LPM – pojawią się trzy możliwe opcje, symbolizowane przez oko, usta i rękę. Oczywiście wybierz „rękę”, by Sadwick otworzył drzwi, po czym udaj się za kursorem w kształcie czerwonej strzałki.

Na polanie malec natychmiast dostrzeże Spota (mały zielony gąsienicowaty robal po prawej), który jest dziwnie ospały. Ponieważ Ben sugeruje, że stworek jest spragniony, weź Spota i włóż go do balii (wiadra) z wodą po płukaniu prania, stojącej tuż obok żonglującego chłopaka. Dzięki temu Spot ożywi się (od tej chwili będzie cały czas dreptać za Sadwickiem) i przybierze bardziej okrągłą postać. Kiedy najedziesz kursorem w prawy górny róg ekranu (właśnie zrobił się on tam nieco zagięty), przekonasz się, że kryją się za nim różne formy Spota (w tej chwili dwie: normalna i okrągła). W trakcie zabawy możesz zmieniać wygląd Spota, w zależności od tego, która z jego cech będzie Ci potrzebna albo po prostu dla samej zmiany. Jeśli chcesz, by stworek chodził za Sadwickiem w innej postaci niż pierwotna, po wybraniu jej kliknij PPM, by znikło jego zbliżenie przeznaczone do manipulacji na elementach otoczenia.

## Opuść teren cyrku



Spróbuj skierować się do lasu (w lewo). Przekonasz się, że Sadwick za moment z powrotem pojawi się na polanie. Niestety, malec zupełnie nie ma orientacji w terenie. Porozmawiaj na ten temat z Benem. Dowiesz się, że potrzebna jest mapa i kompas. Porozmawiaj zatem też z dziadkiem – w efekcie tego cokolwiek irracjonalnego dialogu otrzymasz od niego rzeczony **kompas**.



Pozostaje Ci zdobyć mapę, którą Ben ukrył w wozie chłopców. Maszeruj tam i sprawdź piecyk (po prawej), niestety, jego drzwiczki mają urwaną klamkę. Zlokalizuj zatem dziurę w zepsutej rurze (u góry) od piecyka. Oczywiście malec nie da rady tędy nic zdziałać, ale od czego ma Spot? Wybierz jego normalną postać i każ mu wleźć przez dziurę. Kiedy Spot wypadnie dołem, wyważy drzwiczki i wewnątrz piecyka stanie otworem. Zajrzyj tam – znajdziesz **szkatułkę** Bena. Oczywiście weź ją.



Teraz pojawia się problem otwarcia szkatułki, która – rzecz jasna – zamknięta jest na kluczyk. Ten zlokalizuj w paszczy leżącej na podłodze skóry niedźwiedzia. Uderz w głowę misia, by ta rozwarła szczęki, i zabierz z niej **klucz**. Otwórz nim szkatułkę (ekwipunek przywołasz PPM), w której schowana jest mapa.

Teraz Sadwick może spokojnie spacerować po okolicy. Kiedy z polany uda się w lewo, pojawi się plansza mapy, na której w tej chwili dostępne są dwie lokacje: cyrk i jezioro (niebieski kolor ma ta, w której się właśnie znajdujesz). Maszeruj nad brzeg jeziora.

## Złów rybę

Porozmawiaj z królewskim posłańcem o imieniu Bobby, dowiesz się wielu ciekawych rzeczy o Chaskich, do których należy Bobby, oraz o tajemniczej magicznej rzeczy (Szepczący Kamień), którą niesie on dla króla. Sadwick bardzo chciałby zostać pomocnikiem Bobby`ego i po długiej dyskusji Chaski zgodzi się poddać go testowi: klaun ma zorganizować mu coś do zjedzenia. Najlepiej rybę.



Ponieważ znajdujesz się nad brzegiem jeziora, złowienie ryby nie powinno być wielkim problemem. Potrzebujesz tylko czegoś w rodzaju podbieraka. Podnieś więc **gałąź**, która leży przed Bobbym. Drugim potrzebnym elementem jest **siatka na włosy**, którą (jeśli jeszcze nie masz jej przy sobie) znajdziesz w wozie cyrkowym dziadka (oczywiście za pośrednictwem mapy musisz wrócić do cyrku). Wisi ona tuż przy drzwiach, na lewo od nich. Połącz ją z gałęzią, a otrzymasz **siatkę na ryby**, którą złów **rybę** w jeziorze. Wręcz ją Bobby`emu.

W kolejnej rozmowie usłyszysz o Shanie, jasnowidzącej, która mogłaby zinterpretować koszmary Sadwicka. Oczywiście małe dziecko zdecyduje się ją odszukać. Chaski zaznaczy mu na mapie trzy nowe lokacje, zatem skieruj się teraz w ruiny.