

The Book of Unwritten Tales

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Book Of Unwritten Tales

autor: g40st

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent KING Art Games, Wydawca Hamburger Medien Haus, 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
Rozdział 1 – Prolog	4
Uwolnienie profesora MacGuffina	4
Jak pozbyć się szczura z browaru?	6
Ekwipunek na wyprawę	8
Dom profesora MacGuffina	14
Ukryta piwnica w domu profesora	17
Rozdział 2 – In the Town	20
Jak przerwać grę RPG?	20
Wilbur zostaje magiem (1) – Głodne szczury	24
Wilbur zostaje magiem (2) – Jak dorobić się fortuny?	30
Wilbur zostaje magiem (3) – Przyrządzanie eliksiru	33
Wilbur zostaje magiem (4) – Zdobywanie amuletu	37
Wilbur zostaje magiem (5) – Nauka zaklęcia	39
Werbowanie załogi na wyprawę – Ivo	42
Znalezienie lokalizacji wyspy	44
Werbowanie załogi na wyprawę – Nate i Critter	46
Rozdział 3 – The Sunken Temple	49
Przed wejściem do świątyni	49
We wnętrzu świątyni	52
Zdobywanie artefaktu (1) – Sterownia świątyni	60
Zdobywanie artefaktu (2) – W żołądku bestii	64
Rozdział 4 – The Wild Lands	67
Opowieści z krypty	67
Jak przechrzcić paladyna?	70
Nate zostaje wojownikiem – Hełm	73
Nate zostaje wojownikiem – Tarcza	78
Wywoływanie piorunów	82
Nate zostaje wojownikiem – Miecz	85
Jak uwolnić się z lochów?	88
Próba siły	93
Próba celności	94
Wilbur odzyskuje artefakt	98
Rozdział 5 – The Wild Lands once again	100
Zamaskowana postać pomaga Nate'owi wygrać testy	100

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

Niniejszy poradnik jest kompletną solucją tradycyjnej gry przygodowej point'n'click zatytułowanej *The Book of Unwritten Tales*. Dzięki jego treści bez problemu uda Ci się ukończyć całą grę lub po prostu sprawdzić fragment, w którym sam(a) sobie nie radzisz.

Poradnik został podzielony na rozdziały zgodnie z chronologią gry, choć nie zawsze kolejność rozwiązywania kolejnych zagadek musi wyglądać dokładnie tak, jak to opisano. Czasem możliwe jest wykonanie jednej lub więcej czynności w innej kolejności.

Co oznaczają kolory czcionki użyte w poradniku?

1. **Niebieski kolor** wskazuje na konieczność wykonania określonej czynności.
2. **Pomarańczowym kolorem** oznaczono wszelkiego rodzaju przedmioty występujące w świecie gry.
3. **Zielony kolor** służy do pomocy w wyborze opcji dialogowych koniecznych do pomyślnego ukończenia rozmów.

W grze występuje jedna minigierka muzyczna polegająca na naciskaniu przycisków kierunkowych klawiatury w określonym tempie i kolejności. Ze zrozumiałych względów w niniejszym poradniku nie umieszczono dokładnego rozwiązania tego zadania, ale w trakcie jego wykonywania warto zauważyć, że gra prosi o naciskanie klawiszy w ściśle określonych parach.

W kilku fragmentach gry możliwe jest sterowanie więcej niż jedną postacią. Pomiędzy postaciami przełączamy się poprzez klikanie na ich portretach znajdujących się w lewym górnym rogu ekranu. W poradniku konieczność zmiany bohatera jest za każdym razem wyraźnie zaznaczona.

W trakcie zabawy naciskając spację podświetlasz wszystkie interaktywne punkty danej lokacji.

g40st (www.gry-online.pl)

Rozdział 1 – Prolog

U w o l n i e n i e p r o f e s o r a M a c G u f f i n a



Popatrz na obluzowaną linę i za jej pomocą przeskocz na platformę umocowaną po drugiej stronie nogi lecącego smoka (**Use the rope to swing to the other side of the leg**). Następnie popatrz na klatkę z uwięzionym w niej gremlinem (**Examine the transport cage**) i zagadaj do niego (**Speak to the Gremlin**). Dowiesz się m.in. o ukrytym pomieszczeniu w chatce gremlina, w którym ukryta jest pewna księga. Ivo otrzyma też od gremlina pierścień, który powinna dostarczyć pewnemu arcy-magowi. Możesz wykorzystać wszystkie opcje dialogowe.

Po rozmowie przyjrzyj się przywiązanej do górnej części klatki linie (**Look at securing rope**), a następnie stelażowi opinającemu smoka znajdującemu się w lewej górnej części ekranu (**Look at the support strut**).

Znowu zagadaj do gremlina, wypytaj go o resztę szczegółów i wybierz opcję (**I can't open the cage with my bare hands**) i (**I'm not going to be able to get onto the dragon's back without some help!**). Gremlin da Ivo bicz (**Bullwhip**).

Używając bicia na stelażu podciągnij się na grzbiet smoka (**Climb up onto the dragon's back**).



Tuż obok Ivo stoi pudło. Przyjrzyj się mu (**Look at the box**), a następnie przeszukaj je (**Search through the carton**). Ivo znajdzie linkę i haczyk na ryby (**String with fishing hook**). Teraz przyjrzyj się tyczce podtrzymującej chorągiewkę (**Look at the flag**), po czym zabierz ją (**Take the wooden baton**). Połącz ze sobą w inwentarzu tyczkę i linkę z haczykiem (**Knot the string onto the wooden staff**). Otrzymasz prowizoryczną wędkę (**Homemade fishing rod**). Po drugiej stronie wejścia do namiotu znajduje się stojak na broń. Przyjrzyj się mu (**Look at the weapon stand**). Użyj na nim wędki, a Ivo zdobędzie miecz (**Sword**). Zejdź z powrotem do gremlina (**Climb down the dragon**).



Porozmawiaj z gremlinem. Poinformuj go o tym co usłyszałeś (**I was eavesdropping on the sorcerer...**), a potem o znalezieniu miecza (**I've found a sword...**). Na koniec przetnij mieczem linę przytrzymującą klatkę (**Cut through the securing rope**).

J a k p o z b y ć s i ę s z c z u r a z b r o w a r u ?



Teraz pokierujesz krokami gнома Wilbura, marzącego o zostaniu kiedyś czarodziejem. Najpierw musisz uruchomić robota, który przepędzi szczury. Popatrz na wielką drewnianą skrzynię (**Look at the wooden box**) i otwórz ją (**Open the wooden box**). Niestety, Wilbur nie da rady podważyć wieka gołymi rękoma. Na barze leży łom (**Crowbar**). Weź go (**Take the crowbar**) i użyj go na skrzyni (**Open the box with the crowbar**). Ze skrzyni wypadnie robot i podręcznik użytkownika (**Instructions**). Przeczytaj instrukcję, a dowiesz się, w jaki sposób uruchomić robota. Przejdź do kuchni.



Na stoliku przy oknie leżą kuchenne resztki (**Kitchen waste**). Weź je. Poza tym z kuchni zabierz sieć (**Net**), przeszukaj beczkę ze śmieciami przy wejściu (**Rubbish**) i zabierz trochę śmieci ze sobą, Z pieca podnieś pusty dzbanek po kawie (**Empty coffee pot**). Wyjdź z kuchni.



Pod barem jest dziura, w której legowisko urządził sobie jeden ze szkodników. Zajrzyj do niej (**Examine the rat hole**), a znajdziesz resztki sierści (**Piece of rat's fur**). Nakarm robota resztkami z kuchni (**Feed the robot with rubbish**) i sierścią szczura (**Feed the robot with the rat fur**). Problem rozwiązany. Na koniec powiedz krasnoludowi, że skończyłeś pracę (**The rat has made his play!**). Wyjdź na zewnątrz.