



Poradnik: Jak przejść grę mobilną “Akademia Superbohaterów” cz. 1

W domu

Rozejrzyj się po pomieszczeniu. Podnieś **plecak**. Weź też **przepis, klucze i list**. Przeciągnij przepis na lodówkę i ułóż **kanapkę** według wskazówek. Użyj **kluczy** na drzwiach, aby przejść do lokacji „Podwórko”.

Podwórko

Na dobry początek porozmawiaj z kierowcą autobusu. Pokaż mu swój **list**. Ponownie wejdź w interakcję z kierowcą i wybierz opcję „**Ruszajmy**”.

Brama

Znajdujesz się przed bramą do Akademii. Wejścia pilnuje AI. Po okazaniu **Listu z Akademii**, zostaje nam przedstawiona zagadka, która pozwoli otworzyć drzwi. Po jej rozwiązaniu zostaje nam wydana karta egzaminacyjna i identyfikator. Wkraczamy na kampus!

Dziedziniec

Na dziedzińcu dostrzegamy kolejkę, prowadzącą gdzieś w dal i woźnego pilnującego, aby nikt nie łamał kolejkowej dyscypliny. Jest również gniazdo sroki na pobliskim drzewie, w którym coś polyskuje i rzuca żółty snop światła. Widzimy główny budynek Akademii.

Mapa

Zostaje nam przedstawiona mapa Akademii. Tutaj pojawia się parę lokacji. Laboratorium Szczepanika, Laboratorium Siemienowicza, Biblioteka, Lobby i Dziedziniec przed głównym budynkiem Akademii.

Lobby

W lobby znajdziemy szatnię i dwa dyspensery: jeden rękawic, a drugi fartuchów. Do tego darmowe, wieczne, laserowe długopisy, które nigdy się nie wypisują. Schody na wyższe piętro są zablokowane przez słupki. Korytarz skręca, a zwisające spod sufitu strzałki informują o tym, że niedaleko znajdują się laboratoria. Zbierz **długopis** i **rękawice**.

Laboratorium Siemienowicza

Siemienowicz jest zajęty i głodny. Nie będzie z nami rozmawiał, dopóki nie nakarmimy go **kanapką**. Wtedy pozwoli nam używać rzeczy ze swojego laboratorium. Będziemy mogli porozmawiać z nim o soczewce, jeśli wcześniej rozmawialiśmy ze Szczepanikiem o jego prezentacji - pojawi się opcja dialogowa o **Soczewce**. Siemienowicz nam jej nie odda, bo służy mu ona za przycisk do papieru, ale jeśli znajdziemy coś co ją zastąpi, to chętnie się z nami zamieni. W Laboratorium jest sporo elementów, którym możemy się przyjrzeć. Interesująca będzie dla nas **drabina**, którą możemy ze sobą zabrać.

Laboratorium Szczepanika

W laboratorium Szczepanika zgromadzone są jego stare wynalazki. Możemy o każdym z nich porozmawiać. Oprócz tego przygotowuje on prezentacje dla studentów, ale gdzieś zgubił soczewki. Nie wie gdzie może je znaleźć, ale pamięta, że Czerwoną używał jako zakładki w książce o optyce. Jeśli mu pomożemy pokaże nam jak możemy ominąć kolejkę i dostać się na ceremonię wcześniej, by zająć dobre miejsce. Jeśli porozmawiamy o **Maszynie Tkackiej**, to Szczepanik podaruje nam kartę perforowaną.

Biblioteka

W bibliotece znajdziemy pneumatyczny system przesyłania wiadomości i niekończące się półki z książkami. W oddali znajduje się też woźny przebrany za bibliotekarza. Na pierwszym planie są dwie półki. Jedna opisana jako Fizyka, a druga jako Fantastyka. Jeśli **klikniemy** na półkę z książkami fizycznymi, pojawia się zbliżenie na tytuły. Jeśli rozmawialiśmy ze Szczepanikiem, to po kliknięciu na książkę **Optyka**, będziemy mogli ją zdjąć z półki. Wewnątrz niej znajdziemy czerwoną soczewkę. Tutaj też znajdziemy plakat i ulotki na temat "**Przycisku**", wynalazku i dzieła sztuki w jeden. Jeśli wypełnimy formularz i prześlemy go za pomocą systemu pneumatycznego (**przy użyciu zaworów nr. 2, 5 i 9**), to otrzymamy wynalazek (dysk z guzikiem), który nic nie robi.

Laboratorium Siemienowicza

Jeśli oddamy teraz **Przycisk** Siemienowiczowi, to wymieni się on z nami na **Niebieską Soczewkę**. Co oznacza, że mamy 2 z 3 soczewek, zostaje ostatnia.

Dziedziniec

Używamy **Drabiny** na drzewie, bądź **gnieździe sroki**. Teraz możemy go dosięgnąć. Klikając na gniazdo uruchamiamy zbliżenie. Jeśli w tym momencie spróbujemy zabrać soczewkę, sroka na to nie pozwoli. Możemy ją zabrać używając **rękawic ochronnych**. W ten sposób ostatnia soczewka została zdobyta.

Laboratorium Szczepanika

Gdy zaniesiemy **soczewki** Szczepanikowi, na ekranie naszego telefonu powinna wyświetlić się minigra, w której musimy umieścić je we właściwych projektorach. Wtedy na ekranie pojawi się obraz Szczepanika, wyglądającego zza obracającej się półki z Fantastyką w bibliotece. Na ziemi leży też książka o tytule "Biblioteka XXI Wieku". Szczepanik wspomina, że to skrót, który zaprowadzi nas do **Auli Kopernika**.

Biblioteka

Wracamy do biblioteki. Wyciągając odpowiednią książkę - **Biblioteka XXI Wieku** - i uruchamiamy mechanizm, który powoduje obrót półki oraz pozwala nam na dostanie się do **Tajnego przejścia**.

Tajne przejście

Idąc tajnym przejściem w końcu docieramy do wyjścia, którego strzeże zamek. Niezbędny będzie klucz. Mechanizm przypomina ten znajdujący się na maszynie tkackiej, którą wynalazł **Szczepanik**. Zapewne on umieścił go tutaj, żeby nie każdy mógł skorzystać z przejścia. Na szczęście otrzymaliśmy **karty perforowane**, które możemy wykorzystać do programowania zamka. Nad nim powinien znajdować się wzór, który musimy odtworzyć w karcie i kiedy nam się to uda, otwieramy przejście i dostajemy się do auli.