

Podróż Do Wnętrza Ziemi

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Journey to the Center of the Earth

autor: Andrzej „Anaaer” Fediuk

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Solucja	4
Wulkan	4
Inny świat	7
Kopalnia	9
Grzybowy Las	13
Koczowisko Adama	16
Dinozaury	18
Askiam	20
Giganci	30
Kopalnia diamentów	37
Waga	42
Koniec?	44
To jeszcze nie koniec	46
Konspiracja	49
Więzienie	53
Pożegnanie	58

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



„Journey to the Center of the Earth” jest typową grą typu „wskaż i kliknij” (*„point and click”*). Łączy w sobie grafikę dwu i trzy wymiarową. Tła są statyczne, natomiast postacie to nałożone obiekty 3D. Główne menu wygląda jak kabina. Krzesło służy do rozpoczęcia nowej gry, panel kontrolny kontynuuje grę, monitor daje możliwość wczytywania/zapisywania stanu gry. Oprócz tego mamy jeszcze opcje, wyjście z gry i credit’sy. Aby dostać się do opcji, zapisu itp. rzeczy w czasie gry naciśnij ESC (przejdiesz do kabiny).

W trakcie gry kliknięcie prawym przyciskiem wywołuje pasek inwentarza. Z niektórymi przedmiotami można coś zrobić – widoczna jest wtedy odpowiednia opcja w opisie przedmiotu (w kolorze niebieskim). I jeszcze kilka istotnych podpowiedzi. Aby Arianna pobiegła kliknij dwa razy - znacznie przyspiesza to granie. Spacja opuszcza dialogi.

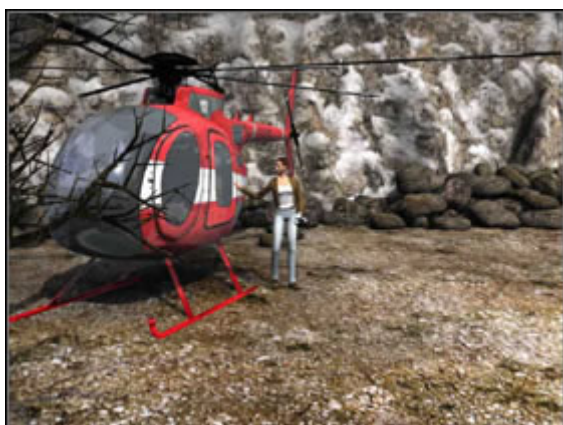
Ponieważ gra jest dostępna jedynie w wersji angielskiej oprócz przetłumaczonych nazw przedmiotów będę umieszczał je również w języku angielskim (*w nawiasie i kursywą*).

Gra jest liniowa, co oznacza, że nie przesuniesz się dalej, jeśli nie zrobisz wszystkiego, co jest wymagane do zakończenia rozdziału. Zazwyczaj staram się opisywać przygody w ciągu logiczny. W tej grze zrezygnowałem z takiego opisu z dwóch względów: po pierwsze dołożyło by to mnóstwo zbędnego biegania, a po drugie gra momentami jest tak nielogiczna, że za żadne skarby nie dało by się tego wyprostować :).

A teraz przejdźmy do samej gry...

Solucja

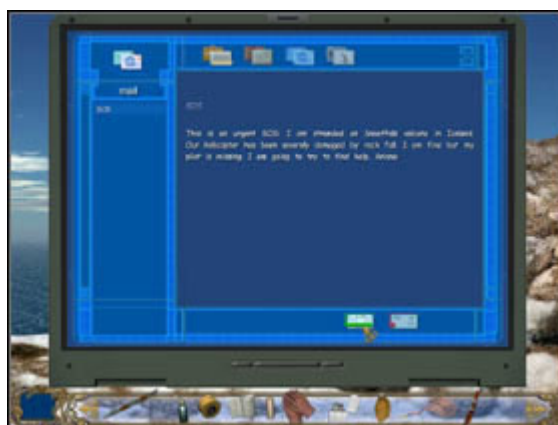
W u l k a n



Wreszcie doleciałam na miejsce. Pilot posadził helikopter prawie na samym szczycie wulkanu. Tutaj będę mogła zrobić świetne zdjęcia.



Kurcze. Lepiej sprawdzę co z pilotem! Drzwi do helikoptera są zatrzaśnięte. Podniosłam jedną z łopat wirnika (**helicopter blade**) i użyłam jej, aby otworzyć drzwi. Co dziwne pilota nie było. Wzięłam wszystko, co mogło się przydać: linę (**rope**), nóż (**knife**), laptopa (**computer**) i torbę (**bag**). Zajrzałam do środka torby (opcja **unpack**). W środku były: śrubokręt (**screwdriver**), rękawice (**warm gloves**), zapalniczka (**lighter**) i pusta butelka (**empty flask**). Przydałaby mi się też apteczka (**first aid kit**), ta, która jest przymocowana na ścianie kabiny. Odkręciłam ją używając śrubokrętu i sprawdziłam, co jest w środku (opcja **unpack**). Znalazłam płyn odkażający (**clearing solution**), plaster (**adhesive plaster**), bandaż (**bandage**) i paczkę aspiryn (**tube of aspirins**). Ubrałam rękawiczki i wyciąłam nożem przewody elektryczne (**electric wires**). Po wyjściu z helikoptera sprawdziłam czy laptop działa (opcja **use**).

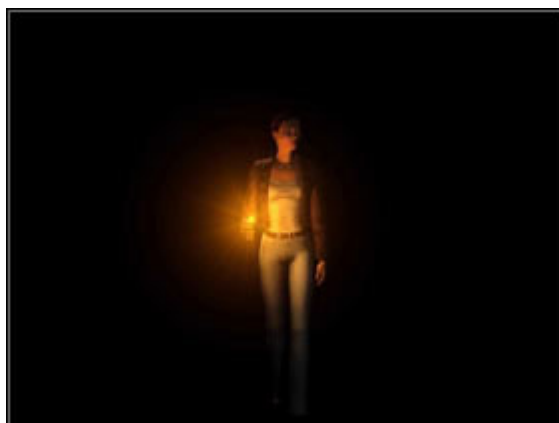


Komputer w lewej stronie paska inwentarza służy do czytania dokumentów, notatek itp., wysyłania/odbierania emaili i oglądania zdjęć. Aby go wyłączyć kliknij X w prawym górnym rogu.

Czas się rozejrzeć. Poszłam w prawo i trafiłam na skarpę z samotnym drzewem. Może to dobry moment, aby zawiadomić biuro o wypadku. Użyłam laptopa i wysłałam maila SOS.



Po przeciwnej stronie miejsca katastrofy zobaczyłam wejście do jakiejś groty. Niestety było zaważone głazem. Przy pomocy łopaty wirnika odsunęłam kamień. Trochę tam ciemno... Zapaliłam zapalniczkę (opcja use) i weszłam do jaskini....



I n n y ś w i a t



Gdy się ocknęłam zobaczyłam przed sobą nieznanego. Porozmawiałam z nim. Przedstawił się jako Adam Coverlier. Opowiedział mi o okolicy, i zaofiarował pomoc w opuszczeniu wyspy. Oczywiście nic za darmo – ja również mam mu wyświadczyć przysługę. Mam znaleźć specjalny kryształ i wypolerować go.



Podniosłam kawałek kości (**bone tip**) i nabrałam wody do pustej butelki (przy moście). Poszłam w lewo w kierunku wejścia do kopalni. Przed nim znalazłam wielką muszlę (**giant shell**). W środku na skrzyniach znalazłam coś jakby pieczęcie zatopione w dziwnym metalu (**seals in a strange metal**) i stare dłuto (**old chisel**). Wzięłam oba. Ponieważ nie miałam jeszcze kryształu postanowiłam poszukać w drugiej części plaży.

