

Metro Prime - początek przygody.

Wchodzimy do budynku. Odsłuchujemy pocztę, zabieramy lalkę i hełm z szafki. Używamy lalki na teleporterze, podnosimy kurtkę i używamy jej. Wychodzimy i wsiadamy na motocykl. Lecimy do baru Dave'a. Rozmawiamy z kolegą w budce, wchodzimy do baru i rozmawiamy ze wszystkimi (prócz Funkcjonariusza). Od Delores bierzemy paczkę, a od protestującego - ulotkę. Lecimy na Metro Prime. Po wylądowaniu rozmawiamy z dwoma osobnikami i wychodzimy wyjściem po prawej. Idziemy w lewo, aż do teleportera, który przenosi nas na wyższy poziom. Wchodzimy między budkę i teleporter. Mijamy kiosk i wchodzimy w zaułek. Używamy drzwi, oddajemy paczkę i dostajemy pieniądze. Wracamy na główną ulicę i wchodzimy do sklepu z pigułkami (po ang. Pill Shop). Patrzymy na pusty pojemnik przy drzwiach. Zamawiamy u sprzedawcy charyzmę X. Wychodzimy i idziemy w prawo aż do Kwatery Głównej (po ang. Headquarters). Rozmawiamy z sekretarką. Wychodzimy i idziemy w lewo do obserwatorium. Trzykrotnie wrzucamy kredyty do maszyny. Flojd się denerwuje i kopie ją. Wchodzimy i idziemy do OmniBraina (główna ulica po prawej po prawej stronie). Używamy konfesjonału, a potem wkładamy ulotkę do maszyny po lewej. Niestety, jest za mała. Idziemy do ministerstwa, gdzie zaczęliśmy grę. Używamy ulotki na teleporterze, a następnie wracamy do OmniBraina i jeszcze

raz wkładamy ją w maszynę. Tym razem zostaje przyjęta. Lecimy do baru i rozmawiamy z Funkcjonariuszem. Pytamy, czy nie zakazano czegoś nowego. Informujemy o ładunku kompaktów. Zabieramy przepustkę ze stołu. Na Metro Prime wręczamy przepustkę pilotowi w doku i idziemy do sklepu z pigułkami, gdzie kupujemy Charyzmę X i przy okazji pigułki. Idziemy do Kwatery Głównej. Używamy dobrych pigułek, aby oczarować sekretarkę. Niestety, mamy nieodpowiednie ubranie i strażnik nie chce nas przepuścić. Powinniśmy się gdzieś przebrać. Wracamy do baru Daeve'a, gdzie kupujemy drinka. Do Lightvave Sody wrzucamy niedobre pigułki. Dajemy drinka kochasiowi rozmawiającemu przez telefon. Romans kończy się tragicznie. Wracamy na Metro Prime i idziemy do wideofonu. Przyglądamy się obywatelce. Po animacji używamy stroju laboratoryjnego na budce i udajemy się do Kwatery Głównej. Wchodzimy do windy i ...

Flojd w więzieniu.

... lądujemy w więzieniu ! Co chwila jesteśmy hipnotyzowani, więc działamy szybko. Interesują nas dwa miejsca - nasza cela i pokój rekreacyjny, w którym zabieramy plakat ze ściany. W ten sposób zdobywamy plakat i pinezki. Gdy znajdujemy się w celi, używamy urządzenia sanitarnego (wystarczy je otworzyć), później kładziemy pinezki na łóżku. Gdy Flojd się budzi, zabieramy pinezki i szybko kładziemy się na łóżko. Gdy robot nas mijają, szybko przemykamy się za jego plecami i idziemy w

prawo (na dół pod numer 11). Zapisujemy grę. Na tej planszy są dwie kamery, które mamy unieszkodliwić. Uważamy też, aby nie znaleźć się na jednym poziomie z robotem. Idziemy do kuchni (nr.11). Zabieramy miskę, poczym napełniamy ją jedzeniem z specjalnego urządzenia. Wychodzimy na zewnątrz i używamy miski na pierwszej kamerze. Schodzimy schodami na dół - jest tam druga kamera. Na dole znajdujemy wejście do fabryki. Idziemy w prawo, aż do zsuwni. Używamy jej i zaczynamy rozmowę. Rozmawiamy aż do chwili, gdy Flojd zaczyna się powtarzać. Idziemy do pokoju rekreacyjnego (nr.8). Tu używamy telewizora: włączamy kanał rebeliantów i szybko zabieramy czerwony guzik (przełącznik). Następnie czym prędzej otwieramy szafkę i chowamy się w niej. Po animacji wracamy do fabryki. Używamy dźwigni, która uruchamia pas transmisyjny. Otwiera się, więc korzystamy okazji i schodzimy w dół. Po długiej rozmowie z Delores podnosimy pięć zabawek leżących na ziemi. Potem znów rozmawiamy z Del i pytamy czym się bawi. Dostajemy przerobioną zabawkę. Wracamy do pomieszczenia ze schodami. Na pierwszym piętrze koło drzwi znajduje się kratownica. Układamy przy niej pięć zabawek, a następnie dokładamy szóstą - przerobioną. Eksplozja usuwa przeszkodę. Wchodzimy do pomieszczenia. Ta zagadka jest trudna. Każda płytką ma symbol, do którego przypisany jest kolor. Skaczemy po płytkach zawsze w takiej kolejności: z białej, na czerwoną, potem żółtą, z niej na zieloną i znowu na

białą. Płytki ciągle zmieniają kolor, a my stajemy tylko na tej która ma akurat swoją oryginalną barwę. Oto droga (w-naprzód, a-w bok, s-wstecz): zaczynając od białej, w, w, a, s, a, w, a, w, a, w, w, a (pojedyncza płytka), a, w, a, w, a, a, s, w, a, w, w, a (do góry od ekranu), a, a, w. UWAGA: kolory na literach oznaczają te na które trzeba skoczyć w danej kolejce, a szary kolor oznacza biały!

Wchodzimy do pojazdu. Otwieramy pokrywę po prawej i wyjmujemy z niej kable. Otwieramy układ zapłonu i przyglądamy się mu. Czas na kolejną łamigłówkę.

Używamy kabli na wejściach(po lewej) i wyjściach(po prawej) w ten sposób łączymy je z sobą. Gdy kabel jest w dobrym miejscu, słyszymy wysoki dźwięk, gdy w złym niższy.

Niestety nie podam rozwiązania tej zagadki ponieważ za każdym razem połączenie kabli jest inne. Zawiedzionych przepraszam.

Na planecie Flib.

Po animacji idziemy za SAM-em do wioski. Po ucieczce tubylców podnosimy porzuconą przez jednego z nich włącznię i wracamy do leśnego labiryntu. Zaczynamy polowanie. Naszym celem jest zablokowanie drogi tubylcowi, tak, aby nie mógł uciec. Kierujemy na przemian SAM-em i Flojdem. Za pomocą SAM-a niszczymy pień drzewa leżący nad rzeką. Gdy już się uda, oglądamy animację. Wychodzimy z pojazdu i dostajemy się w

niewolę. Po rozmowie podnosimy sznur, którym Flojd jest przywiązany. Używamy zestawu chemicznego. Butelki są oznaczone literami A, B, C, D, E, od lewej do prawej. Łączymy: ABC + gorąco(ang. MIX & HEAT), DAE + gorąco i ABD + gorąco. Potem łączymy powstałe składniki i mieszamy je na zimno(COLD MIX). Otrzymany płyn wlewamy do odpływu. To uspokaja tubylców. Używamy pilota, by wezwać SAM-a. Wracamy do Flojda patrzymy na guziki otwieramy statwę górnym przyciskiem. Przejmujemy kontrolę nad SAM-em i udajemy się do wioski. Wchodzimy SAM-em do statui i przełączamy się na Flojda. Naciskamy drugi guzik i teleportujemy robota do laboratorium. Używamy książki telefonicznej leżącej na stole, a potem telefonu. Prosimy o zniesienie zastrzeżenia numeru. Oglądamy animację. Wracamy do laboratorium. Podnosimy ubranie boga i używamy go na projektorze/ teleporterze. Sterujemy SAM-em. Wychodzimy z laboratorium. Wchodzimy na szczyt góry droga po lewej stronie. Strzelamy do latającego tam ptaka. Wracamy do laboratorium po drodze zabieramy ustrzelonego ptaka i sterujemy Flojdem. Idziemy do zburzonego mostu. Używamy ptaka na skale i odchodzimy. Oglądamy animację. Przechodzimy przez most i idziemy do naszego statku. W środku Delores informuje nas, co jest nam potrzebne. Wychodzimy i używamy włączni na pokrywie. Zabieramy akumulator i idziemy do laboratorium. W laboratorium patrzymy na książkę telefoniczną, a potem

dzwoniemy i zamawiamy przekaźnik laserowy. Przełączamy sterowanie na SAM-a i idziemy do wioski. Patrzymy na wielką statwę i podnosimy kamień znajdujący się w oku rzeźby. Wracamy do laboratorium. Sterujemy Flojdem i idziemy na szczyt góry. Używamy wszystkich przedmiotów (kamienia, lasera i akumulatora) na Dolores. Oglądamy animację i lądujemy na Metro Prime.

Ponownie na Metro Prime.

Po animacji wychodzimy i idziemy do kiosku. Okazuje się, że Flojd jest poszukiwany. Wracamy do bazy i patrzymy na tylną szafkę, w której znajdujemy przebranie. Używamy go. Idziemy do teleportera. Wchodzimy do salonu gier. Rozmawiamy ze sprzedawcą w kiosku i dostajemy żetony. Udajemy się na pierwsze piętro windą (po lewej). Przed nami najtrudniejsze zadanie. Używamy żetonów na automacie pod napisem Adventure Soft. Mamy wygrać około 500 żetonów. Komputer losowo wybiera jedną z sześciu gier logicznych. Za pierwszą wygraną dostajemy pięć żetonów, za drugą z rzędu - 20, za trzecią - 100, za czwartą - 200, za piątą 500, za szóstą - 1000. Gry są trudne, więc spędzamy tu dużo czasu (nawet kilka godzin). Gdy mamy wystarczającą liczbę żetonów, schodzimy na dół. Używamy ich na maszynie łapiącej. Najpierw wyciągamy rybkę, a potem znajdującego się pod nią kotka. To kolejne trudne zadanie. Aby przesunąć rękę, która wyciąga zabawki, należy nacisnąć przycisk i przytrzymać! Idziemy do sprzedawcy i mówimy, że chcemy zagrać w

nową grę. Po wyjątkowo efektownej animacji schodzimy i odbieramy nagrodę u sprzedawcy. Jest nią bilet do zoo. Używamy biletu na wejściu do zoo. Rozmawiamy z turystą. Prosi o zrobienie zdjęcia. Podkręcamy maksymalnie flesz guzik po lewej (pięć razy) i naciskamy czerwony guzik po prawej. Uciekamy oślepijonemu turyście. Idziemy do doków. Niestety nasz motocykl jest unieruchomiony. Wracamy do Del i opowiadamy jej o sytuacji. Każe nam odnaleźć Garduma. Zabieramy ze ściany starą gazetę i wychodzimy. Przy kiosku z gazetami zabieramy nową gazetę. Gdy sprzedawca każe nam odłożyć lub zapłacić, używamy starej gazety na pliku nowych. W ekwipunku używamy nowej gazety. Kierujemy się do Kwatery Głównej. Na prawo od wejścia spotykamy Garduma - jest niewidzialny. Rozmawiamy z nim o statku, a potem idziemy do obserwatorium. Idziemy w lewo, aż do śluzy. Używamy guzików, by wyrównać ciśnienie, a potem otworzyć drzwi. Wchodzimy i używamy aparatu fotograficznego na okienku. Udajemy się do doków. Idziemy do motocykla, otwieramy siodelko i zabieramy z pod niego wurbła. Następnie schodzimy po schodach, idziemy w lewo do administracji i wchodzimy w jedyne drzwi. Otwieramy szafkę i wkładamy wurbła. Gdy urzędnik nam przerywa, wracamy do pomieszczenia i wkładamy kota do szafki, zamykamy szafkę. Po animacji zabieramy klucze leżące przy strażniku. Idziemy do motocykla. Kluczami zdejmujemy blokadę i lecimy do Ministerstwa. Rozmawiamy z strażnikiem, aż

dostajemy od niego wizytówkę. Lecimy na śmietnisko. Na ziemi leży skrzynia. Otwieramy ją, wyjmujemy pompkę i dmuchanego konika. Wsiadamy na motor. W przestrzeni wisi zepsuty motor - podlatujemy do niego. Po długiej wypowiedzi pytamy o **IND**Cud Błoto**PUZPUZ**. Dostajemy słoiiczek. Trzy razy używamy pojazdu handlarza i uruchamiamy alarm. Gdy sprzedawca sobie pójdzie, patrzymy na pojazd. Zabieramy kabel holowniczy. Wsiadamy na motor i lecimy do Omniklubu. Używamy metalowej rurki na (jedna z części) na drzwiach. Włamujemy się do środka i używamy konsoly didżeja. Włączamy urządzenie przyciskiem Master Control (czerwona dźwignia po lewej), a potem włączamy niebieskie światło tak długo, aż wypada z niego filtr. Używamy kolejnej części pompki na konsolecie i w ten sposób włączamy światła barowe. Naciskamy dwukrotnie przycisk Play i kiedy światło pada na drugi stołek od góry, zatrzymujemy sekwencję. Podchodzimy do obluzowanego stołka i podnosimy go. Zabieramy też niebieski filtr leżący na ziemi. Wychodzimy i wsiadamy na motor. Lecimy na Metro Prime. Na ścianie salonu gier znajduje się pompa tlenowa. Używamy wentyla i błota na gumowym koniku. Używamy konika na pompie tlenowej. Używamy konika na pompie tlenowej. Idziemy do OmniBraina na pierwszym poziomie i spowiadamy się. Wychodzimy i czekamy, aż OmniBrain poinformuje nas o wygranej. Czekamy jeszcze trochę i dowiadujemy się, że ktoś odebrał wygraną! Idziemy do Konfesjonału i zabieramy skoczka pozostałego

po biedaku, który się pod nas podszył. Idziemy do śluzy w obserwatorium. Używamy stołka na znaku stań tutaj. Używamy gumowego konika, ubrań więziennych, skoczka oraz gazety ze zdjęciem Flojda na stołku. Zamykamy drzwi i zakładamy filtr na okienko. Wypuszczamy powietrze ze śluzy. Idziemy do budki telefonicznej i używamy na niej wizytówki od strażnika. Oglądamy animację i udajemy się do Ministerstwa. Odsłuchujemy dwie nagrane wiadomości. Matka Flojda to naprawdę wyjątkowa osoba! Lecimy na asteroidę z grobowcem. Używamy trumny. Po długiej rozmowie z dziadkiem otwieramy szufladę i wyjmujemy z niej papier i farbę w spray^{PUZ}u. Patrzymy na symbol na ziemi. Wracamy do naszej bazy na Metro Prime. W zaułku układamy reklamy z gazet na pudłach. Używamy sprayu na symbolu. Następnie używamy na nim czystego kawałka papieru. Wracamy do grobowca i używamy papieru na symbolu na ziemi. Dostajemy śrubokręt i kartkę magnetyczną. Lecimy na śmietnisko. Oglądamy samochód, a następnie używamy karty na drzwiach. Niestety na razie nie działa. Udajemy się do ministerstwa, gdzie używamy karty na szufladzie. Wyjmujemy z niej monetę i fotografię. Lecimy na Metro Prime i idziemy do Obserwatorium. Tam używamy monety na maszynie po lewej stronie. Otrzymany kredyt zużywamy na maszynie po prawej stronie. Dostajemy mapę i zestaw aktywacyjny. Wchodzimy do Kwatery Głównej. Używamy tam interkomu, podnosimy filiżankę do kawy i używamy na niej "Cud Błota". Zestaw

aktywacyjny wręczamy strażnikowi, po czym wchodzimy do windy i oglądamy kolejną animację. Używamy karty magnetycznej na koderze stojącym na stole. W górnej linii ustawiamy 7829353, a w dolnej 2130778. wychodzimy z Kwatery i lecimy na śmietnisko. Używamy kabla holowniczego na samochodzie, a potem karty na drzwiach. Wchodzimy do środka. Przesławiamy dźwignię, wyłączając magnes. Wychodzimy na zewnątrz. Lecimy samochodem do baru Dave'a. Używamy śrubokręta na tablicach rejestracyjnych samochodu handlarza. Używamy tablic na naszym samochodzie. Darmowa naprawa! Po obejrzeniu animacji gramy jako Delores. Strzelamy do pojawiających się strażników. Reagujemy szybko, bo inaczej Del ginie. Po kilku próbach powinno nam się udać.

W bazie rebeliantów.

Rozmawiamy ze wszystkimi po kolei. Wychodzimy przez lewe drzwi i po drodze gawędzimy z gościem. Idziemy w lewo i kładziemy się do łóżka. Gdy sen się kończy, lądujemy w pokoju odpraw. Podchodzimy do prawych drzwi, SAM strzela w nie, ale pociski się odbijają. Podnosimy pociski i używamy ich dwukrotnie na urządzeniu z płynem. Otrzymujemy dwie puszkę. Idziemy w prawo do samochodu.

Ostatnie starcie: Centrum Kontroli OmniBraina.

Lądujemy na pustyni. Idziemy w prawo, oglądamy słupki, a potem idziemy do budynku. Oglądamy animację. Idziemy

w lewo, znów widzimy animację. Teraz ustawiamy obie puszkę na słupkach i chowamy się przy budynku. Czekamy na robota. Gdy robot nas miją i zaczyna strzelać używamy na nim śrubokręta. To go na stałe wyłącza. Teraz zabawiamy się w elektronika. Patrzymy na robota i wyjmujemy płytki: jasnoniebieską i zieloną (układ osobowości i płytę główną). Używamy śrubokręta na SAM-ie. Patrzymy na niego i wyjmujemy płytki: jasnoniebieską ("b" z rzędu poziomego) i zieloną ("4" z rzędu pionowego). Teraz patrzymy na złego robota i w odpowiednie miejsca wkładamy płytki SAM-a. Używamy robota, a po rozmowie używamy go jeszcze raz. Sterując SAM-em wchodzimy do turbowindę. Zjeżdżamy do sekcji konserwacji. Trzykrotnie strzelamy w dźwignię. Teraz przełączamy sterowanie z powrotem na Flojda. Idziemy w lewo i używamy po kolei wentylatorów, zaczynając od lewego. Zamykamy je - ostatni wybuch. Zmieniamy sterowanie na SAM-a i strzelamy w dźwignię. Jako Flojd wchodzimy do dziury. W środku idziemy do przodu, do przodu, skręcamy w lewo i do przodu, aż do kraty. Oglądamy animację. Patrzymy na SAM- a. Przechodzimy przez most, bierzemy kurtkę(dostajemy kartę dostępu) oraz granaty pozostałe po robocie. Wchodzimy do turbowindę, po czym udajemy się do pokoju przesłuchań. Idziemy w lewo aż, widzimy Delores. Następnie cofamy się i rozmawiamy z towarzyszem Gakkim. Potem rozmawiamy z Mandrinem. Na koniec idziemy do windy i jedziemy do pokoju mózgu.

W pomieszczeniu zabieramy różowy szlam. Zdobywamy też łańcuch. Wracamy do Mandrina w pomieszczeniu przesłuchań. Dajemy Mandrinowi szlam, a w zamian otrzymujemy klucz. Idziemy do pomieszczenia Badań i Testowań. Podnosimy gaśnicę, następnie używamy przycisku do papieru, a potem go podnosimy. Wychodzimy na zewnątrz. Wracamy do wozu i rozmawiamy z Gardumem. Lecimy do bazy rebeliantów. W pomieszczeniu z dystrybutorem coli używamy klucza na szafce i automatycznie zabieramy linę bungee. Następnie wracamy do Centrum. Używamy gaśnicy na Gardumie i umieszczamy go na dziurze w ziemi. Idziemy do turbowindy i do pokoju konserwacji. Przechodzimy przez most i idziemy do kratownicy. Wchodzimy. W tunelach patrzymy w górę, idziemy w górę, obracamy się i idziemy do kraty. Używamy liny i łańcucha na kracie. Obracamy się idziemy, idziemy do przodu, w lewo i do przodu. Udajemy się do pokoju mózgu. Idziemy w prawo, a potem za wielki zbiornik. Używamy zwisającej liny z łańcuchem. Używamy przycisku na linie. Włączamy odważnik. Używamy liny, wyłączamy przycisk, przełączamy dźwignię. Idziemy do pomieszczenia konserwacji. Używamy śrubokręta na zepsutym robocie, w ten sposób otrzymujemy płytkę. Używamy dźwigni, aż przestawiamy ją na ssanie. Idziemy do działu Badań. Naciskamy guzik włączający wentylator. Potem używamy granatów na strzelnicy, tak długo, aż rzucimy granatem dymnym. Następnie idziemy do pomieszczenia konserwacji.

Przechodzimy przez most i wchodzimy do kanałów. Patrzymy do góry, idziemy w górę i do przodu. Gdy znajdujemy wiatrak, używamy na nim metalowej płytki. Obracamy się, idziemy w prawo i do przodu, aż do wyjścia. W pomieszczeniu konserwacyjnym znów używamy dźwigni, aż przełączymy ją na dmuchanie. Oglądamy animację. Pędzimy do pokoju przesłuchań. Idziemy do miejsca gdzie torturowana była Del i zabieramy przepustkę facetowi leżącemu na ziemi. Idziemy do windy i zjeżdżamy do Świątyni. Czeka nas ostatnie starcie. Podnosimy książkę i czytamy ją. Otwieramy skrzynię i zabieramy topór. Idziemy w prawo i używamy topora na OmniBrainie. Po rozmowie używamy narzędzia na przeciwniku. Rozwalamy OmniBraina toporem i ... wpadamy w pułapkę. Lądujemy w pokoju Założyciela. Rozmawiamy z nim, a potem używamy komputera. To już koniec - wygraliśmy!

KONIEC

Rozwiązanie autorstwa Magdaleny Kalkus, Złotoryja