

Armikrog

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Armikrog

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-266-3

Producent Pencil Test Studios, Wydawca Pencil Test Studios

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Pierwsza wieża	4
Kolejne piętra wieży	4
Dwa pomieszczenia za tymi samymi drzwiami	6
Różowy pokój i obrotowa sala	9
Dojazd do drugiej wieży	12
Druga wieża	13
Wejście do wieży	13
Sala z posągami	18
Rozciąganie wieży	20
Pióro dla Mróffersona	21
Nowe miejsca za drzwiami w niebieskim korytarzu	22
Aktywacja maszyny w niebieskim pokoju	24
Grota	26
Dojazd do trzeciej wieży	28
Trzecia wieża	30
Wejście do wieży	30
Owalna salka	34
Uruchamianie kolejki	36
Czwarta wieża	37
Rura przed wejściem do wieży	37
Otwieranie drzwi wieży	39
Podróże pomiędzy wieżami	42
Smaragdowa komnata	45

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Armikrog* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę sympatyczną i nieszablonową przygodówkę. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez perypetie astronauty Tommy'ego i jego pupila Dziub-Dziuba - bohaterowie wybrali się na nieznany im glob Spiro 5, by odnaleźć P-tonium i uratować mieszkańców ich ojczystej planety Ixen. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania Tommynauty. Dodatkowo łamigłówki logiczne opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinien pozyskać bohater, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, a istotne informacje **pogrubieniem**. W grze sterujesz głównie Tommym, ale od czasu do czasu również jego gadającym psiakiem Dziubkiem, który przydaje się podczas akcji wymagających małych gabarytów lub odbywających się blisko podłoża.

W poradniku do gry *Armikrog* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności, jakie trzeba wykonać, by kontynuować zabawę i dotrzeć do szczęśliwego finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych wraz z odpowiednimi obrazkami.

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

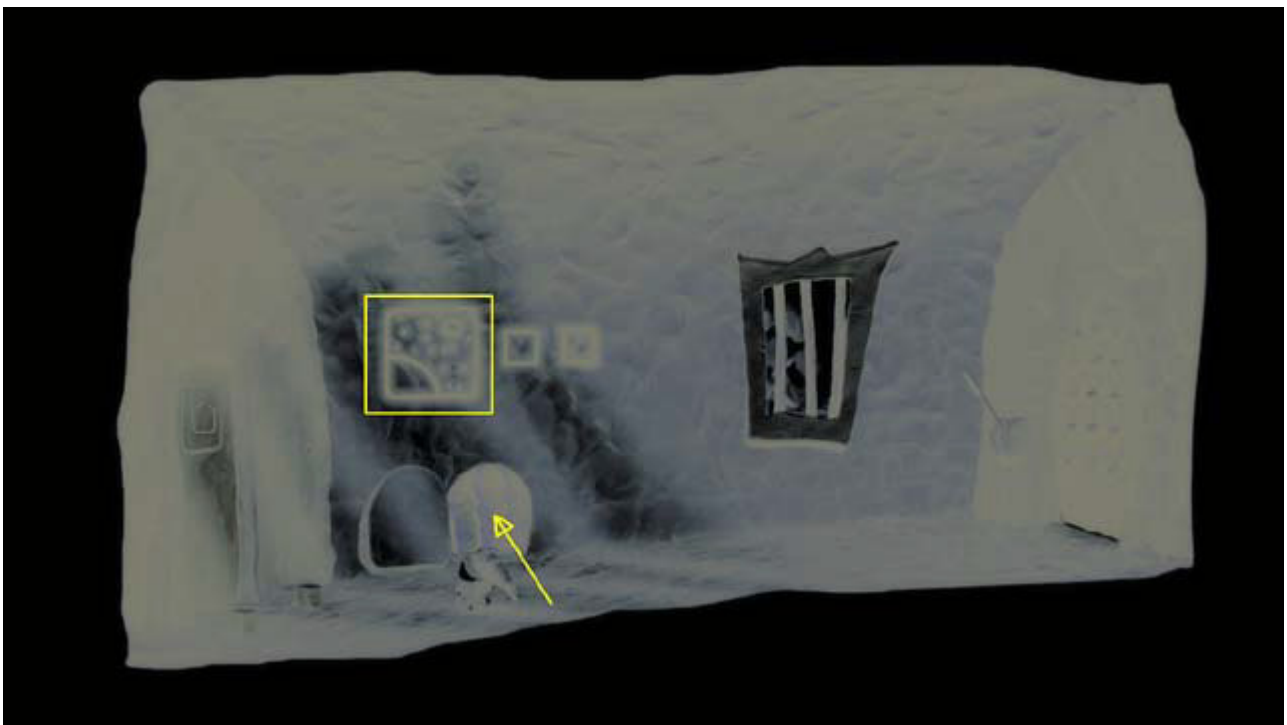
Pierwsza wieża

Kolejne piętra wieży

Po zatrzaśnięciu się wrót wieży podnieś leżącą przy drzwiach po lewej **dźwignię**. Kliknij miejsce, w którym powinna zostać zainstalowana - z lewej strony wrót wejściowych. Po otwarciu się drzwi po lewej przejdź do kolejnego pomieszczenia. Wcześniej możesz wyrzeć przez okno (6 razy) - jeśli w międzyczasie drzwi po lewej się zamkną, otwórz je ponownie, przesuwając dźwignię przy wrotach po prawej.

W następnej salce trzykrotnie kliknij posąg po lewej - usłyszysz, co ma do powiedzenia. Popchnij pomarańczowe klockowate stworzenie blokujące kolejne przejście, by dostać się do trzeciej salki.

Tam wciśnij czerwony guzik w ścianie po lewej i przyjrzyj się ujawnionemu w ten sposób obrazkowi na ścianie na wprost. Przełącz się na psiaka bohatera i wejdź w tunel w tejże ścianie. Wędruj nim do końca, aż trafisz do dziwnego, jakby prześwieczonego pomieszczenia (pierwszego w wieży).



Zwróć uwagę na obrazek nad wejściem do tunelu (pierwszy, największy z trzech - to **pierwsza odpowiedź do zagadki obrazkowej**, którą za chwilę trzeba będzie rozwikłać, a która jest losowa: za każdym razem na ścianie wisi inny obrazek). Wróć do tunelu.



Zaraz na początku trasy połącz leżącą tam kolejną **dźwignię** (w miejscu tym wiruje pulsująca spirala). Maszeruj w lewo - po dotarciu do Tommy'ego Dziub-Dziub wypłyje znalezisko. Jako Tommy podnieś je i wróć do poprzedniego pomieszczenia, pchając przed sobą pomarańczowego klockowatego stworka.

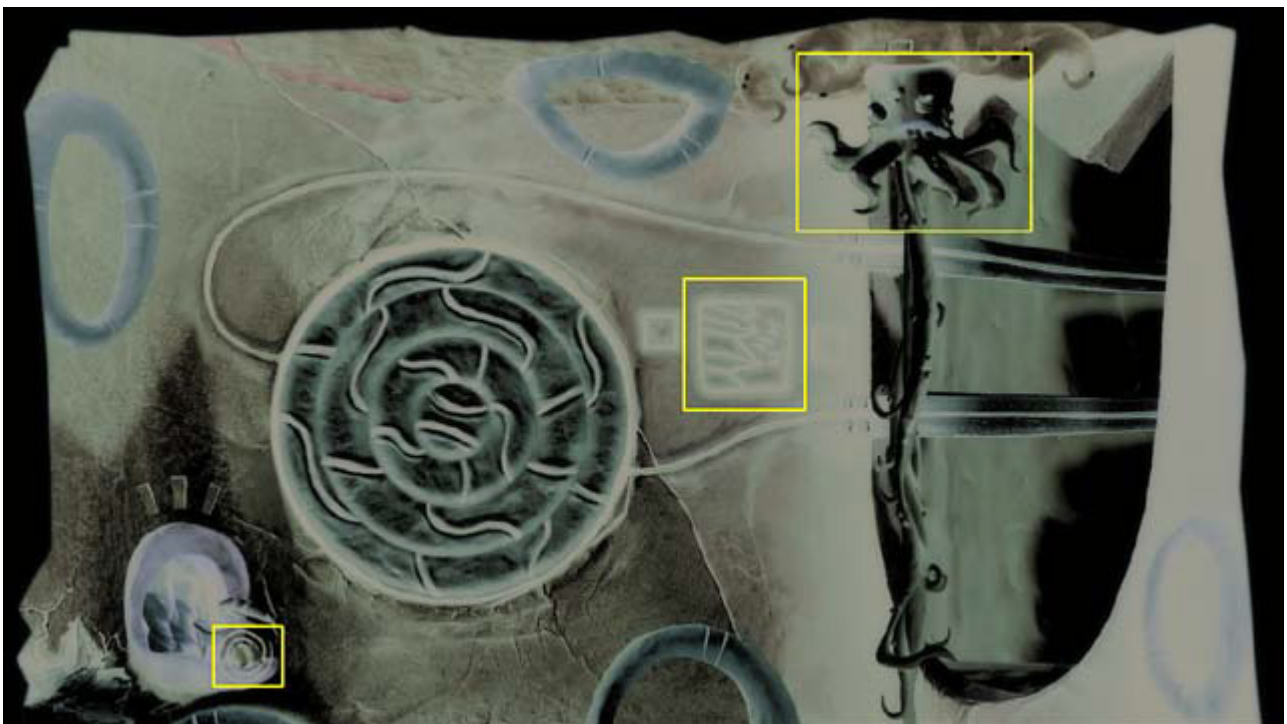
Wetknij dźwignię w mechanizm (kliknij go, a Tommy zrobi resztę) przy drzwiach po lewej. Po otwarciu się przejścia po prawej przepchnij tam futrzane klockowate stworzonko. Kiedy przez otwór w suficie opuści się różowa macka, złap ją i kliknij u góry planszy - Tommy wjedzie poziom wyżej. Tu czeka wspomniana zagadka obrazkowa, do której brakuje Ci jeszcze odpowiedzi, kliknij zatem ponownie w górze ekranu, by podjechać jeszcze wyżej, a stamtąd kolejny raz wywinduj się po macce w górę (do miejsca, w którym u sufitu rezyduje właścicielka owej macki).

Dwa pomieszczenia za tymi samymi drzwiami

Przejdź w głąb żółtej wnęki (w prawo) i podnieś leżącą w połowie szarego pomostu **korbę**. Wróć do macki (w lewo) i opuść się po niej poziom niżej (kliknij w dole ekranu).

Zdobytą korbę zainstaluj w różowym kółeczku wewnątrz niebieskiej rury zwiniętej na kształt ślimaka (na ścianie na wprost). Trzykrotnie zakręć korbą (pierwszy raz Tommy wykonuje automatycznie). Przejdź przez otwarte drzwi do czerwonego pomieszczenia po lewej.

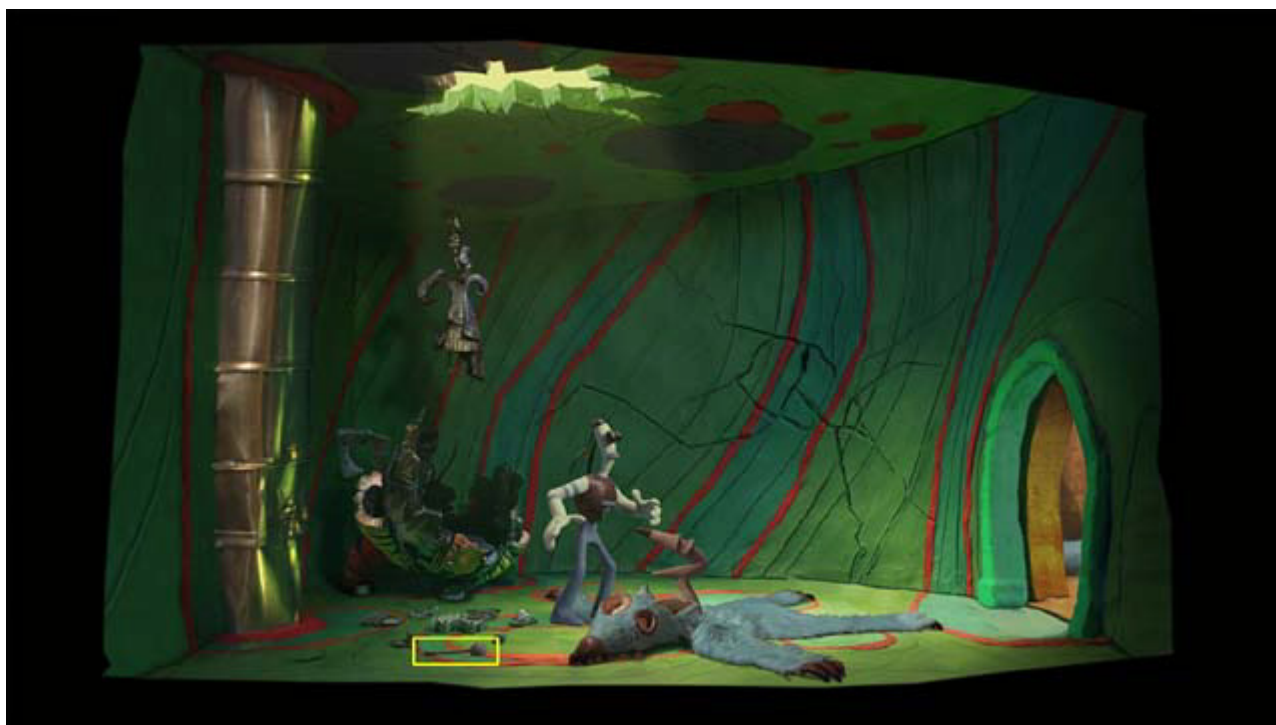
Przełącz się na Dziub-Dziuba i wejdź do tunelu po lewej. Maszeruj nim do końca, aż trafisz do prześwieczonej sali z ośmiornicą.



Przyjrzyj się drugiemu (większemu) obrazkowi na ścianie (zapamiętaj, co na nim jest - to **druga odpowiedź do losowej zagadki obrazkowej**). Kliknij ośmiornicę - obejrzyj obrazkową historię.

Na koniec połknij tajemniczy **żółty przedmiot**, który przed chwilą trzymała ośmiornica i który upadł tuż przy psiaku. Wróć tunelem do poprzedniej sali - Dziubek wypłuje ów element. Jako Tommy podnieś go (jeśli bohater nie chce go podnieść, zrób parę kroków w bok, by przedmiot nie leżał mu na stopach) i wetknij do stojącej w pomieszczeniu maszyny. Przełącz się na psiaka i aktywuj czerwony przycisk w ścianie przy wyjściu (po prawej).

Kliknij Tommy'ego i opuść pomieszczenie. Ponownie zakręć korbą (5x), a kiedy raz jeszcze otworzy się przejście po lewej, udaj się tam.



Tym razem salka będzie mieć inny kolor (zielony) i wygląd - zainteresuj się oddychającą zwierzęcą skórą na podłodze. Znajdziesz pod nią **niemowlę**. Zabierz też kolejną **dźwignię** leżącą wśród rupieci po lewej. Wyjdź na zewnątrz.

Tu dziecko się rozplacze i macka, po której Tommy przemieszcza się w górę i w dół, ucieknie. Kliknij dymek z płaczącym dzieckiem - pojawi się zagadka planszowa.