

The Whispered World

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Whispered World

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL CITY interactive
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 pierwszy	4
Jesienna puszcza	4
Rozdział drugi	23
Przebudzenie Kalidy	23
Rozdział trzeci	46
Asgil	46
Rozdział czwarty	72
Korona	72

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

Dzięki temu poradnikowi wesprzesz melancholijnego cyrkowego klauna Sadwicka w desperackiej próbie ratowania jego baśniowego świata.

Opis przejścia gry podporządkowany jest wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy staje Sadwick. Każdy podrozdział opisuje jedno z nich i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co można by w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, podane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet niezbędnych, dotyczących tylko i wyłącznie tej jednej zagwozдки, czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Ekwipunek, otwierany i zamykany PPM, nie jest (jak w większości przygodówek) umieszczony na pasku w dole czy górze ekranu, ale wyświetla się centralnie w postaci podróżnego worka Sadwicka. W związku z jego niejednorodną fakturą niektóre przedmioty są słabo dostrzegalne na jego tle, na co uczulam, byś nie przegapił faktu, że właśnie pojawiła się w nim nowa znajdzka. Kliknięty LPM przedmiot wyjmiesz z inwentarza, przeciągając go poza jego obręb. Aktywne punkty ujawnisz, naciskając spację.

Chcąc wykonać jakąś akcję z dostępnym w grze obiektem, trzeba przytrzymać na nim LPM. Pojawi się wtedy malutkie kontekstowe menu, z tradycyjnymi ikonkami: oko (popatrz, przeczytaj, przybliż itp.), ręka (zabierz, otwórz, zamknij, przesun, pomachaj itp.) oraz usta (rozmawiaj, spluń, wypij, zjedz, krzyknij itp.). Dopiero wybranie którejś z tych opcji spowoduje interakcję z daną osobą czy przedmiotem. Po zwykłym kliknięciu Sadwick tylko do nich podojdzie.

Wszystkie przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku bohatera, wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, a rozwiązania zagadek – **pogrubieniem**.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Rozdział pierwszy

J e s i e n n a p u s z c z a

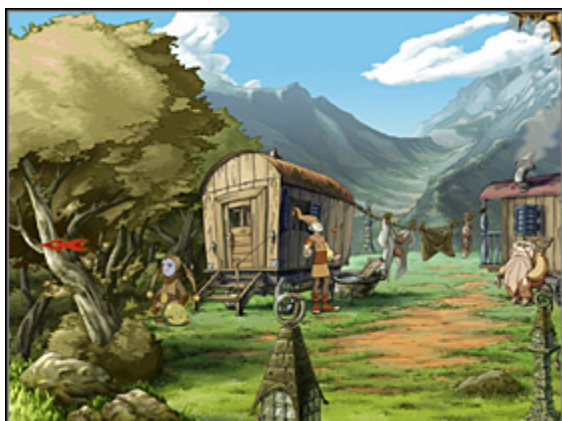
Zaktywuj Spota



Obudziwszy się z koszmaru, Sadwick zauważa, że jego towarzysz zabaw Spot nie wita go dziś jak każdego ranka. Być może jest na zewnątrz, zatem pomóż chłopcu opuścić, będący sypialnią jego i jego starszego brata Bena, cyrkowy wóz. W tym celu kliknij na drzwiach i przytrzymaj LPM – pojawią się trzy możliwe opcje, symbolizowane przez oko, usta i rękę. Oczywiście wybierz „rękę”, by Sadwick otworzył drzwi, po czym udaj się za kursorem w kształcie czerwonej strzałki.

Na polanie malec natychmiast dostrzeże Spota (mały zielony gąsienicowaty robal po prawej), który jest dziwnie ośpały. Ponieważ Ben sugeruje, że stworek jest spragniony, weź Spota i włóż go do balii (wiadra) z wodą po płukaniu prania, stojącej tuż obok żonglującego chłopaka. Dzięki temu Spot ożywi się (od tej chwili będzie cały czas dreptać za Sadwickiem) i przybierze bardziej okrągłą postać. Kiedy najedziesz kursorem w prawy górny róg ekranu (właśnie zrobił się on tam nieco zagięty), przekonasz się, że kryją się za nim różne formy Spota (w tej chwili dwie: normalna i okrągła). W trakcie zabawy możesz zmieniać wygląd Spota, w zależności od tego, która z jego cech będzie Ci potrzebna albo po prostu dla samej zmiany. Jeśli chcesz, by stworek chodził za Sadwickiem w innej postaci niż pierwotna, po wybraniu jej kliknij PPM, by znikło jego zbliżenie przeznaczone do manipulacji na elementach otoczenia.

Opuść teren cyrku



Spróbuj skierować się do lasu (w lewo). Przekonasz się, że Sadwick za moment z powrotem pojawi się na polanie. Niestety, malec zupełnie nie ma orientacji w terenie. Porozmawiaj na ten temat z Benem. Dowiesz się, że potrzebna jest mapa i kompas. Porozmawiaj zatem też z dziadkiem – w efekcie tego cokolwiek irracjonalnego dialogu otrzymasz od niego rzeczony **kompas**.



Pozostaje Ci zdobyć mapę, którą Ben ukrył w wozie chłopców. Maszeruj tam i sprawdź piecyk (po prawej), niestety, jego drzwiczki mają urwaną klamkę. Zlokalizuj zatem dziurę w zepsutej rurze (u góry) od piecyka. Oczywiście malec nie da rady tędy nic zdziałać, ale od czego ma Spota? Wybierz jego normalną postać i każ mu wleźć przez dziurę. Kiedy Spot wypadnie dołem, wyważy drzwiczki i wewnątrz piecyka stanie otworem. Zajrzyj tam – znajdziesz **szkatułkę** Bena. Oczywiście weź ją.



Teraz pojawia się problem otwarcia szkatułki, która – rzecz jasna – zamknięta jest na kluczyk. Ten zlokalizuj w paszczy leżącej na podłodze skóry niedźwiedzia. Uderz w głowę misia, by ta rozwarła szczęki, i zabierz z niej **klucz**. Otwórz nim szkatułkę (ekwipunek przywołasz PPM), w której schowana jest mapa.

Teraz Sadwick może spokojnie spacerować po okolicy. Kiedy z polany uda się w lewo, pojawi się plansza mapy, na której w tej chwili dostępne są dwie lokacje: cyrk i jezioro (niebieski kolor ma ta, w której się właśnie znajdujesz). Maszeruj nad brzeg jeziora.

Złó w rybę

Porozmawiaj z królewskim posłańcem o imieniu Bobby, dowiesz się wielu ciekawych rzeczy o Chaskich, do których należy Bobby, oraz o tajemniczej magicznej rzeczy (Szepczący Kamień), którą niesie on dla króla. Sadwick bardzo chciałby zostać pomocnikiem Bobby`ego i po długiej dyskusji Chaski zgodzi się poddać go testowi: klaun ma zorganizować mu coś do zjedzenia. Najlepiej rybę.



Ponieważ znajdujesz się nad brzegiem jeziora, złowienie ryby nie powinno być wielkim problemem. Potrzebujesz tylko czegoś w rodzaju podbieraka. Podnieś więc **gałąź**, która leży przed Bobbym. Drugim potrzebnym elementem jest **siatka na włosy**, którą (jeśli jeszcze nie masz jej przy sobie) znajdziesz w wozie cyrkowym dziadka (oczywiście za pośrednictwem mapy musisz wrócić do cyrku). Wisi ona tuż przy drzwiach, na lewo od nich. Połącz ją z gałęzią, a otrzymasz **siatkę na ryby**, którą złów **rybę** w jeziorze. Wręcz ją Bobby`emu.

W kolejnej rozmowie usłyszysz o Shanie, jasnowidzącej, która mogłaby zinterpretować koszmary Sadwicka. Oczywiście małeć zdecyduje się ją odszukać. Chaski zaznaczy mu na mapie trzy nowe lokacje, zatem skieruj się teraz w ruiny.