

Lietot tikai galējas nepieciešamības gadījumā!

GameLV

walkthrough
(latviski "Caureja"?)

Iesākumā vienmēr iestājas neliels apjukums, tas ir dabiski. Tieši tāpēc ir vēlams ar kādu aprunāties, apjautāties vai šis kāds nevar palīdzēt. Mūsu varoni liktenis ar sarunu biedriem nav lutinājis:



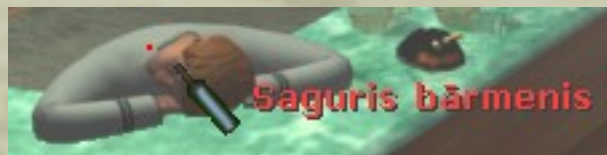
Pag, Pārdevēja saka, ka viņai nav skaidrs, kāds suns izskatās. Laime, ka galvenajam varonim līdzī ir paķerta Džera fotogrāfija. Viss, ko izdodas noskaidrot, ir fakts, ka vietējie suņi pazūd belašu fabrikas virzienā un jāinteresējas par to ir pie bāra "Simtiņš". Rupeklis savukārt uz jautājumu par belašu fabriku atbild ar sev raksturīgu īgnumu. Hmm, varbūt jāiet atpakaļ pasūdzēties Pārdevējai? Pārdevēja galveno varoni informē par to, ka Vasja varētu šo to zināt par peripetijām, kas saistītas ar "Simtiņu" un belašu fabriku, jo esot grasīties tur iet strādāt.



Ak, Vasja, Vasja, Vasja, nebūtu tu tik ļoti piedzēries, varētu tu mums daudz ko pastāstīt! Pat glāzīte nespēj vairs Vasju pamodināt, toties tā spēj Vasjam likt pa miegam apvelties uz otriem sāniem, kā rezultātā viņam no kabatas izkrīt "svarīga informācija". Šī te "svarīgā informācija" liek Rupeklim pavirzīties un sniedz galvenajam varonim iespēju izpētīt bāra "Simtiņš" iekštelpas.

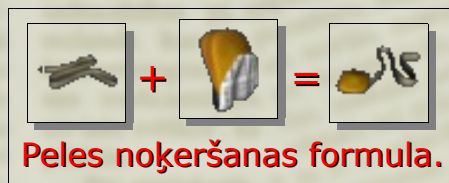


Bāra iekšienē aina tā pati vecā, pārdzēries subjekts un neciešama smirdoņa. Nu, kas viņiem visiem kaiš, ka tik traki jādzer? Varbūt vēss ūdens spēs šo bārmenim līdzīgo subjektu pamodināt? Stikla pudele kalpo par lielisku transporta līdzekli, lai nogādātu vēso ūdeni no pusuāram līdzīgās izlietnes līdz bārmenim līdzīgā



subjekta galvai. Pamodies un paģirains bārmenis izrādās tikpat nederīgs kā aizmidzis bārmenis, patiesībā ir vēl ļaunāk, būdams aizmidzis, viņš vismaz necentās "noslaukt" cigaretes.

Pārdevēja atsakās saprast, ka cigaretes galvenajam varonim ir nepieciešamas cēlu mērķu īstenošanai. Galvenais varonis savukārt atsakās saprast, ka Pārdevējai ir bail no pelēm. Protams, galvenais varonis nav nekāds paranoiķis, bet šķiet, ka tieši viena tāda baidīšanai piemērota pele uz viņu skatās no atkritumu konteinerā.



Peles noķeršanas formula.

Pāris ašas kustības ar peli gar Pārdevējas degunu, un cigaretes ir rokā.



Uzpīpējis Bārmenis kļūst runīgāks. Tad beidzot! Izrādās, ka tomēr kāds zina, kur atrodas sasodītā fabrika.



Dodoties uz tramvaju, pa ceļam vēlreiz pārbaudām, ko mums iesaka alus izpētes institūts. Njā, ko gan vēl citu tāds institūts var ieteikt? Ne jau nu dzert zaļo tēju.



"Ilkais" ceļš uz tramvaju...

Pēc saspringta brauciena ar tramvaju (par zaķi, protams), Galvenais varonis beidzot nonāk pie izdaudzinātās "Belašu fabrikas". Ieeju fabrikas teritorijā uzrauga sargs.



Bezcerīgā situācija un izmisums liek Galvenajam varonim izpētīt miskastes saturu. Viņš atkal tiek pie pudeles, no kuras tik izmisīgi bija centies atbrīvoties.

Pudeles papilddīšana neprasa īpašu intelektuālo piepūli, toties alus kausa pamanīšana prasa labu redzi.



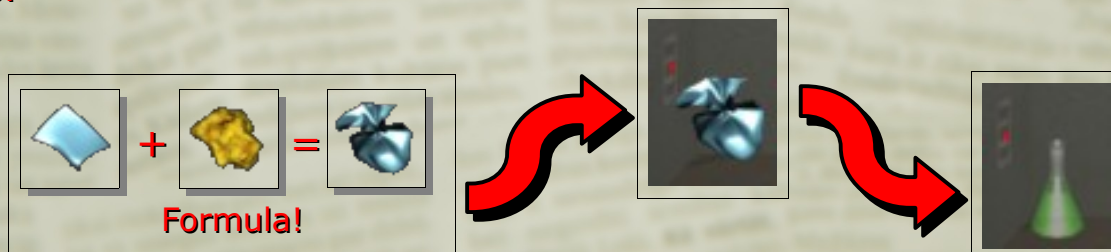
Nedaudz kanalizācijas ūdeņa alus kausā, un sargs tiek nosūtīts visu atlikušo vakaru pavadīt mazmājiņā. Ceļš uz fabrikas teritoriju ir vajā, bet ceļš uz fabrikas iekštelpām vēl ir jāatrod.

Fabrikas ēkas ārpusē lieti noder turpat atrastais spainis, uz kura pakāpjoties ir iespējams tikt iekšā pa logu, jo Galvenais varonis taču nav nekāds Džekijs Čans. Un labi, ka tā – ja viņš būtu Džekijs Čans, tad šī spēle nebūtu kvests.

Virtuves telpā galvenais varonis var papildināt savu artifaktu kolekciju. Skapītī virs plīts starp daudziem šķietami nenoderīgiem priekšmetiem atrodas sēra gabaliņš, savukārt uz metāla skapīšiem atrodas skābes kolba.



Kur tālāk varētu meklēt informāciju par Džera likteni? Ceļu uz telpu, kas izskatās daudz maz interesanta, aizšķērso divi aprobežoti bandīti. Viens tāds bandīts varētu mēroties spēkiem ar trim Galvenajiem varoņiem. Hmm, varbūt divi tādi bandīti varētu mēroties spēkiem savā starpā? Vēdera gāzes spēj momentā samaitāt savstarpējās attiecības:



BRĪDINĀJUMS! Nemēģiniet šo reakciju atkārtot mājas apstākļos!
(He, he, kur gan jūs varētu dabūt zaļu skābi?)

Divi tādi briesmīgi tēvaigi un vēl apsargā aizslēgtas durvis. Acīmredzot šiem bandītiem pat pašu priekšniecība neuzticas. Varētu mēģināt durvis sabojāt ar skābes palīdzību, jo izskatās, ka šī skābe ir līdzīga tai, kas filmā "Svešais". Tātad, tukšo skābes kolbu vienmēr ir iespējams atkal piepildīt pie "virtuves" galda:



Ir lietas, kas nekad nebeidzas...



Uhh, un kā tad tā?



Otrais piegājiens nav tik nesekmīgs.

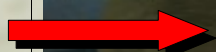
Skābes, kas paredzētas lietošanai datorspēlēs, tiek iekrāsotas zaļā krāsā, līdzīgi kā benzīns.



Aizslēgtas durvis ir ikviena sevi cenoša piedzīvojumu spēļu varoņa augstākais izaicinājums. Konkrēti šīs durvis nav nekāds izņēmums, to aizslēgtais stāvoklis vienkārši tracina Galveno varoni un viņš ir nolēmis rīkoties. Durvīm būs būt plaši atvērtām vajā!



Persona krēslā pa labi arī atbalsta Gaismas pils būvniecību!



Nu tas jau ir par traku, liekas, ka visa pilsēta ir pārdzērusi jēgu. Pretīgais ūdens no ielas liek arī šim subjektam atgriezties pie sajēgas. Džera fotogrāfija palīdz noskaidrot, ka viņa liktenis nav tik traģisks kā dažam labam citam viņa sugas brālim. Bandīta jociņš painteresēties par Belašu mafijas bosu pie Resnā, izrādās, ir daudz nopietnāks, nekā varēja iedomāties...

Katrs piedzīvojumu spēļu varonis agrāk vai vēlāk tiek noķerts. Jautājums ir vienīgi, kad un kā tas notiek. Parasti viņus iesloga cietuma kamerās, pakar kaut kur aiz kājām vai vienkārši atstāj aci pret aci ar kādu visnotaļ nedraudzīgu aizvēsturisku dēmonu. Diemžēl mūsu varonim tik ļoti neveicas – viņš atrodas viņa pagrabā un viņa uzdevums ir pavisam vienkāršs – jāatbrīvojas no striķiem, kas viņu notur pie krēsla.



Šinī situācijā noteikti palīdzētu kaut kas ass. Piemēram, pret galda malu sasista pudele varētu būt tieši tas, kas vajadzīgs, lai atbrīvotos.



Nu ko, izbaudām brīvību, un, ja viņa dzeršana mums jau ir noriebusies vidusskolas laikā, dodamies noskaidrot, kas tā par vietu, kur esam atvesti! Ja tā nav, tad dzeram no viņa akas, kamēr vairs negribas. Skumji, bet iedzēris

Galvenais varonis, izrādās, ir tāds pats kā visi pārējie spēles varoņi.



Nākamā istaba ir gandrīz vai dārgumu krātuve, ķeram un grābjam ko varam dabūt zāģi, āmuru... **BET STOP!** Kas tā par skaņu no kastes? Džeris? Jā, tas tik tiešām ir viņš! Nu ko, tad jau tikai pēc iespējas ātrāk cenšamies pazust no šīs dīvainās vietas. Tikai vispirms savācam Āmuru, Zāģi un Elļas pudeli un dodamies augšā pa pakāpieniem.



Ārpusē atrodas smuks piemājas dārziņš, bet nav laika sēdēt uz soliņa un priecāties, jācenšas pēc iespējas ātrāk pazust, pirms kāds ir pamanījis ka esam atbrīvojušies... bet vārtīgi, kā par nelaimi, ir aizslēgti. Vajadzētu kaut ko, ar ko tos varētu atlauzt. Paņemam no rožu dobes lāpstu un cenšamies ar to atlauzt. Neizdodas...



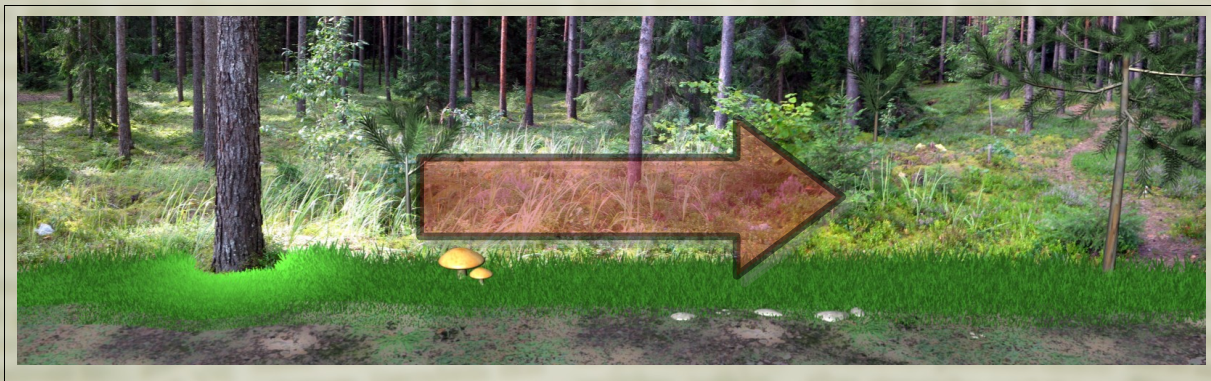
Nozāgējam lāpstai galu ar zāģi un mēģinām vēlreiz. Atkal neizdodas. Paņemam āmuru un daudzām lāpstas galu, līdz tas kļūst smails. Mēģinām tagad - aha, vārtiņi drusku paveras, bet joprojām nevaram tikt tiem cauri.



Tas jau sāk kļūt kaitinoši, bet tikai mieru! Galvenais varonis nav nekāds pesimists (nu, varbūt tikai tad, kad piedzeras), kurš šinī brīdī sāktu apcerēt, vai ar aso lāpstu nevajadzētu sev griezt vēnas vai darīt tamlīdzīgas mulķības! Ieeļļojam vārtiņus ar atrasto eļļas pudeli un dodamies prom, pirms tam vēl noklausoties sarunu, kas mums paskaidro Džera dīvaino likteni.



Priežu mežā ejam tik pa labi, līdz aizejam līdz jūrmalai.



Skatamies fināla filmiņu.

Beigas.

Paldies par spēlēšanu, cerams, ka bija interesanti un Jums patika. Mazliet vairāk par spēli var atrast Indago konkursa mājas lapā (<http://www.indago.lv>), tur arī varat atstāt kādu uzmundrinošu atsauksmi! :)

Ja ir kādi jautājumi, priekšlikumi rakstiet uz janis.kovalevskis@gmail.com