

HYPE - THE TIME QUEST

Porozmawiaj z magiem, walcz z trzema manekinami, biegnij przez most do bramy. Otwórz ją kluczem, który przed chwilą otrzymałeś. Za kratą zatrzymaj się przy pulpicie. Biegnij dalej. Korzystając z mapy, kieruj się do miasta. Po drodze będziesz zmagał się z innymi Rycerzami (każdy coś Ci da). Uwaga! Rozbijaj beczki! Kryją się w nich różne skarby. Spotkasz strażnika przy bramie. Pokonaj go i otwórz bramę. W mieście możesz dać pieniądze szewcowi i pobiec po nagrodę. Możesz zresztą biegać jakiś czas, bo otrzymasz za to zapas energii. Później szukaj studni – jest naprzeciw karczmy. Wskocz do niej i wciśnij przycisk. Na dole, pod platformą znajdziesz kolejny przycisk. Naciśnij go i od razu biegnij na drugą stronę, do ruchomej platformy. Wskocz na nią. Po drodze zlikwiduj mieczem dwa nietoperze. Kiedy platforma podniesie Cię do góry, odwróć się i wskocz do rury kanalizacyjnej. Skręć w tunel i biegnij do drabiny. Wyjdź ze studni. Przebij się przez stojące tam towarzystwo i biegnij na dziedziniec. Wejdź na mury. Rozbijaj beczki. Po obu stronach wrót znajdziesz dwie zgaszone pochodnie. Przekręć je, a otworzy się most zwodzony, prowadzący do zamku. Przejdź po moście i otwórz drzwi. Biegnij do sali tronowej. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w lochu. Podejdź do kraty i zabierz strażnikowi klucze (gdy będzie Cię mijał). Otwórz celę i podejdź do drugiej. Otwórz ją i pogadaj z "krzyżowcem". Wciśnij przycisk. Biegnij na górę. W sali tortur zlikwiduj kata. Idź ponownie do sali tronowej (po drodze pokonując przeszkody - na niektórych platformach znajdziesz beczki – nie uda Ci się ich rozbić, po prostu skacz na puste miejsca obok). W sali tronowej wbiegnij na górę i walcz z długonogim Rycerzem. Po wygranej walce zejź na dół i zabierz tarczę. Wracaj do miasteczka, a później do klasztoru. Teraz drzwi będą stały otworem. W środku odszukaj salę z czterema posągami, na których obraca się kolejny czar. W tej sali znajdziesz na podłodze dźwignię, otwierającą

kratę na wyższe piętro. Z pierwszego piętra zeskocz tak, żeby przechwycić czar. Ponownie wbiegnij wyżej i uruchom następną dźwignię. Ponawiaj czynność do momentu, aż znajdziesz się na samej górze. Porozmawiaj z mnichem. Następnie, po belkach wdrap się na samą górę. Na samej górze wieży czeka Cię trudna walka. Aby ją wygrać, należy:

- a) sprowokować przeciwnika, by ustawił się plecami do balustrady
- b) kiedy się odwróci, wyskoczyć i sięgnąć go mieczem - czynność powtarzać kilkakrotnie, do chwili zwycięstwa.

Dzięki wygranej pozyskasz klejnot.

Teraz wracaj do maga z początku gry. Po drodze spotkasz smoka. Pogadaj z nim i wejdź mu na grzbiet. Kiedy uzbierasz 40 jednostek mocy i naładujesz klejnot, wracaj do punktu startu - wleć w dziurę. Na ziemi udaj się do maga. Porozmawiaj z nim. Następnie użyj miecza na zegarze słonecznym i wejdź w promień czasowy.

W nowej epoce biegnij do miasta. Tutaj skieruj się do miejsca, które w poprzednich czasach było zagrodzone: okolice nowej bramy, za którą znajdują się laboratoria. Wewnątrz znajdziesz dźwignię i szary przycisk (metalowy kocioł pośrodku). Przełącz dźwignię, a następnie wciśnij przycisk. W ten sposób otworzysz pierwszą celę. Zrób to jeszcze dwa razy, aby otworzyć dwie pozostałe cele. Następnie naciśnij niebieski guzik przy drzwiach i odsłuchaj, jaki wybije rytm. Potem odwzoruj go poprzez kolejne wciskanie guzików w trzech celach. Czyń, co następuje:

- a) najpierw wciśnij guzik w lewej celi, patrząc na drewniane drzwi z niebieskim guzikiem obok
- b) teraz guzik w środkowej celi,
- c) potem w prawej celi,

d) i ponownie w środkowej.

Za drewnianymi drzwiami w przejściu przełącz dźwignię i szybko biegnij między zamykającą się kratą i murem. W środku, po przemowie maga, szybko wskocz ze stołu do pierwszej wiszącej celi. Tam wciśnij guzik. Następnie ponownie ze stołu wskocz do drugiej celi i wciśnij drugi guzik. Tak otworzysz kratę przy magicznym przedmiocie. Podejdź do różdżki i strzel z kuszy w kamień. Teraz biegnij za magiem, na górę, do obserwatorium. Tutaj będziesz musiał walczyć z czarodziejem. Zapędź go w róg i walcz mieczem. Po walce wejdź do pomieszczenia z pięcioma dźwigniami. Poprzekładaj je w kolejności: niebieska, fioletowa, zielona, czerwona, żółta. Dzięki temu otworzy się kratka, za którą znajduje się kolejny czar. Wróć na dół do maga i użyj nowo zdobytego czaru na płomieniu. Wyjdź za magiem i ponownie użyj czaru na płomieniu, zagrządzającym drogę do przycisku. Wciśnij guzik i leć przez kanał.

Na powierzchni idź do lasu, gdzie znajdziesz nową drogę. Przełóż dźwignię i zejź na dół (kiedy otworzy się kratka). Po rozmowie biegnij do najbliższego zegara słonecznego (jeden jest u maga, a drugi w mieście) i przenieś się w przeszłość.

Po wyjściu z dziury czasoprzestrzennej biegnij do architekta. Znajdziesz go w mieście, przy płocie. Pokaż mu bransoletkę jego córki i wracaj do przyszłości (uderz mieczem w zegar). W lesie, gdzie rozmawiałeś z córką architekta, spotkasz rozbójnika. Porozmawiaj z nim. Biegnij w głąb lasu. W jednym z drzew, obok powalonego pnia, znajdziesz przycisk. Użyj go. Na dole biegnij na sam koniec drogi, do domku. Porozmawiaj z kobietą i wracaj do lasu. Po drodze nie zapomnij porozmawiać z rozbójnikami. Dzięki temu odzyskasz kuszę. Z lasu udaj się do miasta. Przed gospodą wbiegnij w arkadowe przejście. Znajdziesz tam wejście na pole odwagi.

Na arenie wyskoczy do Ciebie gladiator. Skacz za nim i użyj magii (pierwszy czar). Kiedy skończy Ci się moc, walcz mieczem. Po zwycięstwie,

biegnij tam, skąd wyszedł gladiator. Pokonaj przeszkody. Dojdiesz do kraty przed skarbcem. Przytrzymaj zero na klawiaturze numerycznej i popatrz do góry. Strzel z kuszy prosto w bransoletę. W skarbcu, mieczem obetnij wszystkie głowy smoka. Jak się rozprysnie, idź do sali obok. Zabierz klejnot i zbroję. Teraz możesz spokojnie wracać do maga. Wcześniej tylko skorzystaj ze smoka, żeby naładować klejnot energią. Na miejscu pogadaj z magiem i skocz przy pomocy miecza w przyszłość. Na miejscu znowu pogadaj z magiem. Następnie wróć do jego komnat i po kolei wciśnij guziki: według numerów na płytach w komnacie ze szklanym kotłem. Czerwony przycisk kryje się za drewniana półką (skacz ze schodów). Dzięki temu zabiegowi otworzysz drzwi prowadzące do tajemnych komnat, gdzie znajdziesz wysłanniczkę króla. Po krótkiej rozmowie biegnij do miasta. Po drodze porozmawiaj z nową przywódczynią rozbójników (w zwalonym pniu). W mieście skieruj się do fosy przy zamku. Tam skręć w prawo, do ścieku. Wskocz po trawie na górę i przejdź przy ścianie do drabiny. Na górze przeskocz na platformę. Z niej na dach. Z rozpędu skocz na teren zamku. Zejdź na dół. Na dziedzińcu przekręć dwie dźwignie, te same, co poprzednio. Dzięki temu opuści się most zwodzony. Teraz skieruj się do sali tronowej. Porozmawiaj z królem. Wejdź na półpiętro i pogadaj z mnichem. Wróć do zegara słonecznego i cofnij się w przeszłość. Idź na pole odwagi. Mieczem pokonaj rycerza. Dzięki temu odbierzesz mu broń. Przenieś się w przyszłość. Na miejscu biegnij do klasztoru. Otwórz drzwi z lewej strony. Za jedną z baszt znajdziesz dźwignię. Przesuń ją. Wejdź po drabinie na mury. Wciśnij przycisk. Biegnij do ukrytej komnaty.

Oddaj broń właścicielowi. Wracaj do maga. Pogadaj z nim. Biegnij do lasu. Tam, gdzie kiedyś był pulpit, znajdziesz przejście do dolmenu. Wokół płyty będą stały cztery kłocze z ruchomymi częściami. Za pomocą guzików ustaw ruchome części kłoców tak, by rysunki zgadzały się z rysunkami z płyty znajdującej się pośrodku. Kiedy to uczynisz, pojawią się świece. Zgaś je po kolei. Kiedy ostatnia zagaśnie, pojawi się tunel czasowy. Wskocz w niego. Po

chwili znajdziesz się w zagubionym mieście. Przeskocz przez pułapkę. W kolejnej sali użyj prześwitujących platform, by przedostać się do przejścia w górnym lewym rogu. Na końcu drogi spotkasz smoka. Po rozmowie pojawi się rycerz. Walcz z nim. Ponownie naładuj klejnot energią (lot smokiem) i wracaj do maga. Po rozmowie przenieś się w przyszłość. Po szybkim powrocie biegnij do klasztoru. Na miejscu wejdź na wieżę. Strzel w serce dzwonu. Wracaj na dół. Biegnij do przeciwległych drzwi w komnacie z posągiem i pulpitem.

Kieruj się do pomieszczeń bibliotecznych. Wewnątrz nich znajdziesz pięć guzików. Wciśnij wszystkie. Dzięki temu otworzą się kraty. Skorzystaj z tej okazji i pobiegnij na górę. Zabierz księgę i idź do miasta. Tam skieruj się do zamku, do sali tronowej. Podejdź do kominka i użyj czaru na płomieniu. Wejdź do środka. Porozmawiaj z dziewczyną. Biegnij do studni w mieście. Zjedź na dół. Wejdź do rury z wodą. Idąc kanałem dojdiesz do laboratoriów (dziedziniec z rurami). Po drodze przejdziesz obok zakratowanego wejścia. Aby je otworzyć, wejdź po rurze przy ścianie i idź rurami do końca. Tam znajdziesz przycisk. Wciśnij go i wejdź do komnaty. Pokonaj strażników. Spójrz na kombinację rysunków. Wyjdź do kanałów. Wejdź po drabinie i pogadaj z magiem. Zrób to, o co cię prosi. Naciśnij dźwignię. To spowoduje, że platformy będą w stałym ruchu. Następnie wskakuj na platformy, a gdy dana platforma zatrzyma się przy określonym rysunku, wchodź na przycisk uwalniający parę. Musisz odwzorować kombinację rysunków z pulpitu przy magu. Następnie, kiedy da Ci klucz, pobiegnij do laboratorium. W środku przyjrzyj się kombinacji rysunkowej nad "kominkiem". Wróć do rur. Teraz wykonaj kombinację, która otaczała lawę z pomieszczenia ze strażnikami. Ten manewr przesunie rurę na samej górze. Kiedy to nastąpi, odwzoruj kombinację znad "kominka". Dzięki temu otworzy się tajne przejście prowadzące do drugiego tomu. Kiedy go zabierzesz, wracaj do smoka. Na jego grzbiecie leć do wieży. Na miejscu kieruj się cały czas w dół. Po drodze zbierz trzy części talizmanu w pokoju z duchami. Następnie zbiegnij na sam dół, mijając kościotrupy i dwóch strażników. Kiedy znajdziesz się w

pomieszczeniu z symbolem zła na ścianie, użyj na nim talizman zła. Dzięki temu pojawią się teleporty. Teleportuj się tak, by znaleźć się w sali z czterema kolorowymi teleportami. Kiedy to wykonasz wejdź w niebieski teleport po Twojej prawej stronie. Znajdziesz się w korytarzu przy pokoju maga. Wyjmij kuszę i zestrzel broję wiszącą w oknie. Kiedy mag pójdzie na dół, zabierz księgę. Wracaj do smoka, a na ziemi (po krótkim locie) do maga. Znajdziesz go w komnatach wieży. Po rozmowie przenieś się w przyszłość. W czasach Trakana IV biegnij do smoka. Pogadaj z nim. Następnie leć do gospody w mieście. Na miejscu porozmawiaj z Vibe. Potem biegnij do zamku drogą przez dach przy fosie.

W sali tronowej otwórz lochy. Zejdź na dół i uwolnij króla. Potem zbiegnij do cel i przy pomocy klucza otwórz je. Następnie pobiegnij za nimi. Znajdziesz się w swojej komnacie i porozmawiasz z magiem. Po rozmowie skieruj się do zegara i przenieś się w przeszłość. Przez dolmen przedostań się do zaginionego miasta. Stamtąd wyciągnij klejnot (dar od "wielkich stóp"). Aby to uczynić, przeczytaj instrukcję przy drzwiach w sali z kryształem. Najpierw połącz żółty z czerwonym itd. Pamiętaj o tym, by dla każdego z nich robić inną ścieżkę. Wracaj na ziemię. Tutaj skieruj się do lasu, gdzie spotkałeś przywódczynię rozbójników. Tunelem przejdiesz na pole odwagi. Tam rozbij beczki i pociągnij dźwignię. Szybko wbiegnij między kule i wskocz na wyjeżdżający kloc. Zabierz chorągiew. Wróć do zegara i przenieś się do czasów Tarkana I. W tej epoce chorągiew znajdziesz za tronem w sali tronowej. Wróć do zegara i przenieś się w czasy Tarkana II. Tutaj pobiegnij do wioski rozbójników i porozmawiaj z przywódczynią. Da Ci klucz do klasztoru. W klasztorze pobiegnij do komnaty z posągiem i pulpitem. Przejdź przez drzwi i biegnij do końca. Chorągiew będzie wisiała na ścianie w bibliotece. Walcz ze strażnikami, a posąg odgrodzi Ci drogę. Wracaj do zegara i do swoich czasów (Tarkan IV). Chorągiew znajdziesz w gospodzie. Da ci ją Vibe. Kiedy zbierzesz cztery chorągwie, idź do smoka i naładuj klejnot energią. Po podładowaniu klejnotu (zielony kryształ w powietrzu

dodaje czasu, więc nie zlikwiduj go od razu) leć do wieży. Na miejscu zabierz czar po smoku. Potem biegnij na dół. Ponownie przez portale do pomieszczeń maga. Zlikwiduj go i zabierz mu klucz. Nim pobiegniesz do portalu, wciśnij przycisk znajdujący się w korytarzu prowadzącym do sypialni maga. To uruchomi portal. Teraz biegnij na górę wieży. W sali z duchami, przy ścianie znajdziesz korytarz. Biegnij nim na górę do drzwi. Otworzysz je kluczem od maga. Rozwal strażników i użyj dźwigni przy kracie. Wejź po drabinie i użyj kolejnej dźwigni. Zeskocz na dół. Wejź po kolejnej drabinie. Przelóż dźwignię wjedź na górę. Pokonaj strażników. Kościotrupa będziesz musiał pokonać kilkakrotnie. Powinien pojawić się trójkątny czarny filar. Wskocz na niego. Znajdziesz się w środku końcowej rozgrywki. Pokonaj smoka i czarnego rycerza. Gratulacje!