

# Poradnik: Jak przejść grę mobilną “Akademia Superbohaterów”

cz.3

## Pracownia Radiochemii

Zaczynamy od sceny, w której **Maria Goeppert-Mayer** szuka **Marii Curie-Skłodowskiej**, aby trochę się z nią pokłócić o prowadzenie egzaminu. Opuszcza pomieszczenie, a Skłodowska wyłania się z głębi pokoju. Prosi Cię o kartę egzaminacyjną. Gdy ją jej przekażesz, tłumaczy nam na czym będzie polegał egzamin.

Twoim zadaniem będzie wykorzystanie ciężarówki z rentgenem, aby zidentyfikować, do kogo należą paczki. Musisz odzyskać przede wszystkim tę nadaną do **Skłodowskiej**. To zadanie tylko na pierwszy rzut oka wydaje się łatwe i szybkie. Aby je rozwiązać, musisz porozmawiać z różnymi osobami na terenie Akademii. Dowiesz się w ten sposób, co znajduje się w ich paczkach. Możesz zebrać też informacje w inny sposób - poprzez eliminację na podstawie już zdobytych informacji.

Od Marii otrzymujesz **pilota**, którym uruchomisz karetkę z rentgenem.

## Dziedziniec

Na dziedzińcu stoi wspomniana **karetkę** i **paczki**. Możesz ją uruchomić przy pomocy pilota otrzymanego od Marii Curie-Skłodowskiej. Włączysz w ten sposób minigrę, w której dopasujesz paczki do etykiet. Okazuje się, że jedna **paczka** posiada już adresata, którym jest niejaki **German Anonim**.

Po uruchomieniu karetki wyświetla się wnętrze pojedynczych paczek i możesz na nie przeciągnąć etykiety. Paczka z adresatem stawia opór. Wydaje się, że jest w niej metalowy sejf, którego rentgen nie jest w stanie odczytać. Do kogo należą pozostałe paczki? Zaczynając od paczki po prawej stronie od pakunku Germana Anonima, przeciągnij na pudełka takie imiona: Kazimierz Funk, Hilary Koprowski, Ignacy Mościcki, Marian Rejewski, Kazimierz Siemienowicz, Jan Szczepanik, Rudolf Weigl.

Po zakończeniu mini gry okazuje się, że wśród paczek brakuje tej zaadresowanej do Skłodowskiej. Zamiast niej znajdujesz notatkę, która informuje Cię, że tajemniczy

(tak bardzo) "**German Anonim**" postanowił utrudnić Ci życie. Nawet tym razem test nie mógł być zbyt prosty. W liście znajduje się wskazówko-rymowanko-zagadka.

*Wskazówkę znajdziesz u Skłodowskiej*

*W jej własnej, pracy doktorskiej.*

No to działamy dalej!

## Pracownia Radiochemii

Możesz porozmawiać z **Marią Curie-Skłodowską** na temat jej pracy doktorskiej - "**Badanie Ciał Radioaktywnych**". Okazuje się, że kopia znajduje się w **Bibliotece**. Jeśli byłeś uważny, możesz odkryć tę wskazówkę bez rozmowy, z Panią Curie. Wystarczy, że przeczytasz wiadomość Anonima i udasz się do biblioteki.

## Biblioteka

Znów swoją uwagę możesz skierować na półkę z książkami fizycznymi. Odszukaj odpowiedni tytuł. Jest on najwyraźniej napisany, fontem o rozmiarze 20 i z podwójnymi odstępami między wierszami - trudno go przeoczyć. W książce znajdziesz kolejną wskazówkę od Germana.

*Rycerza co zwalczał tyfus zapytaj*

*O najlepsze kasztany na placu Pigal*

Możesz o to hasło zapytać kogo chcesz. Jednak każdy może mieć (choć nie musi) inną odpowiedź. Możesz nawet odbyć z Rejewskim długą grę słowną, pełną szpiegowskich haseł. Satisfakcjonującą odpowiedź uzyskasz jedynie u **Rudolfa Weigla**.

Zauważyłeś, że w bibliotece znajduje się nowy plakat gadżetu Leonarda? Jest to dłoń założyciela. Dłoń Kopernika wykonana została przy pomocy najnowszych technologii skanujących. Na razie nie będzie nam potrzebna, ale pamiętaj o niej. Udaj się do Pracowni Wirusologii Stosowanej.

## Pracownia Wirusologii Stosowanej

Jedyną osobą, która pomoże Ci po wypowiedzeniu magicznych słów będzie oczywiście wynalazca szczepionki na **tyfus plamisty**, czyli **Rudolf Weigl**. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz od niego **kasztan**. Ten ma zapisany na sobie numer, a na odwrocie słowa "**wyślij mnie**". Już się domyślasz, co trzeba zrobić? Wracamy do biblioteki!

## Biblioteka

Używając **systemu pneumatycznego** wyślij **kasztan**, pod wskazany numer (**kod 2567**). W zamian otrzymasz... zdjęcie paczki. Jest to paczka adresowana do **Germana Anonima**. Ta, która od początku miała na sobie naklejkę z adresatem. Na odwrocie zdjęcia znajduje się **kod**, który zdecydowanie nie służy do wysyłania niczego przez system pneumatyczny. Wróć na dziedziniec i sprawdź, co możesz zrobić z tą informacją.

## Dziedziniec

Na dziedzińcu znajdziesz paczkę ze zdjęcia, na kupce z resztą paczek. Rozpakuj ją, aby wyciągnąć wspomniany wcześniej sejf, z keypadem i czytnikiem linii papilarnych. Wpisanie kodu z odwrotu zdjęcia (**333706**) nie odblokowuje go. Po zeskanowaniu swojej dłoni, sejf informuje Cię, że otworzy się jedynie dla **pracownika uczelni**. Chyba coś takiego już widziałeś... wróćmy do biblioteki.

## Biblioteka

W bibliotece musisz pozyskać kolejny gadżet od **Leonarda - Dłoń założyciela**. Jak zwykle wykorzystaj do tego **system pneumatyczny**. Wypełnij formularz i wpisz **kod 3456**.

## Dziedziniec

Czas otworzyć sejf. Zeskanuj **dłoń założyciela** i zajrzyj do wnętrza metalowej skrytki. Znajdziesz w niej numer do szatni. Przejdź do lokacji „**Lobby**”.

## Lobby

Szatniarz jak zwykle zajęty jest lekturą. Nie zrażaj się i pokaż mu numerek. Przekaze Ci zaginioną paczkę. Świetnie! To poszukiwana przesyłka do **Skłodowskiej**. Czyżby koniec egzaminu był już blisko?

## Pracownia Radiochemii

Przekaż paczkę **Skłodowskiej**. Ta prosi nas o **kartę egzaminacyjną**. Gdy jej ją wręczysz, dostaniesz informację, że egzamin został zdany. Sukces! W nagrodę możesz rozpakować paczkę, z której wyciągasz przygotowany dla Ciebie kombinezon radiacyjny.