

Poradnik: Jak przejść grę mobilną “Akademia Superbohaterów”

cz. 2



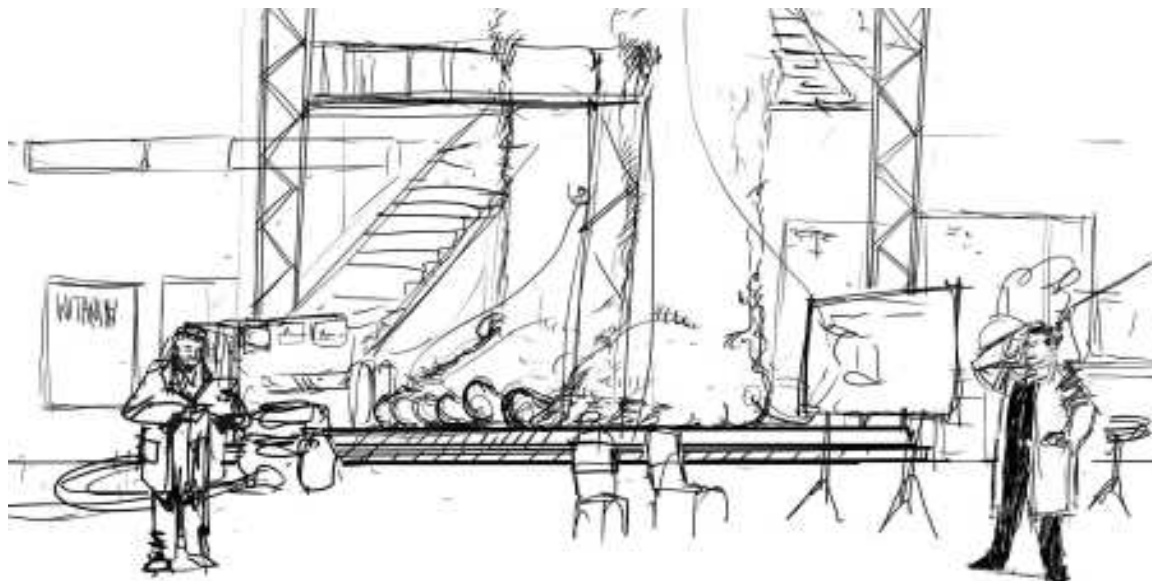
Planetarium

Po zakończeniu ceremonii otwarcia, planetarium pustoszeje i natychmiast uruchamiana jest rozmowa z **Kazimierzem Funkiem**, który zamienia z Tobą parę słów, informując Cię, że pierwszy egzamin odbywa się u niego. Po czym pośpiesznie opuszcza planetarium. Jest tam niewiele wartego uwagi - siedzenia są puste, a pod sceną znajduje się skrzynka z narzędziami. Ta jednak jest zamknięta na kłódkę. Jest podpisana i zdecydowanie należy do Woźnego. Na razie nie dostaniesz się do jej zawartości. Mimo iż Rektor pozwolił korzystać ze wszystkiego, tylko wybrane drzwi będą stały przed Tobą otworem. Widać to tyczy się także skrzynek.

Laboratorium Koprowskiego

Jeśli zdecydujesz się teraz odwiedzić Laboratorium Koprowskiego zastaniesz je w kompletnych ciemnościach, pełne ciemnych kształtów i z podłogą pokrytą jakimś płynem. Ciemność widzisz, widzisz ciemność. Może lepiej udać się gdzieś indziej? Najlepiej do „Instytutu Witamin”.

Laboratorium Funka (Sala Egzaminacyjna nr 1)



Tutaj ma odbyć się pierwszy egzamin. W tle widać parę wielkich stóp, wokół których rozstawione jest rusztowanie i aparatura medyczna. Na ścianach wisi kilka plakatów. Pomieszczenie jest spore i bez większych problemów mieści ogromnego pacjenta. W pomieszczeniu znajdują się profesor Funk i profesor Koprowski.

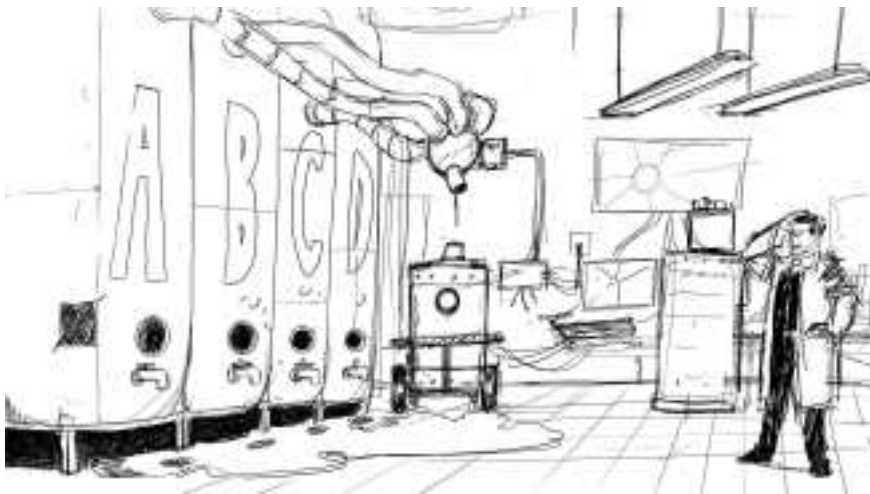
Jeśli porozmawiasz w tym momencie z **profesorem Koprowskim**, ten przypomni Ci, że to **Funk** prowadzi ten egzamin i to z nim powinieneś porozmawiać.

Kazimierz Funk najpierw poinformuje Cię, że egzamin czas zacząć i poprosi o **Kartę Egzaminacyjną**. Gdy ją otrzyma, możesz z nim zamienić parę zdań na temat potwora i na temat zadania egzaminacyjnego, które zakłada przywrócenie pacjenta do ludzkiej postaci. Dowiadujesz się, że potrzebne jest **lekarstwo** i jakiś **dozownik**, który pozwoli na doustne dawkowanie antidotum (wąż i ustnik).

Na temat formuły antidotum porozmawiaj z **Hilarym Koprowskim**, który pomoże Ci w przygotowaniu odpowiedniej mieszanki w swoim laboratorium. Po zamienieniu paru słów z doktorem, ten przekaże Ci recepturę i uda się do swojego Laboratorium, gdzie będziesz mógł stworzyć antidotum. Możesz też opcjonalnie zamienić parę zdań z niebieskim potworem, ale nie będzie on bardzo pomocny, ponieważ obecny kształt przeszkadza mu w formowaniu nawet najprostszyc wypowiedzi. Wydaje z siebie jedynie proste pomrukiwania.

Przejdź do lokacji **Zakład chemiczny**

Laboratorium Koprowskiego



Gdy udasz się do laboratorium, okaże się ono kompletnie zdemolowane. Zbiornik A został przedziurawiony. Brakuje rury prowadzącej do zbiornika z mieszalnikiem, a komputery, które sterowały maszyną w laboratorium, zostały zniszczone. Rozmawiając z **Koprowskim** widzisz, że jest on załamany. Po zaoferowaniu pomocy, naukowiec przekaże Ci wskazówki, czego potrzebuje, aby egzamin mógł przebiec zgodnie z planem.

Potrzebujesz: kawałka rury, żeby połączyć zbiorniki z mieszalnikiem, czegoś co pomoże zaspawać dziurę w zbiorniku A i komputera, który pozwoli na sterowanie urządzeniem.

Nie wygląda na to, żeby potrzebne elementy znajdowały się w tym pomieszczeniu. Trzeba więc przeszukać Akademię w celu odnalezienia potrzebnych rzeczy (w końcu, Rektor pozwolił użyć wszystkiego, aby zaliczyć egzaminy). Poszczególne elementy możesz zdobyć w **dowolnej** kolejności.

Pracownia Batalistyki



Nic się tu nie zmieniło od Twojej ostatniej wizyty. PRZYCISK™ doskonale spełnia swoje zadanie, a drabina wróciła na swoje miejsce. Po kolejnej rozmowie z **Siemienowiczem** poinformuj go o tym, że może mieć coś, co pomoże Ci w egzaminach. W **hangarze raketowym** można znaleźć **wąż**, który służył do tankowania paliwa. Może to niezbyt sanitarne rozwiązanie, ale wątpliwe, żeby potwór narzekał. Szczególnie, że w jego obecnej postaci zakres słownictwa jest mocno ograniczony.

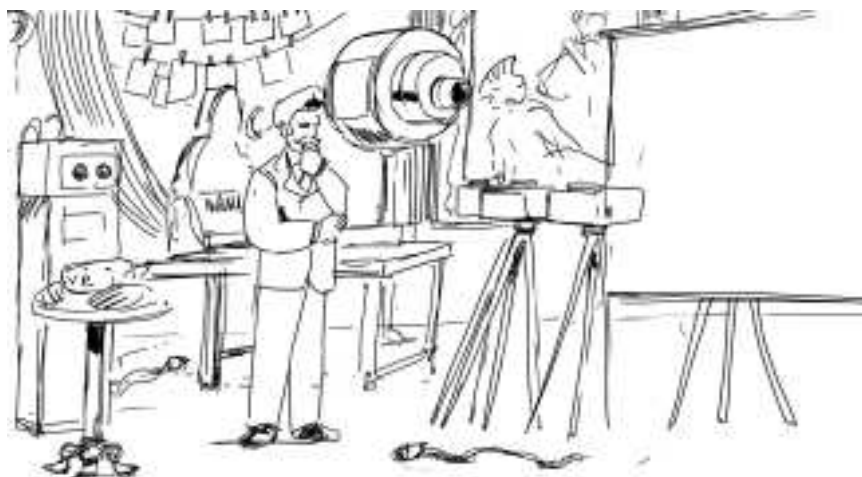
Hangar Raketowy



Po rozmowie z **Siemienowiczem** naukowiec prowadzi Cię do **Hangaru Raketowego**, gdzie znajduje się **wąż**. **Weź go!** Znajdziesz tu też swoją przyszłą

egzaminatorkę. **Maria Skłodowska** odwiedziła hangar, w poszukiwaniu Woźnego, który miał jej pomóc w przygotowaniu jej egzaminu. Kiedy nie jest potrzebny, to jest go wszędzie pełno, a kiedy indziej, nigdzie nie można go znaleźć... **Maria** nie daje Ci dojść do słowa i zdenerwowana wychodzi z **hangaru** na dalsze poszukiwania.

Pracownia Osobliwości



Tutaj jedynie jeden uczestnik egzaminów przygląda się prezentacji **Szczepanika**. Jest dość zaabsorbowany i nie za bardzo rozmowny. **Szczepanik** z kolei jest jak zwykle rozmowny i pomocny. Daje Ci wskazówki odnośnie tego, gdzie możesz znaleźć wąż (jeśli jeszcze go nie posiadasz). Poza tym przekazuje Ci wskazówkę odnośnie spawania za pomocą lasera.

Gdy porozmawiasz z nim na temat zniszczonych komputerów w **Laboratorium Koprowskiego**, nie będzie miał żadnego sprzętu, którego mógłby użyczyć, ale zamiast tego, szybko zmontuje interface, dzięki któremu będziesz mógł zaprogramować maszynę przy pomocy **Kart Perforowanych** (tych, które dostałeś od niego jeszcze przed egzaminami). W ten sposób udało Ci się uzyskać kolejną część, której potrzebujesz.

Obserwatorium



W obserwatorium znajdziesz parę elementów nawiązujących do **Mikołaja Kopernika**. Oprócz teleskopu i heliocentrycznego modelu Układu Słonecznego, znajduje się tu także parę książek i wygodny fotel. Ach, no i potężny laser, który został podkreślony przez Szczepanika. Stąd urządzenie posiada własną tabliczkę ostrzegawczą, która informuje o jego niezwykłej mocy, umożliwiającej to mistyczne **spawanie**, o którym wszyscy wspominają. Zawiera także prośbę, aby nie rysować po powierzchni Księżyca.

Znalazłeś kolejne urządzenie, które umożliwi Ci progres w egzaminach. Jest ono przytwierdzone paroma śrubami do stojaka, więc nie zabierzesz go zbyt łatwo ze sobą. Potrzebujesz czegoś, co pozwoli Ci je zdemontować. Odpowiednie narzędzia znajdziesz w skrzynce Woźnego.

Pracownia wirusologii stosowanej

To miejsce wygląda jak laboratorium chemiczne. Jest tu wyciąg nad głównym blatem roboczym oraz sporo fiolek z tajemniczą zawartością. Jest też Woźny w fartuchu i okularach udający, że nie jest woźnym. Gdy będziesz z nim rozmawiać, zaprzeczy na

temat swojej tożsamości, choć spod fartucha, który prawie na pewno zdobył w Lobby, wciąż wystaje jego zwyczajowa czarna koszulka, kurtka i jeansy z przyczepionymi do nich łańcuchami. Gdy wspomnisz mu o **Marii Skłodowskiej**, która poszukuje **Woźnego**, trochę zmieszany stwierdzi, że pomoże w poszukiwaniach. Odslaniając za sobą kluczyki z breloczkiem Cara Mikołaja II. **Podnieś klucze**, które mu upadły i udaj się do Planetarium.

Planetarium

Zaopatrzonego w kluczyk podejdź do **skrzynki z narzędziami**. Teraz żadna kłódka Ci nie straszna, a przynajmniej taka, do której ten kluczyk pasuje. Po otwarciu kłódki otrzymujesz **klucz nastawny**, który jest w stanie odkręcić różne typy śrub. Właśnie takiego sprzętu potrzebujesz!

Obserwatorium

Wracamy do obserwatorium, aby uporać się z paroma śrubami, które chronią Laser przed przeciętnym, przypadkowo przechodzącym nieopodal żołnierzem armii czerwonej, a także przed umieszczeniem go w Twoim plecaku. Po użyciu **klucza nastawnego** na laserze, udaje się go pozyskać. To ostatni element, który pomoże w naprawie **Laboratorium Koprowskiego** - masz je wszystkie!

Laboratorium Koprowskiego

Wracamy tutaj naprawić zniszczenia. Albo przynajmniej zastosować parę łąt, które pozwolą ukończyć pierwszą część egzaminu. Umieść **laser** na zbiornikach. Pojawia się minigra, podczas której łątasz **zbiornik**. Użyj **węża**, aby połączyć maszynę mieszającą z pozostałymi zbiornikami i na końcu użyj **komputera sterującego**. W końcu użyj **kart perforowanych** na maszynierii, żeby podążając za wskazówkami dostarczonymi przez **Koprowskiego** w **przepisie na lekarstwo** (zaznacz w kolejności rzędów odpowiednią ilość kropek: 1,5,2,2), uzyskać **antidotum**. Koprowski zabierze je do pomieszczenia egzaminacyjnego.

Biblioteka

W bibliotece pojawił się nowy plakat, tym razem reklamujący nowy studencki wynalazek **GIGA SMOCZEK™**. Obstawiamy, że to patent od innego studenta, gdyż adres pod który należy wysłać zamówienie, się zmienił. Użyj ponownie **systemu**

pneumatycznego. Wypełniając kolejny **formularz**, otrzymasz swoją przesyłkę. Formularz wypełnij posiadany długopisem, a przeciągając gotowy dokument na system rur pneumatycznych, wpisz kod **1,2,7,8**.

GIGA SMOCZEK™ może zmienić dowolnie swój rozmiar pod wpływem chemikaliów z laboratorium Koprowskiego. Przynajmniej tak twierdzi nowy plakat.

Laboratorium Koprowskiego

Musisz powiększyć **GIGA SMOCZEK™** do rozmiaru odpowiedniego dla potwora. Zawór w **zbiorniku D** został urwany i potrzebujesz go jakoś odkręcić, aby ten związek chemiczny mógł wejść w reakcję z **GIGA SMOCZKIEM™**. Na szczęście masz przecież **klucz nastawny**, który pomoże Ci uporać się z tym problemem. Umieść smoczek na **zbiorniku D**, a następnie użyj **klucza** i... **smoczek** rośnie. Jak już tu jesteś, możesz także zabrać **wąż**. Będzie Ci potrzebny w trakcie egzamin, o którym na początku wspominał **Funk**.

Laboratorium Funka

Uff... możesz zakończyć egzamin. W pomieszczeniu powinien znajdować się teraz **zbiornik z lekarstwem**. Aby Potwór mógł je skonsumować, trzeba podłączyć **wąż** i **GIGA SMOCZEK™** do **zbiornika**. Potwór wypija całą zmiksowaną dawkę. Zmienia się w człowieka i ku Twojemu zaskoczeniu (bądź jego kompletnym braku) okazuje się nim być... Rudolf Weigl. Możesz teraz zamienić z nim parę słów, żeby poznać go. Jest bardziej rozmowny niż w postaci niebieskiego stwora. Porozmawiaj też z Funkiem, aby ostatecznie otrzymać celującą ocenę na egzaminie (lepiej żeby była celująca, po tym wszystkim co musieliśmy wykombinować, żeby ją otrzymać).