

Atlantis Evolution

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Atlantis Evolution

autor: Katarzyna „Klaris” Wieczorek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Dreamcatcher / The Adventure Company,
Wydawca Dreamcatcher / The Adventure Comp., Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wskazówki	4
Opis przejścia	5
Lemuria	5
Latający statek	6
Wioska (cz.1)	8
Las (cz.1)	10
Jaskinia (cz.1)	12
Las (cz.2)	13
Wioska (cz.2)	15
Las (cz.3)	17
Jaskinia (cz.2)	20
Las (cz.4)	21
Więzienie	22
Do pałacu	24
Pałac	28
Ogród	32
Wyzwanie	44

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

Poradnik do gry *Atlantis Evolution* zawiera kompletny opis przejścia gry. Akcja przenosi nas do roku 1904, na statek Lemuria. Wcielamy się w postać młodego fotografa wracającego z Patagonii. Rejs przebiega bez najmniejszych zakłóceń, aż do czasu pogorszenia się warunków pogodowych. Rozpętuje się silny sztorm. Załoga ewakuuje statek. Nasz bohater odpływa łodzią na bezpieczną odległość, gdy ni stąd ni zowąd pojawia się wir i wciąga go w głębiny.

Katarzyna „Klaris” Wieczorek

Wskazówki

- Gra utrzymana jest w atmosferze tajemniczości, o czym przekonuje nas już na wstępie menu gry. Składa się ono z dziwnych przycisków, które dopiero po najechaniu myszką zdradzają swoje przeznaczenie. Żeby rozpocząć grę, musisz najpierw wcisnąć najmniejszy guzik po lewej stronie (nie zrażaj się tym, że pisze na nim "Wyjdź z gry"), następnie należy z palety wybrać jeden z profili.
- W *Atlantis Evolution* trzeba troszkę pogłówkować, nie znajdziecie tu systemu podpowiedzi, nic nie jest podane na tacy. Żeby rozwiązać łamigłówkę, trzeba się dobrze rozglądać, zbierać wszystko co możliwe i wyciągać informacje od napotkanych po drodze ludzi.
- Sterownie jest intuicyjne – operujemy wyłącznie myszką. Gdy możemy przejść do jakiegoś miejsca pojawia się strzałka. Aktywny kursor zmienia się w gwiazdkę - wtedy możemy coś podnieść, otworzyć, użyć itd. A gdy możemy z kimś porozmawiać, pojawia się ikona z dwiema głowami.
- Ekwipunek otwiera się za pomocą prawego przycisku myszy (PPM). Gdy już jesteś w ekwipunku możemy bliżej przyjrzeć się przedmiotom które się tam znajdują, a także ich użyć. Aby obejrzeć przedmiot kliknij PPM, aby użyć LPM.
- Znalezione przedmioty są zaznaczone w poradniku kolorem **czzerwonym**.
- W *Atlantis Evolution* zawarto wiele minigier, uruchamianych za pomocą pewnego urządzenia. System włączania każdej minigry oraz jej zasady zostały wytłumaczone w dalszej części poradnika.

Opis przejścia

L e m u r i a

Jesteśmy w kajucie. Porozglądaj się. Podejdź do kufra i sprawdź jego zawartość **[#001]**. Wszystko wydaje się być w porządku. Zamknij kufer i zostaw go na miejscu. Opuść kajutę i skieruj się korytarzem do samego końca **[#002]**. Kliknij na drzwiach. Marynarz poinformuje Cię o ewakuacji statku. Wróć do swojej kajuty po **kufer** i z nim opuść statek.



[#001]



[#002]

Po nieprzyjemnej przygodzie z wirem budzisz się w łodzi ratunkowej. Woda jest spokojna, cisza dookoła. Nagle z nieba nadlatuje ogromne ptaszysko o dwóch głowach i siada na nasz kufer **[#003]**. Rozejrzyj się. Z lewej strony znajduje się **wiosło**, zabierz je. Przy kufrze jest **scyzoryk**, a za Tobą **lampa naftowa**. Gdy wszystko pozbierasz odczekaj chwilę, a nadleci latający statek i wciągnie Cię wraz z łodzią na pokład **[#004]**.



[#003]



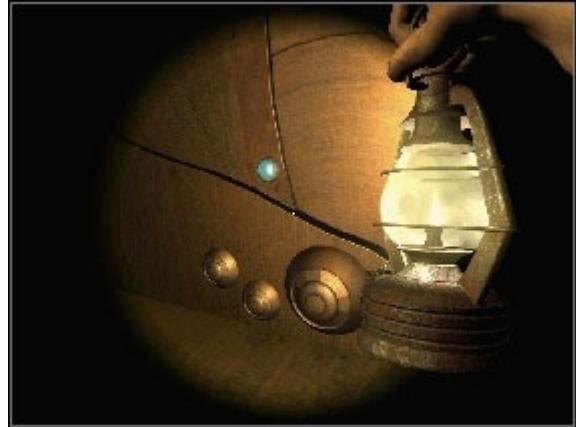
[#004]

L a t a j ą c y s t a t e k

Ciemność, widzę ciemność! Użyj na lampie zapalek i wyciągnij ją z ekwipunku aby sobie oświetlić pomieszczenie. Na ścianach znajdziesz dziwne malowidła, po kliknięciu na nich Twoim oczom ukażą się gwiazdy **[#005]**. Krążąc tak po pomieszczeniu dojdiesz w końcu do ściany na której miga niebieski przycisk **[#006]**. Wciśnij go. Okaże się że otwiera on drzwi do kolejnego pomieszczenia. Wejdź do środka.



[#005]



[#006]

Podjedź do urządzenia przed Tobą (lekko po prawej stronie). Wygląda jak kapsuła z niebieskimi światełkami **[#007]**. Przyjrzyj się mu. Podważ płytę szczytorem i wyjmij z wnętrza kapsuły **gogle**. Przejdź teraz w lewo do kolejnego urządzenia **[#008]**. Użyj na nim gogli. Urządzenie się włączyło. Kliknij na błękitnej kuli. Na celowniku ujrzałeś zielone obszary, po chwili statek wypuszcza wiązkę teleportera i zsyła nas na dół.



[#007]



[#008]

Porozmawiaj ze strażnikiem **[#009]**. Dowiesz się że znalazłeś się w Nowej Atlantydzie oraz że dziwne malowidła które widziałeś na pokładzie statku przedstawiają pięciu bogów. Rozejrzyj się dookoła. Zwróć uwagę na to, że tutaj także znajduje się urządzenie podobne do tego na statku. Podejdź do niego i zabierz **gogle** **[#010]**.

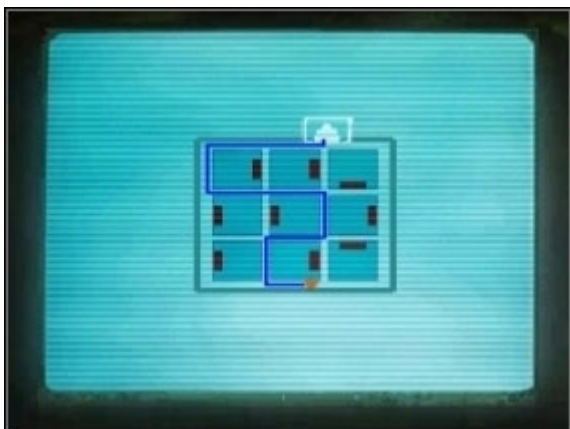


[#009]

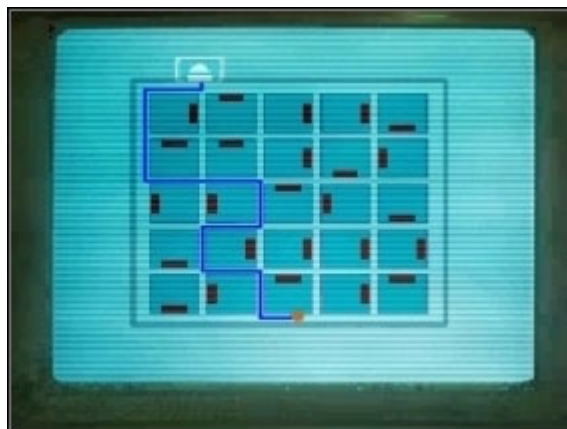


[#010]

Zrób to w miarę szybko, gdyż za chwilę strażnicy wsadzą Cię do dziwnego pojazdu, którym steruje się właśnie za pomocą kasku z goglami. Uzbrojony w gogle będziesz widział na panelu drogę którą będzie poruszał się nasz pojazd. Strzałkami ustalasz w jakim kierunku mamy się udać. Należy unikać czerwonych barier widocznych na panelu. Musimy pokonać dwa labirynty. **[#011] [#012]**



[#011]



[#012]

Udało się nam, jesteśmy wolni.