



WorldSpiral: Liath

Comentarios del autor

La forma en que diseño este tutorial le hará comprender el flujo de la historia mientras que el acabado del juego en sí. Usted no será molestado por cuestiones como: "¿Por qué tengo que hacer esto", "¿Por qué debo de tomar este objetos" Etc... Así que se podría pensar, por ejemplo, que 'este tutorial no vamos a decirle que tome un objeto en un lugar seguro en la primera vez. Con el tiempo va a tomar ese objeto Efectiva Te voy a decir la razón detrás de esas acciones. Lo que no tendrá la recopilación de todos los artículos primero y preguntando acerca de los usos más adelante.

Hay errores en el juego pocos que le hará ser atrapado para siempre. Usted no tiene que preocuparse por ello porque te voy a decir acerca de los errores antes de que usted lo experimentes. No todos los objetos son evidentes por lo que en algún momento usted-tiene que averiguarlo por ti mismo.

La historia

Criss Ithena y Tiche son amigos de mucho tiempo. En su última carta a Criss y Ithena, Tiche invitar les a visitarla en la ciudad de Azeretus. Criss Azeretus sabemos que es la tierra de Dardos, una antigua civilización misteriosa. Una cosa que él no sabe que la tinta para escribir la carta que se había secado hace 300 años. Azeretus tiene un gran problema con el tiempo. Que no se establecieron con el tiempo en el mundo exterior. Criss y Ithena llega a Azeretus a través de un camino que nunca tomar de nuevo al lago donde ponen el barco. Esto podría ocurrir debido a esta extraña envoltura tiempo. Tanto Criss y Ithena no saben acerca de esto. Mientras tanto, Tiche se vio obligado a exiliarse. Antes de dejar que escribiera una nota a ellos y esconderlo fuera de la ciudad. Tiche permanece en el bosque y espera a Criss y Ithena.....



The Beginning

¿Qué debo hacer ahora?

Sólo hay que pasar fuera de la pantalla a la esquina inferior derecha. Un guardia aparecerá y te llevan a ver el mayor de la ciudad. Él no te gusta, obviamente, así que te voy a poner en la cárcel.

¿Cómo puedo escapar?

Utilice el hechizo de desbloqueo. La hija del comandante, Tillvana, entra y dice que su padre tiene buenas intenciones, pero se equivoca. Ella le muestra el camino bajo el castillo a la base de King. Abra el maletero allí y recoger algunos elementos en el interior: Mapa antiguo mapa de Azeriliana (esto es por tu medio de transporte más adelante) y la nota del Ermitaño Ernie. Lea la nota. Él no está contento con el Templo de Fuego lugar tan seguro para llave y está bien va a llevarlo a su nueva vivienda o las viejas tumbas.... hmmm ... qué clave? Esto suena interesante.



¿Cómo puedo ir al otro lado de este puente roto?

Uso Spell Ilusión. El puente de haber desaparecido era una ilusión. Salir de esta cueva.

La ciudad de Azeretus

¿A quién debo conocer?

Hable con Thor (El propietario Magic Shop), Greg (el dueño) y Leenah (El bibliotecario). Usted ganará una gran

cantidad de información sobre la ciudad y algunos de los problemas que tienen. El posadero tener un montón de problemas para deshacerse de el fantasma de su posada. Hay un fantasma que flota alrededor y Greg le dice que es un fantasma de la nave y todavía piensa que es un barco y no admitir a nadie que no le gusta e incluso hizo viejo Dorian desaparezca. El Gobernador no le permite alquilar habitaciones hasta que se haya exorcizado el fantasma. Leenah no te dejará si no tiene una tarjeta de la biblioteca.

¿Dónde puedo obtener una tarjeta de la biblioteca?

Dorian debe tenerlo porque a menudo visitan la biblioteca. Usted no será capaz de visitarlo hasta que haya visita Tiche. Ve a la puerta de la ciudad. Ithena encontraremos allí y le llevará directamente a la casa de Tiche. Hmm ... nadie aquí. Jefe de vuelta a la ciudad e ir directamente a Dorian casa (está en la esquina superior izquierda de la gran estatua en el centro de la ciudad). Él te dirá que la construcción de la ciudad por una antigua civilización misteriosa llamada Darths y muy poco se dejó como si alguien quisiera borrarlos. Dorian quiere saber acerca de Command de Secret Lore y qué causó Darths desaparición. Él solía ser un clandestino Darth Gremio en el sótano Biblioteca pero no puede encontrarlos. Dorian le dará su tarjeta si se pudiera traducir su manuscrito.

¿Cómo puedo traducir el manuscrito?

Usted necesita un traductor. Ir al laboratorio de Tiche y buscar en el estante izquierdo. Tome el traductor. Lástima que no tiene ninguna batería en ella. Ir a la tienda de magia. Obtener el póquer por el lado de la chimenea. Ve a la plataforma y utilizar el poker para agarrar la batería cargador magia. Lástima que está vacío

¿Cómo podría recargar la batería?

Hay un cañón eléctrico en el interior del laboratorio de Tiche. Se puede utilizar para recargar la batería. Hay un interruptor de encendido y una máquina refrigerante pero no hay ruido o sonidos de agua en tower. You necesita para encender el generador de energía primero antes de que usted podría utilizar el cañón. Ir a la Torre del Agua. Uso elemental de agua hechizo para llenar el tanque con agua. El agua empieza a fluir y se convierte en el poder. Vuelve al laboratorio y encienda tanto el agua de refrigeración y el interruptor de encendido. Entra y utilice la batería en el cañón. Inserte la batería al traductor. Se usa para leer el manuscrito. Usted será recompensado con un hechizo oscuro Vision. Traiga el manuscrito a Dorian y recibir una tarjeta de biblioteca.

¿Qué debo hacer ahora?

Vaya a la biblioteca y mostrar la tarjeta a Leenah. Ella le dejó utilizar la biblioteca ahora. Ve adentro a través del paso a la izquierda.

No hay nada aquí. ¿Qué debo encontrar aquí?

Hay un libro escrito por Kondor, el mago hace mucho tiempo en cosas mágicas. Echad la oscura visión de hacer la luminosa sala. Ahora se podía ver otro pasaje en la esquina inferior izquierda. Ir allí y tomar el libro de Kondor. Se explicará un montón de cosas mágicas. Lea el libro. En la primera página puedes encontrar una manera de hacer talismán mágico. Usted podría desterrar el fantasma de Greg Inn! Pero primero es necesario encontrar todos los reactivos para hacerlo.

El Espectro Talisman

¿Dónde puedo encontrar los reactivos para hacer el Talisman?

Vaya a la casa de Tiche y pedir Tiche sobre ellos. Ella te dirá acerca de la Azthemus maldición y algunos lugares donde se puede encontrar los reactivos. Se podía acceder a varios lugares nuevos. Ella le dice sobre la diferencia de tiempo y algunos fanáticos religiosos que llegaron a la ciudad y hacen que la magia se fue fuera de orden. Ella le dijo que ella no envió carta pidiéndole que viniera (Hmmmmm) porque sabía que si venía iba a ponerse en mismo problema que ella era pulg Los reactivos para el talismán son: placa de plata, Lump of Wax, Aguja, Pot de ácido, bufanda de seda, y Agua de jeve. Usted recibirá un hechizo Paso luz también.

¿Dónde puedo encontrar una placa de plata?

Vaya a la herrería y darle sus monedas de plata. Él te dirá que volver más tarde a recogerlo.

¿Dónde puedo encontrar una aguja, ácido, y pedazo de cera?

Volver a la ciudad y entrar en el laboratorio de Tiche. Busque en el estante izquierdo. Recoge la aguja, olla de ácido, y la vela. Usar la vela en el lanzallamas. Tienes tu cera ahora.

¿Dónde puedo encontrar la bufanda de seda?

Esto es un poco complicado. Ir a la casa de Tiche. Examine de cerca de su cama. Usted encontrará una piedra arca. Podría descubrir todos los secretos dentro de alguien corazón. Vaya a la biblioteca y mostrar a Leenah. Ella te dirá la historia sobre ella y su hermana, Miranda. Ella maldijo en una estatuilla en el centro de la ciudad.



¿Dónde puedo encontrar agua de jeve?

Vaya a lago de jeve. Utilice hechizo Paso ligero para llegar a la isla en medio del lago. Utilice el frasco en su inventario sacar agua del jeve (está debajo del árbol). Ahora usted puede volver de nuevo a la herrería y tomar el talismán y plata tira inacabada.

Notas: Smithy voy a contar una historia de guerrero que quería una espada mágica. Se fue caminando y hablando con una bruja muy vieja que posteriormente se enteró fue Coganna la Bruja. Casi lo consiguió por los trucos, pero se las arregló para escapó. Se enteró de los demás que ella estaba mal y mató a otros a hacerla vivir más tiempo. El guerrero nunca regresó a espada. Hablar con la herrería se abrirá Coganna Colocar en su mapa.

¿Cómo puedo hacer el talismán?

Siga estos pasos:

1. Use Lump of Wax para el Talismán. El Talisman tendrá ahora una capa de cera en él
2. Use Japoneses Medalla Talisman con aguja. Usted debe tener las marcas necesarias ahora en el Talismán.
3. Put el talismán en su caldero de ácido para sellar o fijar las marcas.
4. Frote el talismán con el pañuelo de seda que recogió en la biblioteca antes.
5. Put el talismán en el frasco de Jeva agua para completar la magia.

Ahora usted puede traer el talismán de la posada de Greg. Dáselo a él y el fantasma desaparecerá. Él le dice que regrese más tarde si quieres alquilar una habitación allí.

¿Qué pasó con Miranda, Leenah hermana?

Vaya a la estatuilla en el centro de la ciudad. Cambie la configuración de su personal en la noche. Utilice el hechizo Disipar en la estatuilla. Está vivo. Ella te lo agradecerá y te dará un cuerno de concha. Ella le dijo que en contacto con ella cada vez que necesite una ayuda.



Notas: Si usted camina a la posada durante la noche, que verá el espíritu vuela lejos de la posada.

El Templo del Fuego

¿Qué debo hacer ahora?

Es el momento de visitar Kondor, el mago y el guardián del faro. Él sabe de la sabiduría secreta. En Iniciación-Krondo dice Criss encontrar Attana, el antiguo Templo de líder Fuego. Attana le dirá un montón de cosas acerca de la iniciación. Kondor dice que Adella se enojó con los seres humanos y destruyó la mayor cantidad posible que no le gustaba. Los restantes becam oscuridad y el mal. Adella dicho que hasta que fue arrancado de raíz el mal de la tierra no tendría su misericordia. El Darths presentía la caída y espersed conocimiento a través de los templos. Una presencia maligna (no es un Darth) creció para oponerse y que cambiaría el mundo. Trate de visitar el Templo de Fuego. El guardia no va a permitir que venga dentro del templo antes de poder devolver la llave de fuego en su lugar.

¿Dónde puedo encontrar la clave de Fuego?

Recuerde la nota de Ernie, el Ermitaño. Ahora es el momento de encontrar su escondite. Visita el pantano. El escondite de Ernie está en el otro lado de la ciénaga.

¿Cómo puedo cruzar el pantano?

Usted necesita una magia especial para eso. Visita Coganna la bruja. Ingrese su choza y hablar con ella. Ella conseguirá furioso y echarte. Observe cómo se podría transportar con una magia. Usted necesitará ese tipo de hechizo para visitar el pantano. Usted necesita un recipiente para atrapar esa magia. Ir al laboratorio de ticke en la ciudad y tomar el Anillo Spelltrap en el suelo. Volver a Coganna e introduzca su cabaña una vez más. Esta vez tan pronto como usted comienza a cabo, utilice el anillo Spelltrap para atraparla teleportación mágica. Volver a la ciénaga y usar el anillo para teletransportarse a la pequeña isla en medio del pantano.

¿Dónde está Ernie?

A: subir la escalera de madera a la parte superior de la casa del árbol. Recoge dos notas en el piso. Esas notas contienen dos recetas para hechizos importantes:

- Teleportación Spell: 2 partes pantano raíz, 1 parte de Driade flor y 1 parte de la rama de caracol.
- Ernie Broma: root pantano 1 parte, 2 partes de tela de araña, 1 parte de agua de jeve.

Pero ... espera un momento ... tal vez esa cueva con esa serpiente mirando feo lo custodia ... Sí, quizá Ernie está escondido allí.

¿Cómo puedo contraer pasar esa fea serpiente?

Es necesario crear hechizo llamado Broma de Ernie. Esto impulsará la serpiente de distancia. En primer lugar, usted necesita para crear su propio bastón mágico, comprar una olla mágica y palo, y recoger todos los ingredientes.



¿Dónde puedo conseguir la raíz pantano?

Es bajo la casa del árbol. Utilice hechizo mágico Mano a recogerlo.

¿Dónde puedo conseguir la Telaraña?

Vaya a casa Coganna. Usted puede recoger la tela en la parte derecha de la puerta principal usando hechizo Mano Mágica.

¿Cómo podría crear el bastón mágico?

R: Vaya hasta el faro. Verás una sucursal en frente de la casa Kondor. Utilice el cuchillo para cortar a continuación, aplicar la plata en él. El personal de su magia está listo.

¿Dónde puedo conseguir la olla y pegar?

A: Comprar en la tienda de magia en la ciudad. Dar el comerciante algunas monedas de plata para pagar por ellos.

¿Cómo podría crear Broma de Ernie hechizo?

En primer lugar, sacar la olla mágica. Ponga todos los ingredientes en el interior (de la raíz 1 parte pantano, 2 piezas de tela de araña, 1 parte de agua de jeve). Revuelva con su varita mágica. A continuación, aplicar el hechizo de su varita mágica a su bastón mágico (que va a crear algún tipo de símbolo en él). Cada vez que desee utilizar este hechizo sólo examinar su personal en su inventario y haga clic en el símbolo adecuado en él. Utilice este hechizo sobre la serpiente y ir pulg

¿Dónde está Ernie?

Ese pobre chico no lo logró. Sólo está yaciendo muerto allí en la esquina derecha. Recoge una especie de una tecla en su cuerpo. ¿Podría ser

¿Qué es esta llave?

A: Usted necesita encontrar Attana. Él te dirá acerca de la clave. La mala noticia es que está muerto ya. Usted encontrará su ataúd en el cementerio dentro de la ciudad.

¿Cómo pude hablar con él si está muerto ya?

Abra el libro Kondor. No hay receta para crear Alcohol llamada hechizo. Utilice ese hechizo para invocar Attana.

¿Cómo pude hacer esto Alcohol llamada hechizo?

A: Usted necesita tela de araña, la raíz de pantano, flor Driade, y el agua de jeve. Ya tiene 3 de ellos. Usted tiene que estar flor Diadre. Ir a Driade lugar. Utilice su hechizo mágico mano para recoger la flor en los arbustos.

Errores: Cuidado en esto ... En un juego, es necesario utilizar la flauta para llamar Driade primero antes de coger la flor. Ella te dará un regalo especial: una rama mística especial. En algún momento no va a permitir el uso de la flauta si usted levanta la primera flor. Usted tendremos que aguantar para siempre si esto sucede.

Ahora mezclar todos los ingredientes dentro de la olla, revuelva con su palo, y luego aplicarlo en su personal. Utilice este hechizo en Attana ataúd. Se abre y se Attana sentarse. Attana habla de cómo solía ser un sumo sacerdote del Templo del Fuego y que él podría haber elegido la inmortalidad les gustó Kondor pero eligieron ser mortal. Él también dice que Criss tiene una de las teclas (La clave del Fuego). Usted recibe su tarjeta de ritual (recuerda iniciación necesita 5 llaves y una tarjeta de ritual). Ahora usted puede ir al Templo del Fuego y mostrar la clave de la guardia. Él le permite entrar en el templo

Nota: Se puede crear el hechizo de teletransporte también en estos momentos. Ahora usted puede utilizar a su personal para viajar a la isla en medio del pantano en lugar del anillo Trampa Spell. Recoge la rama de caracol cerca de la casa de la herrería para completar los ingredientes



¿Cómo podría hacer la iniciación?

Vaya a la cámara principal circular con 4 puertas en la pared. Puertas (de izquierda a derecha) 1, 2, 3 se abrirán puertas y 4 permanece cerrada. No hay nada detrás de la puerta 1 y 3. Detrás de la puerta 2 se puede encontrar un símbolo (entrar y tomar el símbolo en la parte inferior derecha detrás de la columna de metal).

¿Cómo iba a abrir la puerta 4?

Utilice el poker en la puerta 4 de abrirla. Ve en y esta vez conseguir otro símbolos en el lado izquierdo y en la parte posterior media de la habitación. Combinado todas esas tres nuevos símbolos en uno solo (juego muy indulgente, después de hacer esto, los símbolos individuales están ahí, más la combinada). Ponga sus nuevos símbolos combinados en el Altar seguido de aceptar la devolución de su Tarjeta Ritual del altar. Ahora eres un Darth!! Recibirás Destruye Materia hechizo.

¿Qué debo hacer con la rueda dentada con un agujero, fuera de esta sala principal?

A: Usted necesita algo para ayudarlo a subir por el agujero. Volver a la posada y alquilar una habitación. Abra el maletero dentro y coger la cuerda y la selección. Volver al engranaje en el Templo del Fuego. Utilice la cuerda para bajar. Usted encontrará un feo gusano dentro de la tubería.

¿Cómo iba a matar a este gusano?

A: Uso Destruye Materia hechizo sobre Worm, desaparece.

¿Cómo iba a cruzar ese puente rodante?

A: Usar luz Paso en el puente de laminación son y luego ir hacia adelante.

¿Cómo iba a tomar ese cristal?

Utilice el pick en el inventario y romper el grupo medio de los cristales (la interfaz es exigente en spots y yo tenía que ser la manera exactamente correcta frente de cristal antes de que la selección iba a funcionar). Esto se conoce como cristal de Attana (podría absorber grandes cantidades de energía). Leave (uso ligero paso de nuevo en el puente basculante) del templo.

Princesa Tillvana

¿Qué debo hacer ahora?

Vaya al Portal Celestial. Caminar entre el arco correcto. Usted será transportado al Templo del Caos.

¿Cómo podría volver a activar este altar?

A: Uso Forzar hechizo seguido de su tarjeta de Ritual. Esto reactivará el altar. Utilice su hechizo Charm (el hechizo dice que use en el altar mayor en el Caos Templo en Sky Island). Ahora usted puede tomar la segunda llave del altar.

¿Cómo podría entrar en el asentamiento elfo? No me van a dejar entrar ..

Tienes que ser uno de ellos o lo suficientemente digno para que te aceptarán. Visita Coganna, la bruja, de nuevo. Oh, Dios mío, ella cogió Tillvana y la maldijo en una estatua!

¿Cómo podría liberar Tillvana?

En primer lugar, usted ha tener cuidado a la bruja. Cast hechizo Energía sobre ella. Eso eliminará ella para siempre. A continuación, utilice Dispell hechizo sobre la estatua. Usted tomará su cuerpo al árbol Driade. Ir a Kondor y pedir su

ayuda para aumentar su poder. Ir de nuevo al árbol y usar Disipar hechizo sobre ella. Esto liberará de ella. Conocerás Khekatt, el Gobernador (el padre de Tillvana). Él te lo agradecerá y te dará un lugar especial en el castillo. Ahora usted puede visitar el poblado Elven sin ningún problema. Ir al jefe cabaña y hablar con Tia y Tinos. Ellos le dicen que Tillvana está en su choza. Ir a visitar la cabaña de Tillvana. Conoce Tillvana y los Sin Nombre. Después del discurso, salir por un tiempo y volver de nuevo. Tia estará allí y le dirá que su compañero de hadas (Ithena) está muy enfermo y que ella puede curarla, pero necesita una semilla / grano especial. Tia dice que va a congelar el hada hasta que regrese con el cura. Ella le dirá que ir a jeve Isla en la semilla seca.

¿Cómo podría llegar a la isla jeve?

A: Usted necesita un barco para hacer eso. Ir al muelle. Lástima que el marinero dijo que no se podía utilizar el barco sin un permiso especial.

¿Dónde puedo obtener el permiso?

Vaya a Castillo. Ir al Salón del Trono (no hay problema de ahora entrar). Recomendar a gobernador de su hada y pedir un permiso Dock. Él también va a decirle que su hija Tillvana ha desaparecido y le pedirá que encontrarla.

¿Dónde puedo encontrar Tillvana?

Abra el libro Kondor. En una de la página verás una búsqueda Hombre hechizo. Hmmm es necesario encontrar Tillvana de pertenencia. Vaya a su habitación en el lado izquierdo (debajo del observatorio). Obtenga su espejo en la cama. Ahora mezclar los ingredientes en la olla (1 root pantano, 1 jeve agua, 1 espejo, 1 rama rizado, 1 tira de plata). Remover con Magic Stick y traslado al bastón mágico. Debería aparecer Icon. Ahora haga clic en el icono. Usted será transportado al templo de Adella. Verá su visión y los Sin Nombre, una vez más. Ir de vuelta al castillo y decirle al gobernador al respecto. Algún tipo de meteorito golpea el castillo y lo destruye Camine fuera del castillo y ver otra escena con Los sin nombre. Él promete ayudar y protegerlo en el futuro para un pequeño favor. Le pide Criss a su encuentro en la Isla del Cielo en el Templo del Caos. Ir allí a través del Portal Celestial.

¿Debo hacer un trato con él?

No tienes elección. Dale la tarjeta Ritual. Él te dirá que su nombre es Liath y le recompensa con dos poderosos hechizo oscuro: Conmoción y Zombie. Ahora lo que necesita para encontrar la cura para Ithena primero antes de que usted podría encontrar Tillvana.

Tengo el permiso ya, pero el hombre del muelle todavía no voy a permitir que me vaya. ¿Qué tengo que hacer?

A: Uso de choque hechizo sobre él. Eso debería noquear por un tiempo. Ve al muelle y verás un barco allí.

¿Cómo puedo usar el barco?

Es necesario algún tipo de dispositivo para hacerlo funcionar. Ir a Kondor lugar y tomar el dispositivo de navegación en el suelo. Salir y encienda el interruptor del faro. Esto le ayudará a guiar a su barco en el mar. Use el dispositivo en su barco. Ir a la isla jeve.



La dama del árbol no me va a ayudar. ¿Qué tengo que hacer?

A: Mostrar el regalo de su Driade. Ella te dará la cura. Vuelve a tu barco. No. .. su barco se hundió. ¿Estoy atrapado para siempre en esta pequeña isla?

¿Cómo puedo volver a tierra firme?

A: Toca la shell para llamar Miranda (utilizarlo en agua). Pídale que le muestre el camino a la tierra principal. Ella te dará Morph hechizo. Se usa para volver a tierra firme. Tome la cura de nuevo a los Elfos de Liquidación y se dirigen directamente a Tillvana choza. Dale la cura para Tia.

La Tierra del Sol de Medianoche

¿Qué debo hacer ahora?

R: Volver a la base y utilizar el shell de nuevo para llamar a Miranda. Esta vez le pregunto acerca de la clave. Ella va

a abrir el camino a La Tierra del sol de medianoche. En la entrada, utilice el cristal de Attana en el sensor de guardia. Hable con Sill.



¿Cómo puedo hacer Sill para dar la tercera clave?

A: Uso Arca piedra en ella. Ella va a revelar su corazón a ti. Dígale que el chico con el que ya quería muerto. Conocerás a un hombre con una máscara de madera. Él le pregunta a conocer a su hombre cerca de la puerta de la ciudad. Ir allí (en frente de la tienda de magia). Verá su moribundo.

¿Cómo puedo hablar con este mensajero muerto?

A: Usar Zombie hechizo sobre él. Él te llevará a Kron lugar. Después de la conversación optar por ir a la raíz del mundo y hacer frente a su destino (haga clic en la salida).