

## NOC

### POCZYŃTEK

WeŃ gwóŃdŃ i siekierkê, uŃyj siekierki na gwoŃdziu.

Wytrychem otwórz drzwi i zabij strażnika siekierk<sup>1</sup>.

Obszukaj go dok<sup>3</sup>adnie, zabierz pistolet, gumê do Ńucia i magazynek, który w<sup>3</sup>óŃ do pistoletu.

Po uŃyciu gumy uŃyj telefonu i otwórz bramê prze<sup>31</sup>cznikiem.

Przed hotelem zabierz kabelek. Zabij recepcjonistê, zabierz klucze, radio, œrubokrê<sup>t</sup> i idŃ do piwnicy. Tam weŃ kask, trzy razy obszukaj kominek i weŃ pêk kluczy.

UŃywaj<sup>1</sup>c na kominku œrubokrêta wyprostuj go i uŃyj na radiu by uzyskaæ bateriê.

Z bateri<sup>1</sup> wróæ do stróŃówki i uŃyj jej na prze<sup>31</sup>czniku bramy by siê na<sup>3</sup>adowa<sup>3</sup>a.

Wróæ do hotelu, idŃ do <sup>3</sup>azienki.

Tam umyj kabelek w umywalce i zamontuj go w kasku razem z bateri<sup>1</sup>.

Pogadaj z profesorem, postras<sup>z</sup> go broni<sup>1</sup>, a potem zabierz kluczyk i wyjdŃ na korytarz.

Nie zapomnij zamkn<sup>1</sup>æ profesora w <sup>3</sup>azience bo zrobi Ci kuku!

IdŃ teraz do dowolnego pokoju i uŃyj tam kasku by przenieœæ siê w sny przyjació<sup>3</sup>.

### PIRACI

WeŃ per<sup>3</sup>ê, sprzedaj j<sup>1</sup> za trzy sztuki z<sup>3</sup>ota i idŃ do knajpy.

Tam kup piwo, daj je piratowi i otrzymaj od niego informacje.

IdŃ do sinobrodego i pogadaj z piratem.

Wróæ do sklepu, powo<sup>3</sup>aj siê na Hanka i kup proch, kulê i zapa<sup>3</sup>ki.

Wróæ do sinobrodego, wysusz zapa<sup>3</sup>ki na kominku i wyjdŃ.

Od pirata kup lunetê i uŃyj jej na liœciu palmy by oczyœciaæ soczewkê.

IdŃ do armaty, uŃyj lunety, a nastêpnie prochu, kuli i zapa<sup>3</sup>ek.

Po zatopieniu królewskiego okrêtu idŃ do sinobrodego, a gdy przyjmie Ciê do za<sup>3</sup>ogi idŃ na statek.

Piratowi bramkarzowi daj lunetê, a z biurka zabierz klucz.

IdŃ z kluczem do sprzedawcy, a gdy juŃ go wyczyœci idŃ na statek i otwórz kratê.

Po wejœciu do <sup>3</sup>adowni porozmawiaj ze skrzyni<sup>1</sup>.

### RZYM

Porozmawiaj z cieciem, i idŃ do wnêtrza.

WeŃ klepsydrê i idŃ do grubego handlarza niewolników.

Pogadaj z nim i naci<sup>1</sup>g go na sakiewkê z<sup>3</sup>ota.

Ze z<sup>3</sup>otem wróæ do ciecia, a on za drobn<sup>1</sup> op<sup>3</sup>atê zdradzi ci kontakty z Brutusem.

IdŃ do <sup>3</sup>aŃni, weŃ wino i daj Brutusowi z<sup>3</sup>oto.

Otrzymasz za to akt w<sup>3</sup>asnoœci niewolnika i przepustkê.

IdŃ do areny, daj przepustkê strażnikowi i w<sup>3</sup>aŃ do œrodka.

Otrzymanym od strażnika kluczem otwórz celê i pogadaj z gladiatorem.

WyjdŃ z celi, zamknij j<sup>1</sup> i zej<sup>3</sup>dŃ na dó<sup>3</sup> do pijaczka.

Potem wróæ do celi, i po krótkiej gadce daj gladiatorowi akt w<sup>3</sup>asnoœci.

Potem idŃ znów do pijaczyny, daj mu wino i klepsydrê.

Otrzymanym kluczem otwórz wyjœcie na arenê i pogadaj z uwiêzionym.

### KOSMOS

WeŃ ksi<sup>1</sup>Ńkê, spróbój j<sup>1</sup> przeczytaæ.

Potem otwórz drzwi, zabierz kartê magnetyczn<sup>1</sup>.

WejdŃ do windy. Zabierz lutownicê i drug<sup>1</sup> kartê.

UŃyj obu kart na mapie.

W barze pogadaj z gostkiem i daj mu ksi<sup>1</sup>Ńkê, Ńeby j<sup>1</sup> przeczyta<sup>3</sup>.

WeŹ od niego uk³ad i zabierz ze sto³u laser.  
WejdŹ do windy i jedŹ na górê.  
WeŹ dyskietkê i skafander.  
U¿yj skafandra i wyjdŹ na zewn¹trz.  
Po zabraniu pilota u¿yj go na uk³adzie, a nastêpnie wmontuj uk³ad do radaru.  
Teraz lutownica, i mo¿esz wracaæ do windy.  
PojedŹ wind¹ w dó³, u¿yj obu kart i zabierz klucz odpalaj¹cy.  
Teraz do komputera. U¿yj na nim dyskietki a potem klucza.  
Po likwidacji wrogów u¿uj l¹downika.  
Po wyl¹dowaniu w bazie wciœnij ma³y przycisk w rogu i idŹ do stra¿nika.  
Facet jest niesympatyczny, wiêc bez gadania daj mu w³eb laserem.  
WejdŹ w drzwi na górze i pogadaj z koleg¹ na krzese³ku.

## **HOTEL** (Po odbyciu trzech w/w. misji)

Wróæ do piwnicy i wejdŹ do kominka by znaleŹæ siê w czwartym pokoju.

## **ŒREDNIOWIECZE**

Pogadaj z b³aznem i u¿yj rogu.  
Po wejœciu do miasta weŹ klucz i idŹ do piwnicy.  
Znajdziesz tam bu³kê, kubek i sztylet.  
U¿yj sztyletu na rogu, a nastêpnie tak otrzymanym klinem zatkaaj kubek.  
Popraw mocowanie klina u¿ywaj¹c kubka na mieczu wisz¹cym w zbrojowni.  
IdŹ do króla, pogadaj z nim i pokaŹ lewe papiery.  
Teraz idŹ za winkiel pierwszego pomieszczenia miasta i u¿yj kubka na studni.  
Wype³niony wod¹ kubek daj królowi.  
Nie bêdzie zadowolony, wiêc idŹ pogadaæ ze stra¿nikiem i daj mu kubek. On wrzuci do niego zio³a.  
Teraz daj kubek królowi. Dostaniesz przepustkê do wie¿y, któr¹ musisz daæ stra¿nikowi.  
Porozmawiaj z katem, idŹ do wisz¹cego biedaczyny.  
Zapytaj go o klucz. Daj mu bu³kê i rozetnij wiêzy sztyletem, a okaŹe siê Źe klucz le¿y pod prycz¹.  
Teraz otwórz kratê i porozmawiaj z ostatnim kolesiem.

## **GRATULACJE!!!**