

## **Modi i Nanna**

Modi i Nanna to gra zręcznościowa z elementami przygodówki. Zagadki nie są trudne, ale czasem każdy może się pogubić. Specjalnie dla Was - krótki przewodnik po questach gry. Elementy zręcznościowe - oczywiście - zostały pominięte.

### **1. Wioska**

Z pewnością nieco skomplikowany może okazać się początek, ale - zapewniam - wystarczy nieco pogłównkować, pobiegać, popytać postaci z gry i wszystko się wyjaśni. Jeśli jednak macie jakiś problem na pierwszym etapie, koniecznie przeczytajcie poniższe wskazówki.

a) Najpierw krótka rozmowa z wozem wioski - Tyrem. Potem warto swe kroki skierować do kowala. Kowal pomoże nam zdobyć niezbędny do wyprawy ekwipunek, pod warunkiem, że odszukamy jego pomocnika, który - podobnie jak inni mieszkańcy wioski - poszedł oglądać lodową kopułę.

b) Pierwszym zadaniem jest więc odnalezienie pomocnika kowala. Można to zrobić na dwa sposoby. Stań w podobnej pozycji jak wódz Tyr (twarzą w tę samą stronę) i udać się w lewo, w kierunku lodowej kopuły lub obieć poziom dookoła. Druga metoda zajmie nam nieco więcej czasu, ale jest równie skuteczna.

c) Po rozmowie z pomocnikiem kowala, ruszamy w poszukiwanie cieśli. Z pewnością szybciej znajdziemy jego żonę (mieszka ona w drewnianym domku, ogrodzonym palisadą, tuż przy lodowej kopule). Zleci nam ona kolejne zadanie do wykonania. Zmartwiona długą nieobecnością synka - Olafa, poprosi, byśmy go odnaleźli.

d) Olaf jest tuż obok domku. Teraz czeka nas chwila zabawy w berka. Gdy już złapiemy chłopca, ten powie nam, że nie wróci do domu, gdyż się nudzi. Tę wieść należy przekazać mamie Olafa.

e) Ta, znów poprosi nas o przysługę. Wręczy nam obiad, który musimy dostarczyć cieśli (nie ma się czym martwić, gdyż właśnie jego szukamy). Ruszamy więc przez bramę po lewej stronie żony cieśli i już po chwili znajdujemy się na plaży, na której pracuje cieśla. Będzie zachwycony, że przynieśliśmy mu obiad, jednak na prośbę o uposażenie nas w niezbędny ekwipunek odpowie, że sroka złodziejka zabrała mu narzędzia. Trzeba więc odnaleźć gniazdo ptaka...

f) Nie jest to zadanie trudne, gdyż w pobliżu plaży znajduje się kamienny pagórek, na którym stoi stare i wielkie drzewo z kryjówką sroki. Zabieramy woreczek z gwoździami i wracamy do cieśli. W nagrodę otrzymamy zgrabny topór.

g) Teraz wracamy do wioski, wprost do kowala. Ten wręczy nam wyśmienitej jakości miecz. Zatem jesteśmy gotowi do drogi, więc czas spotkać się z Tyrem!

h) Niejako pobocznie możemy wykonać jeszcze dwa zadania: odnaleźć korale pastuszki (wystarczy popchnąć kupkę kamieni przy studni) i butelkę żywej wody staruszka Elma (najpierw wysłuchujemy wszystkich jego opowiadań, a następnie biegniemy w miejsce, w którym uprzednio stał pomocnik kowala). U szczytu ścieżki znajdziemy butelkę.

## **2.Plac treningowy**

W drugim etapie przetrenujemy wszelkie możliwe ruchy naszych bohaterów (skoki, wspinaczkę, skradanie, dwuskoki, atak mieczem, toporem itp.). Pomocne są tabliczki ze znakiem zapytania, które skutecznie rozwiewają

wszelkie wątpliwości. Po wykonaniu wszystkich zadań wracamy do wodza i ruszamy w dalszą drogę.

### **Trudne momenty**

Dalsza część gry raczej nie nastrecza wielu problemów. Zazwyczaj wystarczy biec przed siebie (pamiętając, że etapy często mają alternatywne ścieżki) unikać lub walczyć z wrogami i rozwiązywać dość proste zagadki ( ścięcie drzewa, czy zestrzelenie ula). W razie problemów, z pewnością przyda się ten krótki poradnik:

W etapie leśnym warto odnaleźć drugą broń (na rozwidleniu drogi udać się w górę, broń znajduje się pod wyschniętym drzewem). Aby przejść na drugą stronę rzeki wystarczy ściąć drzewo lub zestrzelić ul.

W etapie z mędrce (rozpoczynającym się animacją, w której nasz bohater skrada się w pobliże starca), wystarczy uciąć z nim krótką pogawędkę i ruszyć w dalszą drogę (wyjście z poziomu znajduje się tuż przy mędrce).

W jaskini tak długo gonimy gнома, aż w końcu go dopadniemy, a ten nagrodzi nas magiczną wodą.

Kamienny pies posłuży nam jako skocznia. Wystarczy się od niego odbijać, by dostać się na półki z przyciskami, które podnoszą kolejne zapory. Tam chowa się ostatni gnom.

Podczas drugiej wizyty na polanie wystarczy użyć okularów na Hugginie, odnaleźć Menhir i za pomocą klawisza akcji przeczytać przepowiednię. Etap kończy się rozmową z Hugginem.

Będąc na wzgórzu Freyji należy ogłuszyć kruka i skacząc po kolumnach dostać się na sam szczyt klatki. Tam wystarczy użyć młynka, by zerwać łańcuch. Ważne! Należy zrobić to dwukrotnie.

W labiryncie przyda się mapa. Zaznaczone są na niej dwa miejsca: kamienna pochodnia i koszyk do niej. Najpierw odnajdujemy pochodnię, a potem koszyczek. Trzeba też pokonać gargoyle i porozmawiać z Odinem.

Lokiego można trafić tylko gdy się śmieje.