

## Yurika – Solucja

autor: Kangero

Solucja jest stworzona do różnych... "zagadek". Więc jeśli, ktoś ma problem z jakimś etapem(albo w ogóle z całą grą ;~;) to zapraszam do przeczytania.

### Miasto

W tym etapie, gdy już spakowaliśmy naszego kota w torbę(?), zanim wyruszymy w poszukiwania proszku do pieczenia ciotki Aśki... tfu! Urny z prochami Andrasty, musimy wykonać 3 mini-questy(są one z tego powodu, ponieważ gra miała mieć całkowicie, inne wykonanie, a nasz kot miał być quest-logiem).

#### 1. Książka, strażnika owiec.

Ta misja jest chyba najbardziej problematyczna(a tak przynajmniej wywnioskowałem z postów na Ultimie ;~;).



Nasz zleceniodawca, znajduje się w południowej części miasta. Każde on nam znaleźć jego książkę. Zgubę możemy znaleźć, w drodze między miastem, a świątynią. Jest ona przywalona kamieniami. Teraz bierzemy książkę i wracamy do Aleksa.



## 2. Strażnik i woda



Obok ratuszu, możemy spotkać strażnika. Prosi nas on o znalezienie "specjalnej wody". Ową wodę, możemy zebrać z fontanny po drugiej stronie rzeki. Aby się tam dostać, musimy wejść do domu naszego kompana Cedrika (dom na prawo od strażnika) i wyjść bocznymi drzwiami. Znajdziemy się wtedy w małym ogródku, który łączy się z rzeką. Na wodzie widzimy, całkowicie nic nie mającą wspólnego kłodę. Podchodzimy do niej, a nasza protagonistka wpada na genialny pomysł przeskoczenia po niej przez rzekę. Tam znajdziemy studnię. Reszta zadania jest chyba oczywista.

## 3. Złodzieje w biały dzień

Obok ratusza, widzimy staruszkę. Opowiada ona nam o tym jak widziała, zakapturzonych ludzi (tam, pewnie kuzynki Czerwonego Kapturka).



Udajemy się na sam koniec miasta, do trzech połączonych ze sobą domów. Wchodzimy do pierwszego domu po lewej. Tam będziemy walczyć z trzema falami wrogów. Po wygranej walce, idziemy do ratusza i mówimy o wszystkich burmistrzowi.





## Wyjście z miasta

Kiedy już wykonaliśmy wszystkie zadania, możemy wyjść już z wioski. HAHA, jednak nie! Nasza bohaterka wpada na pomysł pożegnania się z rodzicami(a na co to komu?). Wracamy do domu bohaterki, po krótkiej scenie pojawiajemy się w zupełnie nowej lokacji(NARESZCIE, w takim tempie to Miroku by już znalazł batonika dla tego dziada, którego imienia nie pamiętam).

## Las

Gdy znajdziemy się w lesie i będziemy chcieli przejść na drugą stronę rzeki, natkniemy się na ukrytą płytę naciskową.



Przedtem, napewno natknęliście się na wielki kamień. Musicie go tu przetoczyć(gdybyście zepsuli, spróbujcie użyć przycisku, obok głazu c: ).

Gdy przejdziecie na drugą stronę rzeki, naszą drogę będą zasłaniać "wielkie" krzaczory. Musimy się udać do "dziupli", po naszej lewej stronie, a następnie znaleźć to, czego nasz kot potrzebuje.

PS. Skrzynie po dolnej lewej stronie obrazka, możecie otworzyć. Zdradzę wam tylko, że wejście jest naprzeciw dziupli oraz potrzebujecie bardzo dobrego rozeznania w terenie :P

## Honnleath

Co prawda, jest to już etap, bardzo oddalony od lasu, lecz wydaje mi się, że między nimi nie powinniście mieć żadnych trudności.



Gdy znajdziemy się już w wiosce Honnleath, zauważymy, że nikogo tu nie ma. Musimy spróbować wejść do wszystkich domków. Wtedy na środku mapy pojawi się kryształ. Nasi bohaterowie, będą słyszeć głosy("hera, koka, hasz el-es-di, ta zabawa po nocach..."). Teraz musimy wyjść z wioski(tym razem przez północną stronę). Znajdziemy się na małej mapie z kamiennymi drzwiami i duchem dziewczynki. Z początku może się wydać, że jesteśmy w kropce. Musimy iść wejść po schodach i iść na wschodnią stronę. Znajdziemy się przy wodospadzie. Zbieramy 5 czerwonych kwiatków, które są obok rzeki i wracamy z nimi do ducha. Nasze drzwi zostają otwarte. Tam wreszcie znajdziemy przeciwnika na miarę naszych możliwości!!!(Uwaga! Tu radzę zapisać stan gry.) Teraz rozpocznie się walka na kamień-papier-nożyce. Jest to prosta mini-gra zrobiona na zmiennych. Gdy wygramy, nasz przeciwnik ucieka, a nasza droga jest wolna. Dochodzimy(hehe) do kolejnego kryształu. Gdy nasza bohaterka "porozmawia" z kryształem, stwierdzi, że musimy iść po wodę. Wracamy do wodospadu i podchodzimy do rzeki. Po krótkiej interakcji dostajemy wodę, z którą musimy wrócić do kryształu. Teraz wyskoczy nam opcja zapisu i stoper. Musimy w ciągu 25 sekund przejść przez całą wioskę i wyjść w miejscu, gdzie otwarliśmy barierę. Gdy rozprawimy się z problemem, wracamy ponownie do kryształu. Teraz idziemy do wioski i świętujemy.

## Umysł Yuriki

Gdy znajdziemy się w podświadomości Yuriki z powodów, których nie będę tu wyjaśniać, musimy iść cały czas przed siebie. Gdy znajdziemy się w drugim pomieszczeniu, może wydawać się nam że droga się skończyła. Nic bardziej mylnego – gdy pojedziemy do przepaści, nasza bohaterka przeskoczy na drugą wysepkę.

Po przejściu przez teleport, znajdziemy się w bardzo dziwnej lokacji. Gdy przejdziemy przez most będziemy mogli chodzić po pustce.



Środkowe drzwi są zamknięte. Lewe, które prowadzą do biblioteki, możemy w każdej chwili otworzyć. Możemy tam znaleźć trzy zapiski o przyciskach. Znajdują się one w lokacji przedstawionej na zdjęciu.

Aby otworzyć środkowe drzwi musimy wykonać następującą kombinację:

Górny-lewy róg – niebieski przycisk – hasło: 4H3

Dolny-lewy róg – żółty przycisk – hasło: 8vM

Górny-prawy róg – zielony przycisk – hasło: 8vM

Dolny-prawy róg – czerwony przycisk – hasło: SSJ8

Po takiej kombinacji, środkowe drzwi zostaną otworzone. Gdy wejdziemy do środka, zobaczymy kolejne trzy przełączniki.

Przełącznik lewy – ustawić dźwignie na środku.

Przełącznik prawy – ustawić dźwignie po prawej stronie.

Gdy tak będą ułożone dźwignie, to będziemy mogli użyć przełącznika na ścianie u góry. Wtedy naszym oczom pojawi się teleport. Ta daaam!

## Bagna

Gdy według wskazówek, naszego przyjaciela Akiry, udamy się na bagna, będziemy musieli się przedostać przez nie. Na pierwszej wysepce znajdziemy zielony przycisk(nim zajmiemy się później). Najpierw musimy odnaleźć ukryty przełącznik na ziemi – wtedy pojawi nam się tunel na

kolejną wysepkę. Tam musimy pokonać grupę przeciwników, a następnie przedostać się przez północny most. Teraz musimy wcisnąć zielone przyciski w następującej kolejności:

- 1)Przycisk północny
- 2)przycisk południowy
- 3)przycisk wschodni

Po takiej kolejności, pojawi się most prowadzący na zachodnią wysepkę. Tam jest kolejny ukryty przełącznik na ziemi. Po znalezieniu go, na północnej wysepce(tam gdzie był przycisk nr.1) pojawi się kolejny tunel. Gdy przez niego przejdziemy, będziemy mogli wyjść z bagien.

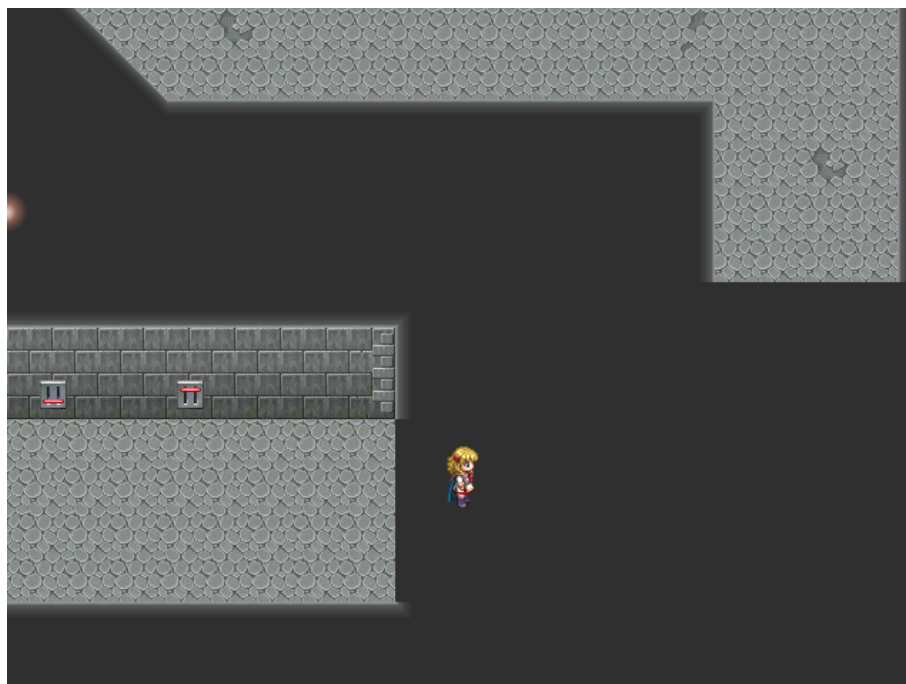
## Wieża

### Piętro 1

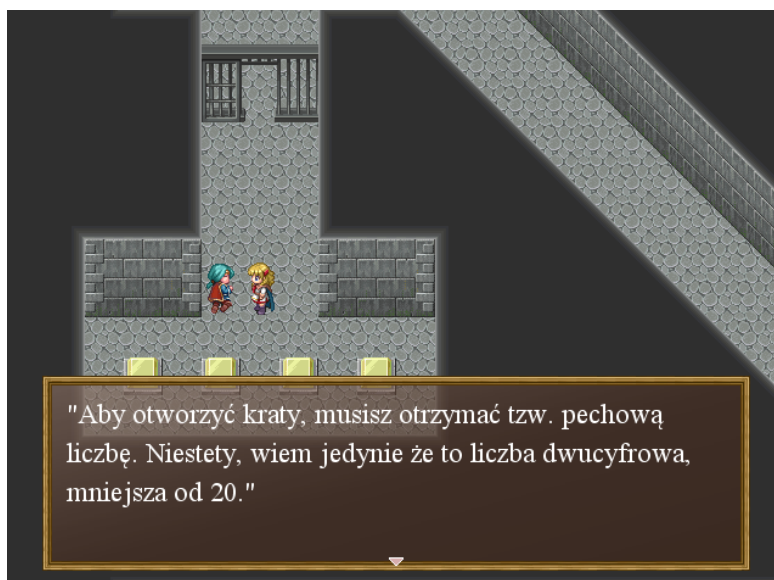
Piętro pierwsze, jest zaledwie małym pomieszczeniem. Musimy tu znaleźć kolejny przełącznik ukryty na ziemi(znajduje się po lewej stronie kolumny). Wtedy otworzą nam się kraty, przez które wejdziemy na drugie piętro.

### Piętro 2

Piętro drugie jest pełne zagadek. W pierwszej sali, na ścianie znajdziemy pięć przełączników. Patrząc od lewej musimy nacisnąć: 1, 2 i 4(ważne, aby świeciły się wszystkie trzy kule). Na pierwszy rzut oka, nic się nie stało. Jeśli wszystko dobrze zrobiliśmy, powinna zniknąć nam prawa ściana. Teraz możemy przejść przez ciemność do drugiego korytarza.



Następnie, musimy przejść przez ten korytarz i dojść do fontanny. W rozmowie z nią musimy wybrać opcję "obróć kryształ". Teraz powinien nam się pokazać kolejny korytarz usiany niespodziankami. Kiedy przejdziemy, przez jakże trudne kolce(które zabierają pismo fpsów na tej mapie), musimy nacisnąć fioletowy przycisk, który znajduje się na ziemi. Teraz odblokuje nam się korytarz, naprzeciwko fontanny.



Zgodnie z notatką musimy otrzymać pechową liczbę(dla niekumatych – jest to 13). W dalszej części notatki, mamy wypisane numery do przycisków. Teraz pozostawiam was waszym zdolnościom matematycznym. Kiedy już wciśnięcie odpowiednie przyciski, udajcie się na samą górę mapy, ponieważ tam zostaną otworzone kraty. Yay, ukończyliście piętro drugie!

### Piętro 3

Piętro trzecie, jest kolejnym piętrem z zagadkami, jak i ostatnim etapem w grze, który powinien wam sprawić problemy.

Jest to zwykły labirynt. Są tu cztery rodzaje przycisków:

- żółte wajchy(3x)
- fioletowy przycisk
- kołowrót
- zielony przycisk

Najpierw radzę przycisnąć dwie żółte wajchy(dolny-lewa oraz środkowa część mapy) oraz fioletowy przycisk(prawa).

Następnie użyjmy kołowrotu(górna). On otworzy bramę w środku mapy prowadzącą na górną-prawą część, ale zamknie na dolną-prawą.

Teraz wciśnijmy ostatnią żółtą wajchę(górna-prawa).

Teraz udajmy się do dolnej-lewej części mapy i znajdziemy jasnozielony przycisk.

Kiedy już to zrobiliśmy, udajmy się spowrotem do kołowrotu i do przekręćmy.

Teraz pozostaje nam udać się do dolnego prawego kąta mapy i wyjść z niej.

Wyjdziemy w małym korytarzu w którym znajdują się trzy kryształy. Możemy dowolnie zmieniać ich kolory na czerwony, zielony lub żółty. Jeśli wszystkie trzy kryształy, będą w tym samym kolorze, odblokują one jakiś sekret:

Kolor zielony – odsłania dalszą część korytarza,

Kolor żółty – dodaje nam trochę gotówki,

Kolor czerwony – ujawnia nam teleport do merchanta zResident Evil 4 ☺

Kryształy nie blokują się, więc można ujawnić nimi wszystkie sekrety.

**To chyba tyle, mam nadzieję, że o niczym nie zapomniałem. Powodzenia!**