

Keepsake

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Keepsake

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

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

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
AKADEMIA	4
TEST	8
MIKSTURA	10
POSZUKIWANIA	23
UMOWA	26

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

Witaj drogi Graczu w poradniku do gry przygodowej *Keepsake*. Jeżeli świat magii, smoków i trudnych zagadek to twój chleb powszedni, będziesz się czuł jak w niebie. Nie zapomnij jednak wgrać poprawki w wersji 1.6, która zdecydowanie zmniejszy twój stres podczas zwiedzania kolejnych pomieszczeń Akademii Dragovalle. Jeżeli czujesz się na siłach, aby rozwiązać najtrudniejsze zagadki proszę bardzo – nie omieszkać się zaopatrzyć w pióro bądź długopis oraz kilka kartek papieru. Jeżeli łatwo gubisz się w pierwszych momentach rozgrywki, zawsze możesz użyć mapy za pomocą dużego czerwonego przycisku.

Adam „eJay” Kaczmarek

Opis przejścia

A K A D E M I A



Zaczynasz w lesie obok kupca. Wyjaśni Ci, jak działa interface. Tutorial kończy się serią pytań, które mamy mu zadać. Gdy odejdziesz, przeszukaj jego wóz – znajdziesz butelkę. Możesz odłożyć ją na miejsce, gdyż nie będzie do niczego potrzebna. Pora wybrać się do szkoły. Jak się okazuje, drzwi do niej są zamknięte. Zejdź po schodach i skieruj się do małej fontanny naprzeciwko. Wejdź do nadbudówki. Przyjrzyj się ściance i użyj małej przekładni. Ścianka obróci się, a oczom twoim ukaże się zamek do drzwi szkoły. Aby je otworzyć należy ustalić prawidłową kombinację uderzenia w dzwonki przez figury: prawa górna, lewa dolna, lewa górna, prawa dolna. Wejdź do środka. Okazuje się, że budowla jest pusta. Skieruj się na prawo i wejdź do korytarza po prawej stronie schodów. Usłyszysz jakiś hałas. Idź ponownie w prawo, wyjdź na taras ogrodowy i po schodach skieruj się do małego pokoiku na końcu.



Ktoś zacznie prosić Cię o pomoc. To Zak – zamknięty w szafce smok. Porozmawiaj z nim na wszelkie możliwe tematy. Okazuje się, że siedzi tam od dawna i wcale nie musi być duży:) Przyjrzyj się drzwiom szafki i dotknij niebieskiego symbolu na górze. Zak wyleci z szafki, przy okazji dowie się, że smokiem to on jednak nie jest. Weź również pęk kluczy (otwórz drugie drzwi szafki) i wróć do głównego holu. Wejdź po schodach znajdujących się po prawej stronie. Na samej górze skręć w prawo, następnie w lewo. Zejdź na dół. Zauważysz w oddali kolejne schody prowadzące do góry. Na podłodze leży zniszczona książka – weź ją. Zak opowie Ci nieco o niej. Wyjdź korytarzem na zewnątrz. Znajdziesz grę „Labirynt Minotaura”, nie masz jednak figur, aby sobie w nią pograć. Zejdź do ogrodu i idź w prawo.



Zak wyczuje zapach perfum, doprowadzi Cię do lalki Celeste. Obejrzyj film ukazujący przyjaźń Lydii z Celeste. Obudzisz się obok metalowej bramy. Wróć się do ogrodu (cofnij się parę kroków w prawo, aż ujrzysz znane Ci schody), do miejsca gdzie znaleziono lalkę. Obok są drzwi do piwnicy. Wejdź do niej i przejdź się na dół. Zauważysz, że każde piętro ma po kilka pomieszczeń, które można zwiedzić. Odszukaj skrzynki Mustavio – są 1 poziomie w pomieszczeniu po lewej stronie, łatwo je znaleźć bo mają wydrukowane imię kupca na jednej stronie.



Zejdź na sam dół i wejdź do najbliższego korytarza. Idź do samego końca, aż natkniesz się na wyrwę w ścianie. Spróbuj przez nią przejść – pamiątka po Celeste ulegnie zniszczeniu. Zrozpaczona Lydia weźmie części. Idź w prawo, zejdź po schodach. Po lewej stronie czeka na Ciebie kolejna łamigłówka. Polega ona na tym, aby oba ciężarki ustawione były na samej górze, na tej samej wysokości. Jeden ciężarek jest 2x cięższy od drugiego, jednak dzięki specjalnym zapadkom można „zablokować” ciężarek, aby nie poruszał, gdy poruszamy drugim (wyrównujemy wtedy poziom jednego bloku względem drugiego). Ciężarki podnosimy poprzez drewniane koła. Zapadek mamy 2 rodzaje. Prawidłowa kombinacja: prawe koło, lewa zapadka prawego koła, lewa zapadka lewego koła, lewa zapadka prawego koła, prawe koło, lewa zapadka prawego koła. Teraz używamy niebieskiego symbolu na środku. Oba ciężarki powinny opaść w miarę równocześnie. Wróćmy się do młyna i wejdźmy do maszynowni. Czeka nas kolejna zagadka. Musimy dostarczyć energię. W maszynowni znajdziemy 8 małych urządzeń z wajchami, które odpowiadają za dopływ energii do machin. Opisana przez mnie kombinacja dotyczy urządzeń kolejno napotkanych (dolne piętro zostawiamy sobie na koniec, piętro na którym znajdziemy się przy wejściu traktujemy jako średnie). A więc:

- 1 stanowisko - przekręć wajchę na numer III
- 2 stanowisko – III
- 3 stanowisko (półpiętro) – III
- 4 stanowisko (patio) – II
- 5 stanowisko (wnęka) – I
- 6 stanowisko (przy ścianie) – I
- 7 stanowisko (wbudowane w maszynę) – III
- 8 stanowisko (na samym dole) – II

Jeżeli wszystko wykonałeś prawidłowo, to powinieneś ujrzeć scenkę, gdzie maszyny zaczynają pracować (wszystkie 4), dodatkowo Zak powiadomi Cię, że misja została wykonana. :) Wróć do głównego holu Akademii (na piętrze jest przejście). Skieruj się do bramy, gdzie wcześniej miałeś wizję i użyj przekładni. Wejdź do nowo otwartej części szkoły. Lydię zaczną nawiedzać kolejne wizje, tym razem z Nathanielem w roli głównej – ojcem Celeste.