

The Legend of Crystal Valley

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Legend of Crystal Valley

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cateia Games, Wydawca Adventure's Planet SRL, Wydawca PL IQ Publishing.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

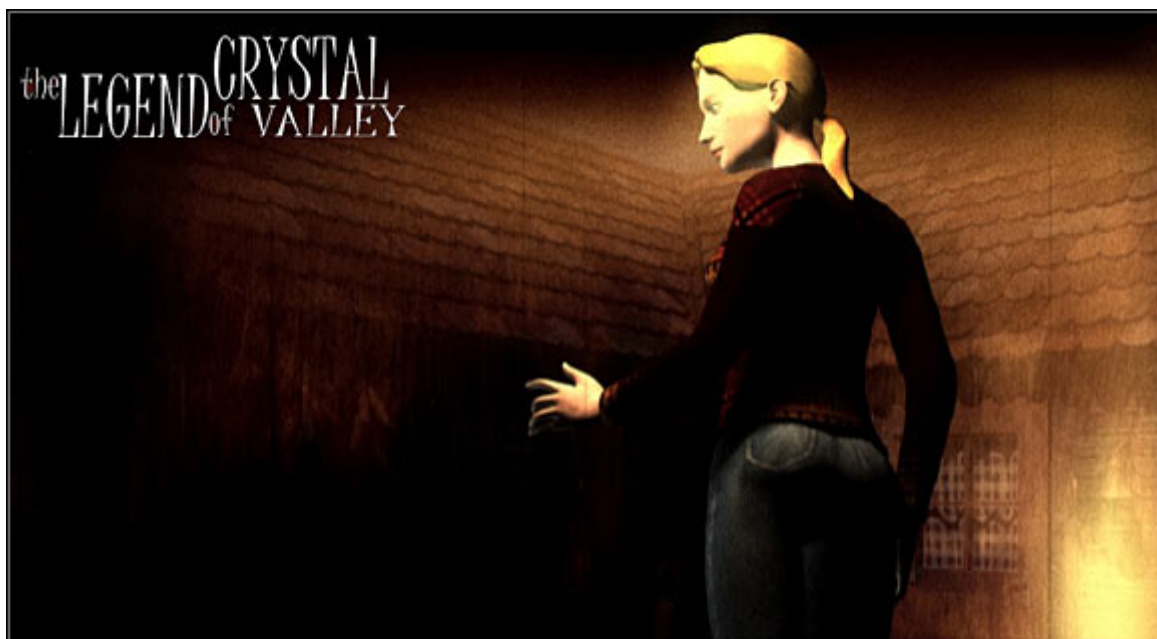
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Etap pierwszy	4
Etap drugi	7
Etap trzeci	11
Etap czwarty	15
Etap piąty	20
Etap szósty	23
Etap szósty	25
Etap siódmy	29

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

W poradniku do *The Legend of Crystal Valley* znajdziesz pełen opis przejścia tej niezwykle przygodówki. Sterujesz tu Ewą, która wyrusza na poszukiwanie swego ojca po otrzymaniu od niego dość dziwnego listu. Nie spodziewa się, że stara, rodzinna farma kryje przejście do innej rzeczywistości – rzeczywistości rodem z baśni. Zagładać do poradnika ilekroć nie wiesz, co robić w czasie rozgrywki.

Antoni „HAT” Józefowicz

- Dla ułatwienia lektury przedmioty występujące w grze po raz pierwszy oznaczone są kolorem **brązowym**, zaś postacie niezależne **zielonym**.
- Ewa porusza się dość wolno, jednak możesz przyspieszyć jej chód, wciskając spację. Jeżeli chcesz szybko zmienić lokację, naciśnij lpm na wyjściu z planszy (gdy kursor jest niebieski) i trzymając go wciśnij SPACJĘ.
- Gdy w poradniku jest napisane „porozmawiaj” mam tu na myśli wykorzystanie wszystkich możliwych opcji dialogowych. Niektóre otwierają kolejne – nie zapomnij wypytać o wszystko!

Opis przejścia

E t a p p i e r w s z y

F a r m H o u s e



Udaj się na prawo. Użyj **dzwonka**, weź **wiadro** z beczki i postaw je pod **pompą**. Użyj jej i zabierz wiadro z wodą (to rzeczywiście magia – gdzie Ewa to chowa?). Potem wejdź do środka. Przyjrzyj się **pantoflom** po prawej oraz **portretowi**. Potem wejdź drzwiami po prawej do pokoju. Tu obejrzyj **czaszke** i **naszyjnik** po lewej.



Podejdź do **biurka**. Weź z niego **zapałki** i **statuetkę księżycy**. Odejdź od biurka i podejdź do **portretu rodzinnego**. Użyj **medalionu ojca** na **medalionie na portrecie** i zabierz **pergamin**. Jest na nim wiersz, który pomoże Ci w rozwikłaniu pewnej dość istotnej zagadki.



Wróć do holu i skorzystaj z drzwi po lewej. Podejdź do **kredensu** i zabierz z niego **figurkę rycerza**, **butelkę** oraz **nóż kuchenny**. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się na podwórkę. Zdejmij ze ściany **lampę**. Użyj znalezionej butelki na lampie, a potem zapałek na lampie. Teraz możesz wejść do szopy.



Zabierz **figurkę diabła**, stojącą po lewej, zaś z podłogi podnieś **latarkę**. Podejdź do **kredensu**. Tu ustaw figurki następująco: księżyc na górnej (pierwszej) półce, **smok**, **dziewica** i **potwór** na drugiej, rycerz na trzeciej, zaś na samym dole diabeł. Potem podejdź do **dziury**.

E t a p d r u g i

Skeleton Village



Idź korytarzem prosto, potem skręć w prawo i obejrzyj **nietoperza** w **klatce**. Użyj na niej **spinki do włosów**, aby go uwolnić. Potem wróć do korytarza i idź w lewo. Użyj noża na **linie** i pociągnij za **wajchę**. Teraz wyjdź wybitym przejściem.



Skieruj się do widocznego w dali posągu. Przyjrzyj się **posągowi** i **zamkowi** poniżej.



Idź w lewo. Porozmawiaj z obydwojoma **rybakami**. Potem zabierz **rybę** z beczki i skieruj się ku zniszczonemu mostowi. Obejrzyj go.