

Poradnik: Jak przejść grę mobilną “Akademia Superbohaterów”

cz. 4



Pracownia Radiochemii

Po ukończeniu drugiego egzaminu, Maria Curie-Skłodowska informuje Cię, że pora na test u profesora Rejewskiego, po czym opuszcza pomieszczenie, jak król rock and rolla opuszcza budynek. Na mapie pojawiła się nowa lokacja - Instytut Matematyki i Kryptografii. Wygląda na to, że pozostaje Ci obrać tylko jeden kierunek... Jeśli jednak zdecydujesz się pobyć po Akademii, okaże się że jest ona jakaś pustawa. Czy to nie dziwne...?

Instytut Matematyki i Kryptografii

Udaj się do nowej lokacji i porozmawiaj chwilę z Rejewskim. Jeśli czujesz się na siłach, możesz zacząć egzamin. Ten opiera się na minigrze, polegającej na łączeniu elementów, co ma symulować łamanie szyfru. **Połącz ze sobą znaki tak, aby linie nie łączyły się między sobą.** Gdy Ci się to uda, odszyfujesz wiadomość, która brzmi:

"Gratulacje, zdałeś egzamin. Proszę przekaż mi wyniki.

Jeszcze raz gratuluję.

Marian Rejewski"

Gdy skończysz test zauważysz, że w międzyczasie Rejewski gdzieś się ulotnił. Nim pójdziesz go poszukać, zerknij na jego biurko, gdzie zostawił swój notes, z którego wyrwano jedną stronę. Z biurka możesz też podnieść ołówek. Narrator przypomni Ci

o pewnej sztuczce, dzięki której możesz odczytać stare notatki. Wykorzystaj tę informację. **Podnieś ołówek i przeciągnij go na notes.** Widzisz, co zanotował Rejewski?

“Wygląda na to, że wiadomość wysłano z Księżyca. Udało mi się lepiej zlokalizować sygnał dzięki nowej antenie. Wiadomość głosi: “Zlikwidować Mościckiego. Wszystko idzie zgodnie z planem. Jesteś dobrym sługą Rasputninie. Jeśli wykonasz wszystkie moje polecenia, to wskrzeszę dla ciebie Cara”

Zawiadomić Rektora! Pilne!”

Na mapie pojawia się Rektorat. Nawet nie pytaj, czy tam idziemy... oczywiście, że tak!

Rektorat

W momencie, kiedy pojawiaasz się w Rektoracie jesteś świadkiem sceny, w której biorą udział Mościcki i Ulam. Ulam był zahipnotyzowany i po wykonaniu polecenia oraz wyczerpaniu magazynka, stoi w bezruchu. W tym momencie pojawia się Rejewski, który go obezwładnia. Mościcki przeżywa postrzał dzięki kamizelce. Okazuje się, że Rejewski po otrzymaniu wiadomości, odesłał wszystkich kandydatów do domu i zaraz po tym miał przekazać wiadomość Mościckiemu. Ulman zostaje związany.

Mościcki dochodzi do wniosku, że Akademia jest zagrożona i Ty też powinieneś udać się do domu, a egzamin zostanie dokończony w innym terminie. Woźny zostaje poinstruowany, żeby eskortować Cię z terenu uczelni.

Brama Akademii

Po wymianie paru zdań z Woźnym, jego oczy zaczynają wirować i tracisz przytomność.

Składzik

Budzisz się w składziku. Przez chwilę widzisz twarz Woźnego, który zdradza swoją prawdziwą tożsamość. Woźny prowadzi monolog o tym, jak już nikt go nie powstrzyma. Po czym oddala się, zostawiając Cię samemu sobie, zamkniętego w jakiejś ciemnej komórce. Wygląda na to, że zabrał Ci też plecak i została jedynie plakietka, którą otrzymałeś na samym początku gry.

W składziku nie ma zbyt wielu rzeczy, z którymi możesz prowadzić interakcję.

Jedynie wiszący na ścianie plakat. Nie masz go jednak gdzie schować i możesz go jedynie podnieść i opuścić. W zamku zauważasz dziwny, płaski klucz. Jednak jest on po drugiej stronie drzwi i dobrze by było jakoś dostać go w swoje ręce. Już układa Ci się plan?

Najpierw wciśnij **plakat pod drzwi**, a następnie **użyj swojej plakietki** na zamku, aby wypchnąć klucz, który spadnie na plakat. Gdy **przeciagniesz kartkę** na swoją stronę, otrzymasz klucz. Nie pozostaje Ci nic innego, jak użyć go zamku i wydostać się z pomieszczenia.

Kryjówka

Tym sposobem znalazłeś się w kryjówce złoczyńcy i jednocześnie w pomieszczeniu, w którym łądują płaszcze po przetransportowaniu ich rurą z Lobby. Pod sufitem wisi ręka robota, która układa płaszcze na ciągnących się w głąb pokoju wieszakach, wyciągając je z systemu pneumatycznego. Przy tym ostatnim ktoś majstrował i odłączył rurki od panelu sterującego. W pomieszczeniu znajdziesz też biurko i tablicę korkową z niecnymi planami Rasputina. O! Jest też Twój plecak, z całym jego dobrodziejstwem przedmiotów. Zabierz go!

W kryjówce znajduje się wiele monitorów, dzięki którym można bez problemu obserwować, co się dzieje w różnych częściach Akademii. Są też wyglądające na solidne drzwi, których raczej siłą nie sforsujesz. Może uda Ci się wydostać stąd w inny sposób?

Przyjrzyj się monitorom. Dostaniesz z nich parę informacji na temat sytuacji w Akademii. Najważniejsza będzie informacja o tym, jaki numer ma rura w Lobby - 451. Wygląda ona na dość dużą i możliwe, że właśnie nią uda Ci się uciec.

Nim to zrobisz, musisz najpierw **naprawić system rur pneumatycznych, łącząc wszystkie kable po kolei**. Po zakończeniu minigry możesz wprowadzić numer rury z Lobby (**451**) i zostaniesz tam przetransportowany.

Lobby

Nie pozostaje Ci nic innego, jak powstrzymać Rasputina. Nie masz zbyt wiele czasu. Ekran lekko się trzęsie. Musisz się spieszyć. Na dziedziniec!

Dziedziniec

Wita Cię nowa grafika, w której widzisz kawałek Akademii i raketę w powietrzu. Wygląda na to, że trochę się spóźniłeś, aby zapobiec jej startowi. Na ekranie znajduje się też Twoja ręka, która jest tylko cieniem, zasłaniającym Słońce. Nie masz za dużo czasu, ale w takim momencie w grach zazwyczaj on zwalnia. Jeszcze nic straconego! Klikając na mapę otrzymasz tylko komunikat, że albo teraz, albo nigdy nie uda się zatrzymać tej rakiety. Nie ma więc odwrotu.

Użyj potwornej mikstury na swojej ręce. Zamienisz się w potwora, a Twoja ręka zmieni się w potworną dłoń. Jednak czego się nie robi dla uratowania Akademii. Możesz łatwo dosięgnąć do rakiety. Kliknij na nią i strąć ją z nieba. Teraz pozostaje tylko skurczyć się (**użyj antidotum**), aby sprawdzić, co stało się z rakieta.

Dziedziniec, rakietka na karetkę

Wygląda na to, że strąciłeś raketę na karetkę stojącą na dziedzińcu. W dodatku rdzeń bomby został odsłonięty i musisz ją rozbroić. Nie możesz się jednak zbliżyć, bo plecak ostrzega Cię o promieniowaniu. Nie pozostaje Ci nic innego, jak założyć kombinezon, który dostaliśmy od Skłodowskiej i zabrać się do roboty. **Umieść kombinezon** na rakiecie, a uruchomi się minigra, w rozkładanie elementów bomby. Ułóż je odpowiednio.

Udało Ci się! To już koniec gry!

Epilog

Za zasługi dla Akademii zostajesz przyjęty w szeregi studentów i zostaje Ci wręczony medal. Pojawia się plansza ze wszystkimi bohaterami, którzy gratulują Ci ukończenia egzaminów. Mościcki wspomina ostatnie słowa Rasputina, który poprzysiął zemstę.

Koniec!