

Reksio Miasto sekretów limited edition – Solucja

Epizod I

Reksio trafia do piwnicy Kretesa w celu odnalezienia haczyka, niestety wbrew pozorom nie jest to łatwe zadanie.

1. Zabieramy ser.
2. Przesuwamy pralkę pod kariatydę.
3. Za pralką znajduje się autoportret Kretesa, bierzemy go.
4. Używamy sera i portretu na pralce.
5. Pozostaje już tylko zebranie haczyka...

Zerwanie haczyka owocuje ciągiem nieprzewidywalnych konsekwencji, Reksio znika w tajemniczych okolicznościach natomiast na scenie pojawia się Kretes.

6. Bierzemy miskę.
7. Zbieramy ziarno oraz szpulę z makaronem.
8. Łączymy ziarno z miską
9. Kładziemy miskę z ziarnem przed dziurą w ścianie. Dziura znajduje się tuż przy znaku ostrzegającym o wyjątkowo niebezpiecznym chomiku.
10. Teraz można zebrać chomika
11. Zbieramy klatkę
12. Najwyższy czas by zbadać drugą część zdemolowanej piwnicy Kretesa
13. Odklejamy łańcuchy ze ściany i łączymy je.
14. Montujemy szpulę do narzędzia tortur w kształcie walca z kolcami.
15. Łączymy łańcuchem rower z walcem.
16. Wiążemy szpulę do sznura który zwisa z bloczków (należy kliknąć na sznur)
17. Kładziemy chomika na taśmociągu, nie zapomnij o motywacji i połóż również miskę z ziarnem
18. Przyczepiamy klatkę do liny znajdującej się nad dziurą, do której wpadł Reksio.
19. Wsiadamy do klatki i zjeżdżamy w dół
20. Witamy w Pocopane, warto rozejrzeć się nieco po nowej lokacji. Rozmawiamy z Alfredo znajdującym się po prawej stronie ekranu. Klikamy na niego 2 razy. Czeką nas zagadka z rurami, pamiętajmy że niektóre zawory wpływają na działanie innych. Ważna wskazówka. Każda rura ma dwa zawory, oba muszą być zakręcone by zlikwidować przeciek.
21. Rozmawiamy z Alfredo ten z wdzięczności obdarowuje nas mapą, dzięki której będziemy mogli odwiedzać różne miejsca w Pocopane. Zrywamy plakat (znajduje się na ścianie domu Alfredo), przechodzimy do więzienia. Rozmawiamy ze strażnikami, możemy też klikając na okna po prawej stronie więzienia porozmawiać z Reksiem. Na lewym skraju planszy znajduje się haczyk, zbieramy go.
22. Przechodzimy do kolejnej lokacji na której znajduje się siedziba Burmistrza. Rozmawiamy ze strażnikiem, następnie z urzędniczką (Lucinda) w okienku, a na końcu z sprzedawcą pamiątek (Fernando). Warto zamienić również kilka słów z Kopaczem, który opowie nam o nowej rewolucyjnej technologii, wiedza ta przyda nam się w epizodzie drugim.
23. Znajdujemy się na targu. Idąc w głąb stoisk trafiamy do okienka, rozmawiamy z Lucindą. Bierzemy leżącą na ziemi cebulę i wymieniamy ją na buraka u sprzedawczyni buraków. Wracamy do tego samego okienka i dajemy buraka Lucindzie.
24. Idziemy do ratusza, rozmawiamy z Lucindą i otrzymujemy dokument Kit.
25. Wyruszamy do więzienia, idziemy w lewą stronę. Otwieramy okno i rozmawiamy z Lucindą uprzednio przekazując jej dokument Kit.
24. Idziemy na wysypisko. Rozmawiamy z Lucindą w okienku. Otrzymujemy zadanie polegające na zebraniu odpowiednich załączników niezbędnych do uzyskania glejtu umożliwiającego audiencję u Burmistrza. Rozmawiamy z kretem którego spotkaliśmy na początku.
25. Wracamy na targ. Rozmawiamy z sprzedawcą sera, a następnie z handlarzem po prawej stronie, który ma problemy z dostawą batatów. Wreszcie pojawia się możliwość zarobienia paru pesos. Zrywamy plakat i zabieramy leżące pieniądze na ziemi.
26. Idziemy do ratusza. Rozmawiamy z sprzedawcą pamiątek 2 razy. Dajemy mu plakaty. Idziemy w lewą stronę aż dojdziemy do wiertła, "pożyczamy" sobie śrubokręt i odkręcamy śrubę w rurze.
27. Idziemy do więzienia i odkręcamy śrubkę znajdującą się w oku kamiennego stwora. Idziemy na wysypisko i rozmawiamy z Alfredo, który zleca nam opcjonalne zadanie polegające na sortowaniu śmieci.

Sumę 60 pesos potrzebnych do zebrania sera możemy zarobić bez tej mini gry.

28. Po prawej stronie znajduje się wejście do tunelu. Tym sposobem trafiamy na nową lokację, Farma. Rozmawiamy z farmerem. Bierzymy worek. Czekamy aż farmer znów zaśnie i zabieramy bat oraz plakat. Ruszamy w płataninę tuneli i zbieramy dojrzałe bataty (mimo pewnych obaw Kretesasą łatwe do odróżnienia). Gdy uzbieramy 10 wychodzimy z lokacji.

29. Wracamy na rynek, oddajemy bataty, inkasujemy nagrodę. Zbieramy plakat, który pojawił się pod serem (stoisko sprzedawcy sera).

30. Wracamy przed siedzibę burmistrza, sprzedajemy resztę plakatów, powinniśmy mieć już 60 pesos.

31. Idziemy na targ, kupujemy ser. Łączymy bat z haczykiem, otrzymujemy coś na kształt wędki. Łowimy legitymację rewolucjonisty znajdującą się w studziencie kanalizacyjnej. Odkręcamy śrubkę.

32. Idziemy do więzienia. Rozmawiamy ze strażnikami o szczepieniu, udajemy się za parawan i odbywamy szczepienie.

33. Idziemy na wysypisko gdzie czeka nas niemiła niespodzianka, Lucinda zniknęła. Na ziemi znajdują się jednak ślady barakowozu, które prowadzą na farmę.

35. Znów musimy przejść przez sieć tuneli by dostać się do Lucindy znajdującej się na jego końcu. Przekazujemy jej wszystkie załączniki: Śrubki, ser, zaświadczenie o odbytym szczepieniu oraz legitymację rewolucjonisty. Oczywiście warto nadmienić, iż gracz mógł część załączników przekazać wcześniej. Otrzymujemy z powrotem ser oraz dokument umożliwiający dostanie się na audiencję do Burmistrza. Korzystając z mapy (uff całe szczęście, że nie trzeba znów iść przez tunele) udajemy się przed siedzibę Burmistrza.

36. Zaczepia nas sprzedawca pamiątek, który prosi o zrobienie zdjęcia Burmistrzowi. Pokazujemy strażnikowi dokument otrzymany od Lucindy i udajemy się na audiencję.

37. Rozmawiamy z burmistrzem. Niestety nie zgadza się on na uwolnienie Reksia z Więzienia, cóż nie pozostaje nic innego jak załatwić to na własną rękę. Na odchodne robimy fotkę Burmistrzowi, wychodzimy z siedziby kończąc tym samym epizod pierwszy.

Epizod 2

38. Zdjęcie dajemy Fernando, właścicielowi stoiska z pamiątkami rewolucyjnymi. Informuje on nas o istnieniu ruchu oporu, którego siedziba znajduje się w domku Alfredo na Wysypisku

39. Wchodzimy do siedziby ruchu oporu. Oglądamy klozet i pociągamy za spłuczkę, możemy przejść do następnego pomieszczenia. Nie tak szybko jednak...

40. Każde z pomieszczeń pogrążone jest w ciemności, Kretes zaś szanując swoje zdrowie i przepisy BHP nie będzie po ciemku łąził po schodach. W każdym z pomieszczeń należy zapalić światło znajdując dobrze ukryty pstryczek.

41. Wreszcie pokonując egipskie ciemności trafiamy do głównego pomieszczenia gdzie spotykamy spiskowców. Czeką nas długi dialog, warto kliknąć też na windę, to ułatwi nam podróżowanie po piętrach w przyszłości.

42. Podchodzimy do stanowiska detektywa i klikamy na nim, czas zbadać zdjęcie.

Zdjęcie Burmistrza

Oczy

Kawałek sera

Okruszki sera

Ogon

Łapki

Stopa

Gdy w czasie badań zgaśnie nam światło, należy kliknąć na lampę. Coś nie tak jest z Burmistrzem

43. Celem podstawowym staje się uwolnienie Reksia z więzienia. Warto sobie w tym miejscu przypomnieć wszystkiego czego dowiedzieliśmy się o Śrubkach, dzięki jednemu z nich nasz plan powinien się powieść.

44. Idziemy na targ, Bianka sprzedawczyni batatów dysponuje nowym asortymentem, nas jednak bardziej interesuje gdzie znajduje się spray, którym posłużono się podczas tworzenia nowego szyldu.

45. Wracamy do więzienia. Zabieramy saperkę i kamyk. Stajemy się świadkami aresztowania członków ruchu oporu, niestety nic na to nie możemy poradzić. Kamyka używamy do zlokalizowania celi, w której siedzi Reksio.

46. Idziemy na wysypisko. Zabieramy spray. Saperką wykopujemy znak.

47. Czas udać się przed siedzibę burmistrza, kopacze zniknęły w dziurze powstałej po przewiercie, pozostawili jednak po sobie syrenę. Przy użyciu śrubokrętu należy ją odkręcić.

48. Wracamy do więzienia. Śrubkę przybędzie na miejscu po warunkiem że ustawimy odpowiednie, wzywające go znaki. Są to zaznaczenie, znak informujący o robotach i syrena.

49. Tuż pod oknem celi, w której znajduje się Reksio ustawiamy znak, syrenę oraz malujemy sprayem znak „X”. Pozostała do zrobienia ostatnia rzecz.
50. Wracamy do siedziby ruchu oporu. Panowie strażnicy nieźle tu nabałaganili nas jednak interesuje maszyna budyniowa. Cóż należy ustawić „krokodyla w budynku”. Oczy mają być zielone natomiast sam budyń żółty. Nie pozostaje nam nic innego jak obserwować ucieczkę Reksia z więzienia.

Epizod III

Czas wreszcie by Reksio wziął czynny udział w swoich przygodach. Pozwólmy więc Kretesowi nieco odpocząć i zanurzymy się w serce krainy wygnańców.

51. Zssyp. Warto zamienić kilka słów z Pinglem. Zbieramy z planszy wszystkie śmieci jakie znajdziemy, później okażą się niezwykle przydatne.
52. Na tronie siedzi Królowna Lukrecja, która poddaje nas testowi szpiega, generalnie naszym celem jest wyjęcie z wielkiej purchawy, serca. Uda nam się to dzięki dwóm kokosom, po ich włożeniu w otwory purchawy, zabieramy serce.
53. Czas oddać serce purchawy księżniczce. Po rozmowie po prawej stronie ekranu otworzą się wrota.
54. Trafiamy do groty węża, w której kucharz Manuel przygotowuje nietypowe posiłki dla Pragada. Naszym celem jest zdobycie puszek ze zdjęciami, pech jednak chciał, iż zjadł ją Pragad. Nie ma wyboru, trzeba jakoś trafić do wnętrza węża.
55. Rozmawiamy z Manuelem, w czasie rozmowy na scenę wkracza kogut wynalazca, który obiecuje pomóc nam w rozwiązaniu problemu. Opuszczamy grotę węża przy okazji zbierając rozsiane po lokacji przedmioty. Wracamy do groty węża.
56. Rozmawiamy z Kogutem Wynalazcą i dowiadujemy się w jaki sposób dostać się do wnętrza węża. Trzeba złożyć słonia trojańskiego z materiałów dostępnych w krainie wygnańców. Należy wybierać z groty wszystkie, teoretycznie nieprzydatne śmieci.
57. Konstruujemy słonia trojańskiego od, jak podpowiada Manuel, od stóp do głów. Warto zwrócić uwagę na wielki okrąg narysowany na ziemi, tam właśnie konstruujemy słonia.
58. Słoń trojański zostaje pochłonięty przez Pragada zaś my znajdujemy się wewnątrz stwora.
59. Komora jeden. Ilekroć próbujemy przejść do następnej komory oddech pragada nam w tym bardzo przeszkadza. Warto zwrócić uwagę na charakterystyczne dzyndzle, większość z nich po dotknięciu przez Reksia chowa się, poza dwoma. Należy więc chwycić się ich dzięki czemu fala oddechu nie zdmuchnie Reksia
60. Kolejne pomieszczenie wymaga znalezienia sposobu na odchylenie macek blokujących wejście do następnej komory. Należy wybierać „rosnące” w komorze przedmioty i kierując się ich kształtem należy odpowiednio powkładać je do macek. Kilka przedmiotów jest „fałszywych”
61. Naszym celem jest zamknięcie „dziury”, robimy to poprzez naciśnięcie wyrostków w następującej kolejności 4, 2, 3, 1. Należy unikać spadających kropelek kwasu.
62. Ostatnie wyzwanie polega na takim ustawieniu kiszek (instrumenty) by zagrały marsza. Rozpoznajemy to na podstawie długości muzyki odgrywanej przez instrumenty. Wszystkie instrumenty należy ustawić w takiej pozycji by grały swoją partię tak samo długo. Instrumenty należy dotykać pawim piórkim, to zmienia odgrywaną melodię.
63. Zbieramy puszkę i wracamy do groty węża.
64. Nie pozostaje nam nic innego porozmawiać z królowną (pamiętając by wręczyć jej puszkę). Po rozmowie zbieramy stojący przy tronie pastorał, którego używamy....
65. Na owocu balonowca znajdującego się w zsywie, tak kończy się epizod trzeci

Epizod IV

Kretes znów musi wziąć sprawy we własne łapy. Znów trafiamy do siedziby ruchu oporu, okazuje się jednak, iż miała tu miejsce kolejna rewizja.

66. Zjeżdżamy winą w dół. Bierzemy ze stanowiska lupę. Klikamy na projektor i w ten sposób otrzymujemy soczewkę.
67. Łączymy soczewkę z lupą. Idziemy po schodach. Gasimy światło w pokoju z kanadyjską flagą i wykręcamy żarówkę, którą wkręcamy w lampkę stojącą na stanowisku detektywa.

68. Badamy zdjęcia

Zdjęcie 1.

Aparat fotograficzny
Kret trzymający aparat fotograficzny
Szczurze łapki wystające z szaletu
Dywan
Szczurza dłoń trzymająca dywan
Serduszko na drzwiach szaletu

Zdjęcie 2

Twarz króla
Korona króla
dywan
plakat przylepiany do ściany
Ogon Burmistrza

Zdjęcie 3

Dwa rozmawiające krety – kret 1
Dwa rozmawiające krety – kret 2
Zamki błyskawiczne na maskach rewolucjonistów
Rewolucjonista podjadający ser

Zdjęcie 4

Tajne przejście
„Muszla” będąca częścią siedziby burmistrza
Łapa pomnikowego kreta
Kostium Burmistrza
Nogi Burmistrza

69. Kierujemy się do więzienia (uwaga przed tym należy przeczytać rozklejone obwieszczenia!), klikamy na okienka więzienia by odnaleźć uwięzionych członków ruchu oporu, rozmawiamy z nimi koniecznie dwa razy!

70. Kierujemy się na targ i rozmawiamy ze sprzedawcą sera.

71. Idziemy do nowej lokacji, gdzie rozmawiamy z tajemniczym fotografem Xavierem. Otrzymujemy od niego klucz do domu gdzie znajduje się ostatnie zdjęcie. Warto też kliknąć na związanej linie bungie.

72. Otwieramy drzwi otrzymanym kluczem, rozwiązujemy zagadkę (Xavier podpowiada, wystarczy z nim porozmawiać) i zdobywamy ostatnie zdjęcie

73. Wracamy do stanowiska detektywa, jak najszybciej musimy zbadać ostatnią fotkę.

Zdjęcie 5

Szklane zbiorniki w tle
Maska rewolucjonisty
Twarz króla kretów
Szalet (serduszko)

74. Znów zaglądamy na rynek i pytamy się dowolnego kreta o nową lokację

75. Wchodzimy do nowej lokacji, klikamy na magnes znajdujący się w zbiorniku. Zbieramy nasiona szybko rosnące, rozmawiamy z mrocznym kretem stojącego z kosiarką.

76. Sadzimy trawę, bawimy się tak długo mechanizmem śluzy by „podlać” trawnik, gdy ten urośnie, kosiarz ruszy do akcji przy okazji wyciągając ze śluzy magnes. Zbieramy magnes.

77. Spoglądamy na pomnik rewolucji, wygląda znajomo prawda?

78. Wracamy przed siedzibę burmistrza, chwytamy pomnik kreta za łapę, otwiera się tajemne przejście, wchodzimy do wnętrza budynku przyglądamy się plakatowi i zapamiętujemy w jaki sposób ułożone są ręce rewolucjonistów przedstawionych na pomniku. Możemy też na własną odpowiedzialność obejrzyć zdjęcie umieszczone na biurku burmistrza.

79. Wracamy do lokacji ze zbiornikami, podchodzimy do pomnika i ustawiamy odpowiednio ręce rewolucjonistów, otwiera się przejście.

80. Idziemy na wysypisko i rozmawiamy z Reksiem

81. Idziemy do lokacji sklepienie (tam gdzie Xavier montował ozdoby). Używamy magnesu na linie.

Epizod V

Najwyższy czas aby Reksio uratował Pocopane uwalniając króla. Największą trudnością w lokacji jest patrolujący ją szczur. Jedyne sposobem ukrycia się przed jego wzrokiem jest chowanie się za beczkami. Warto pamiętać, że szczur zawsze porusza się tą samą trasą.

82. Idziemy na samą górę i rozmawiamy z królem

83. Zbieramy leżące na planszy przedmioty. Plaster, dmuchanego kaczora, nożyczki, motylek (okrągłe pokrętko).

84. Króla musimy opuścić na sam dół. By to zrobić należy powtarzać do skutku dwa kroki. Otwarcie śluzy (wajcha) oraz pokręcenie kołem zębatym (opuszczanie klatki z królem)

85. Plastra używamy na kaczce a następnie przy użyciu kompresora pompujemy ją otrzymując kaczora ratunkowego.

86. Spuszczamy wodę ze zbiornika używając motylka

87. Używając nożyczek odcinamy króla i rzucamy mu kaczora ratunkowego

88. Napęlniamy zbiornik wodą, król jest wolny, nie pozostaje nam nic innego jak obejrzenie filmiku końcowego oraz wywiadów, które ktoś podstępnie umieścił na końcu gry. Winni zostaną odnalezieni i straceni.