The Journeyman Project 3: El Legado del Tiempo

PROLOGO

Tiempo..... Agente 5 está de vuelta en este maravilloso juego de aventura. Una raza alienígena olvidado ha amasado una flota de buques de guerra y volvió a reclamar una reliquia perdida hace mucho tiempo, El Legado del Tiempo. Sus naves siniestramente han acercará a la Tierra de destrucción masiva, que está obligado a encontrar aquello que buscan. Al aceptar este reto, se entera de que la respuesta a la crisis en el presente se oculta Dentro del último..... **The Legacy of Time**, tres artefactos que podrían cambiar la cara de la historia para siempre. Establecerá su aventura de la tierra de la Atlántida perdida hasta las tierras altas del Himalaya. Podría resolver el Acertijo en el orden que desee. Esto sólo se hace alusión a guiarle La manera más rápida de resolver el problema. Prepara tu traje y prepárate para.....

HOJA DE ORO - ELDORADO (Andes)
En algún momento antes del 29 de enero de 524 dC
Principales Objetivos: Obtener el pan de oro para una "necesidad" en la Atlántida

Hay un niño escondido detrás del pozo. ¿Qué debo hacer con él?
Es el momento de utilizar su habilidad **cambiaformas.** Haga clic en el niño (cada vez que haces eso a una persona que usted será capaz de cambiar de forma a esa persona - Yo llamo a este acto como "Marca"). Encontrar a su padre en el pueblo (que es la ruina Dónde encuentras la cosecha de baloncesto en el primer capítulo). Cambiar de forma al niño, marca y hablar con él. Ir de nuevo a la niña como su Padre. Habla con él y aprender sobre el chamán.
¿Dónde está el pan de oro?
Cruzar el abismo y entrar en el primer edificio que llegaste. El pan de oro se encuentra dentro de la canasta a la izquierda. Abrirlo y conseguir el pan de oro. Dentro de este edificio verás la Scribe también. Entonces él Marque cambiar de forma muchacho de granja. Ahora usted podría preguntarle varias cuestiones (que no lo hará responder a usted si usted cambia de formaal agricultor).

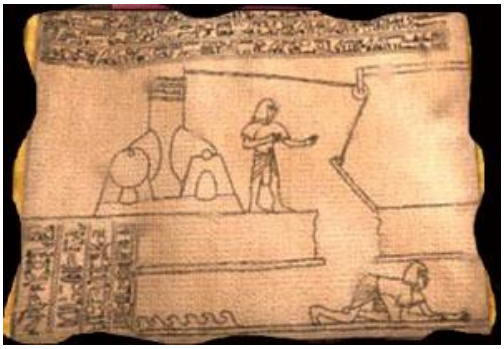
EL TEMPLO PERDIDO - MAR MEDITERRÁNEO
En algún momento antes de 06 de octubre 1262 aC
Principales Objetivos: Obtener el primer artefacto

¿Cómo podría salir de esta casa de la luz?
Baja por la escotilla. Consiga el engranaje a la derecha. Inserte en las TIC en su lugar. Girar 5 veces y luego deslizarse por la ventana. Date la vuelta y girar la rueda una vez más (que subirá hasta el polo Cuál es su posición sobre). Camine con cuidado en el poste hasta llegar a la orilla. Ir al otro polo. Saltar una vez más para el polo más pequeño. Camina hasta el final y subir por la cuerda. Ahora estás en el barco de esclavos.

Notas: En este barco encontrarás un pañuelo de seda (cerca de los barriles) y un garfio. Ambos son útiles más adelante así que cójalos

¿Qué debo hacer con el prisionero (el capitán)?
Él es, aparte de una conspiración entre el arquero molino de viento y el mendigo. Usted tiene que averiguar el código para hablar con él. Él será útil más adelante. Ahora, sólo marcarlo y cambiar de forma a él (por lo que podría salir de la embarcación).
¿Dónde puedo encontrar el dinero para pagar al barquero?
Encuentre el mendigo en el otro extremo del puerto. Marcarlo. Hable con él y observe cómo se mantiene usted preguntar pidiendo para el clima.... Cambiar al mendigo y hablar con el capitán. Él te dará el dinero para pagar al barquero, y de nuevo notó cómo hablar sobre el clima. Utilice barquero para viajar por la ciudad de la Atlántida.
¿Qué pasa con esta cosa del tiempo?
Ir al primer molino de viento y hablar con el molino de viento arquero (cambiar de forma como el mendigo). Marcarlo. Ahora se habla de código secreto y el clima..... Hmmm, tal vez esta es la conexión. Regresa de nuevo al mendigo (cambiar de forma como el Capitán). Hablar sobre el mal tiempo. Ir al capitán en el barco (cambiar de forma como el mendigo) y hablar de mal tiempo. Él debe responder: «Puede Lluvia. Ahora, visite el mendigo una vez más como el

capitán. Cuando preguntó por la respuesta de tiempo Nasty ':' Puede Lluvia. Los deberes de respuesta mendigo 'Long Winter'. Esto es todo. Ir de nuevo a arquero molino de viento como el capitán. Esta vez la respuesta: 'Long Winter'. Ahora usted aprenderá acerca de la conspiración para Fleed de la Atlántida.



The Secret Tunnel

Yo abro el baúl en el molino de viento y encontré el mapa. ¿Dónde está el camino secreto para el templo?
Usted no podrá ir al templo a través de este camino secreto ahora Debido a que el agua inunda el camino. Tiene que cerrar el canal de agua en el primer templo.
La guardia en el templo no me deja entrar ¿Qué tengo que hacer?
Escuche lo que dijo. Sólo dos tipos de personas podrían entrar en el templo, el sacerdote y los ciudadanos comunes con una entrega especial. Ellos te dejan entrar si tiene ciudadanos-tienen caudal especial y un medallón que prueba usted mismo como ciudadanos.

¿Dónde puedo conseguir esta entrega especial?
Es hora de ir a la Alfarería y Petróleo Vendor. Disfraz del Capitán y preguntarle acerca de todo. No se olvide de marcar su. Ahora, como su disfraz e ir a la alfarería. Hable con él. Dile que le sustituya Que para el resguardo de su obra. Obtener el jarro de la arcilla y la olla de la mesa en la esquina. Estos son la entrega especial.

¿Dónde puedo conseguir el medallón?
Usted tiene que crear una. Haga funcionar la máquina de la arcilla en el banco de trabajo. Obtener un poco de arcilla. Ahora ve al vendedor de aceite nuevo. Observe una cerámica sobre la mesa TIENE símbolo especial en él. Acercar y utilizar su arcilla en él. ¿Va a conseguir la motivación. Volver de nuevo a la alfarería. Abra el horno. Coloque la arcilla con la hoja de oro (de Eldorado, de los Andes Más temprano) en la bandeja. Opere el horno girando la rueda. Ahora tienes la medalla de oro con el símbolo de ella. Ahora, con la entrega especial y el medallón en la mano, usted podría entrar en el templo. Vuelve allí y cambiar de forma para Petróleo Vendor. Mostrar el medallón con el guardia. Él abrirá la puerta al templo para usted. Ir de nuevo al barco y la cabeza en el templo.

The Medallion Symbol

Nota: Podría llenar su jarra de barro con aceite de oliva aceite de oliva en la tienda del proveedor (está en uno de los estantes fuera de la tienda).

¿Qué debo hacer en el templo?
Usted tiene que cerrar la puerta para que el canal de agua ¿Podría ir al camino secreto bajo el templo (la entrada en el molino de viento). Utilice su garfio de la puerta del muelle para cerrar el canal sobre la base del pozo allí. Mientras esté aquí, no se olvide de llenar su olla con rehabilitación en el agua. Es dentro de la olla de oro. Tire de la elevación por encima de ella para liberar el agua curativa a la olla.
¿Qué debo hacer ahora?
: Vuelve al molino de viento. Verás una cuerda en el suelo en el interior del molino de viento. Que sujetan la cuerda al gancho en el poste en el centro de la habitación (que es la máquina funciona). Girar el cabrestante para abrir la losa en el suelo. Introduzca la ruta secreta. Aquí abajo te encontrarás con Saros. Disfraz Padros, el mendigo, Cuando usted habla con él. Él te dará un medallón.
¿Qué debo hacer con este medallón?
Zoom en la pared detrás de Saros. Enchufe el medallón y gire el ascensor. ¿Va a abrir la puerta del templo. Sube por la escalera en el otro lado de la trayectoria.
¿Dónde está el artefacto?
Abra el canal de la puerta de nuevo con el bichero. Esta vez, el agua va a estallar desde el pozo con el artefacto con él. Coge el artefacto y que haya terminado con la Atlántida.

RECOGIDA DE LOS CÓDIGOS DE TIEMPO
Objetivos principales: Recoger todos los códigos de tiempo del Agente 3

Usted puede terminar este capítulo en el orden que desee. No hay ninguna restricción.

MAR MEDITERRANEO: 06 de octubre 1262 aC

¿Qué debo hacer aquí?
En primer lugar, obtener el traje de Journeyman frente al faro. Conocerás a su amigo Arthur aquí. Aprende de él acerca de Agente 3.
¿Dónde es el primer código de tiempo?
Está en la parte superior del faro.
¿Cómo pude subir hasta la cima del faro?
Encontrar la cuerda en el muelle (lo verás en el suelo). Adjuntar a la escalera rota en el interior del faro. Suba. Usted verá el primer código de tiempo en el suelo. Nota: mientras estás en el muelle, tratar de mirar de cerca al barco en la distancia. Verás a alguien allí. Ese es el inventor de la máquina del tiempo.

ANDES: 29 de enero de 524 dC

¿Dónde está el segundo código de tiempo?
Está en uno de los Globo de aire caliente en el cielo.
¿Cómo podría salir de este pozo?
Eso mover la piedra bloquea la losa de piedra en la pared del pozo (cerca de la parte inferior de la pared). Mover la losa de piedra, se le flotando a la superficie.
¿Cómo iba a bajar el globo de aire caliente?
Obtener el torno de la parte superior del pozo. Obtener el cultivo de baloncesto de la ruina del pueblo (si vas desde el pozo, tomar el primer camino de la izquierda y seguir hasta el final). Utilice winch en la cuerda y fije la cesta en el globo caliente.
¿Cómo iba a ir al otro del globo caliente cercano?
Zoom en la cuerda (verás un gancho). Lo utilizan para agarrar la otra caliente del globo. Dentro de éste, usted verá el segundo código de tiempo.

HIMALAYA: Abril 15, 1219 dC

¿Dónde está el tercer código de tiempo?
Es el interior del templo hacia abajo en la ciudad.

¿Cómo iba a ir a la ciudad?
Usted tiene que fijar la escala primero. Obtener la rueda y el personal de madera en el suelo. Encuentra las cosas fuera de la ruina. Coloque la rueda de control en el engranaje de la ruina. ¿Va a bajar la escalera. Ahora podría bajar por la escalera a la ciudad.
¿Cómo iba a entrar en el templo?
Una de la ventana se afloje. Utilice la dotación de personal para abrirlo. Deslice y subir a la estatua de Budha. En la parte superior verá el tercer código de rampa

Siddha QUEST - MONTAÑA HIMALAYA
En algún momento antes de 15 de abril 1219 AD
Objetivo principal: Recuperar el segundo artefacto resolviendo Quest Siddha

¿Cómo puedo contraer cruzando al templo?
Marque el peregrino. Ir dentro de la casa de guardia como el peregrino y hablar con DOB-Dob la guardia. Mostrar el pañuelo de seda para él. Él va a subir el puente para usted. Siempre que quiera volver de nuevo sólo tocar el timbre.

¿Qué debo hacer aquí?
Hay varias personas que podrían darle toda la información que necesita. El Lama el interior del templo, dentro de la tienda Jenghis Khan, y el jardinero de la casa verde (cruzar el puente donde el peregrino es). Ellos le dijeron sobre el Siddha Quest (que es el segundo artefacto) y cómo el túnel de vapor por debajo del templo dio 'em muchos problemas últimamente. El Lama le hablará a todos. Khan sólo hablará a Correctamente que usted podría Lama y recopilar información del jardinero si disfrazas como el oro Dob-dob Lama. Hay una pintura de los Seis Budha en la

pared interior del Templo de los Dioses (dentro de la sala principal de la pared de la derecha) que se puede mostrar cómo hacer frente a las seis estatuas de Budha.

Los seis Budha

En el interior de la casa verde Veo la muerte del árbol sagrado. ¿Cómo podía curarla?
Recuerden esto, árbol recibe su alimento mediante el uso de TIC raíces. Encuentra icts raíces y alimentarlo con rehabilitación en el agua. Abra la rejilla en el suelo cerca. Ir abajo a través de la boca de inspección. Para el agua curativa en base TIC. Usted sanarlo. Sube y sube por la escalera de madera. Consigue la fruta mágica sobre las TIC sucursales como recompensa.
¿Qué debo hacer con la fruta?
R: Lo puso en la mano de la estatua de Budha en las inmediaciones (El Santuario de Pretas Realm) como una ofrenda. Verás una piedra de color amarillo aparece. Descargar pdf.

El tallado en la pared.

"Om Ma Ni Pad Ne Hum"

¿Cómo resolver el rompecabezas de instrumento musical en el Templo de los Dioses?
La respuesta está en el tallado en la pared del acantilado al otro lado del puente, donde el peregrino es (cuadro de la mirada más arriba). Se trata de "Om mi pad no hace hum". Usted tiene que componer la música de acuerdo con este ritmo. El problema es uno de los gong está rota (la parte superior derecha). Usted tiene que encontrar una manera de arreglarlo. Que sea un poco flojo.

Notas: Si se hace clic en la campana rota mientras mantiene las claves 'E', verás un símbolo a su vez. Dele vuelta y verás un huevo de Pascua.

¿Cómo solucionar este gong roto?
Hay 2 cosas que podría hacer este gong suelto - el aceite de oliva y la mantequilla. Si sigues mi sugerencia, Usted debe tener el aceite de oliva en su poder ahora. Si no es usted-tiene que encontrar la mantequilla. O bien utilizar uno para aflojar el gong. A continuación, pulse el gong con este fin. Mira esta imagen para ayudarle. Cuando haya terminado con él, verás una estatua de piedra blancas en la mano (la estatua se encuentra en frente de los instrumentos: El Santuario del Reino de Dios). Consigue la piedra blanca.
¿Dónde está la mantequilla?
Está escondido en la cueva secreta hacia abajo en el túnel de vapor. Obtener el mapa de la casa verde (está en la parte superior de la escalera de madera al lado del árbol de muerte) y no se olvide de tomar el cuchillo también. Podría entrar en el túnel de vapor a través de distintos entrada en esta área. Podría entrar por la reja del templo, la casa verde, o la rejilla en la pared al lado de la talla musical (usar el garfio para tirar de la palanca para abrir la reja). Al entrar en el túnel de vapor con el mapa, Arthur actualizará periódicamente el mapa. Utilice este mapa para ayudarle a llegar a la habitación secreta. Tire de la palanca para mover la roca. Dentro de la habitación secreta Podrías conseguir la caldera mayordomo. Contiene la mantequilla.

La ruta: Desde la rejilla del Templo Mayor (Centro), se mueven roca para izquierda, tomar camino correcto, tomar camino de la izquierda, mueva roca a la izquierda, gire a la derecha camino, tomar camino de la izquierda, tomar camino correcto, gire a la izquierda camino y la cabeza en la cueva secreta

¿Qué debo hacer con el Santuario del reino del infierno dentro de la cueva secreta?
Para resolver este rompecabezas que tiene que volver a organizar toda la puerta de piedra en el túnel de vapor para que el vapor fluye desde el pozo de lava a la cueva secreta en lugar de hacia el exterior. Se derretirá por el santuario y dejar una piedra negra en él. Consigue la piedra negra. Mira el mapa de arriba para ayudarle(es sólo una de las soluciones.
¿Qué debo hacer con el Santuario de Asiris reino (la estatua fuera de la tienda de Khan)?
Es el camino de la espada. Recuerda la espada dentro de la tienda de Khan. Usted tiene que entrar y tomarlo. Baja al túnel de vapor y la cabeza a la salida en la esquina superior derecha del mapa. Disfrázate de nadie al lado del propio Khan. Sube por la escalera y rápidamente agarrar la espada a su izquierda. Si no eres lo suficientemente rápido, el Khan le golpeará.
¿Qué debo hacer con el Santuario del Reino Animal (cerca de la talla en la pared del acantilado)?
Se busca el conocimiento. Shapeshift como Khan y hablar con Lama en el templo. Pregunte acerca reino animal. Respuesta: 'La ignorancia'. Él te dará el Libro del Conocimiento. Ponga este libro en la ranura vacía en la base del altar. Consigue la piedra verde.
¿Qué debo hacer con el Santuario del reino de los humanos en el interior del templo?
Es el camino de la humildad. Si se mira de cerca a la pintura de los Seis santuario interior del Templo de los Dioses, ya verás que el santuario azul que sostiene la taza. Ahora usted tiene que encontrar la taza que **ressemble** humildad ..... el cuenco mendigo. ¿Dónde ve usted que .... Sí en la ciudad de Atlantis. Vuelve allí y dirigirse al muelle. Recoge el cuenco del mendigo. Ponga esto en la mano de la capilla. Consigue la última piedra: la piedra azul.
¿Ahora qué debo hacer con estas piedras?
Vaya al Templo de los Dioses. Ir directamente a la sala principal y baja por la escalera. Ir al otro lado del poste central. Hay una estatua blanca en el hueco. Ponga la piedra blanca en su palma. Aparecerá una escalera. Suba al nivel 2. Cada nivel contiene diferentes estatuas de color. Coloque la piedra del color correspondiente en la estatua. El orden será: Blanco, Rojo, Verde, Negro, Amarillo y Azul. Si usted lee la inscripción en cada nivel (en la escalera) aprenderá el viaje de Budha. En la parte superior de la escalera se encuentra el Lotus.
¿Dónde está el segundo artefacto?
El Lotus es en realidad el segundo artefacto, pero usted tiene que cambiar su forma primera. Mira el círculo por encima del ojo en la pared. Usted verá un reflejo del peregrino. Él es el único que podría cambiar la forma.
El peregrino no cambiará el Lotus. ¿Qué debo hacer para completar el "camino"?
Sé tú mismo. Shapeshift a ti mismo y dar el Lotus a él. ¿Tienes el segundo artefacto ahora.

El tótem PERDIDO
Montaña de los Andes (ELDORADO)
En algún momento antes del 29 de enero de 524 dC

Objetivo principal: Encontrar el último artefacto

¿Dónde puedo encontrar el chamán?
Vaya alrededor del templo a la izquierda y encontrar su cabaña. Un guerrero no te dejará pasar su puesto.
¿Cómo pude pasar el guerrero?
Sneak hacia el lado derecho y cortó la cuerda del globo con su cuchillo de Shang-Ri Luisiana El guerrero perseguirá su globo y te ignoran. Ahora usted puede ir con seguridad a la cabaña chamán. Pregúntale sobre el espíritu y la historia. Usted escuchará una historia larga del tótem perdido. Para acceder al templo que posee el tótem que necesita su medallón.
Hay un globo caliente en su patio. ¿Cómo iba a montarlo?
Usted necesita algo para crear fuego por lo que podría quemar el gas. Su medallón está hecho de pedernal. Encuentra el medallón primero.

Vista panorámica del templo

La clave para el templo perdido

¿Dónde está el medallón?
El chico de la granja debería tenerlo. Marque el chamán y volver a la granja de **bot** en el pozo. Disfrazar como chamán y pedirle que le preste el talismán. Dígale que usted lo necesite para el ritual. Con el medallón pudieras viajar en el globo de aire caliente ahora. Tome nota de todo el dibujo que se ve, sobre todo el que está en la parte superior del templo (fotos de 4 máscaras).

Mecanismo de bloqueo del templo

¿Dónde está este templo?
Si se toma el camino correcto desde el templo donde se encuentra el Scribe, se llega a un estanque. Acercar al símbolo en el suelo. Utilice el talismán en el símbolo para drenar el agua. En la pared del estanque verás 4 grupos de botones de máscara. Pulse el botón en cada grupo según el dibujo que se ve mientras que monta en globo de aire caliente del chamán. (Mira la imagen)

¿Cómo puedo pasar el Muro de Fuego?
Quite el talismán del símbolo, que dará a conocer el agua de nuevo. El agua va a apagar el Muro de Fuego. Entra en el templo y tocar el altar. Coge tu artefacto final.

EPÍLOGO

Objetivo principal: Resolver el rompecabezas final,

¿Cómo podría resolver el puzle final?
Usted tiene que formar la imagen como la que hay en la esquina superior izquierda. Usted podría girar el artefacto o usted podría encender / apagarlo. Esta vez le permiten resolver el puzle final por sí mismo. No es difícil. Sólo se necesita un poco de paciencia para ello..... Pista: Formar los artefactos inferior primero (apagar el superior), a continuación, añadir el de arriba. Una vez más, a salvar al mundo. ¿Será Agente 3 volveremos otra vez? Sólo el tiempo dirá.....

LISTA DE SANTUARIO

Santuario	Localización	Ofrenda
El Santuario de Asiris Realm	En frente de la tienda de Khan	La espada de Khan
El Santuario del Reino de Dios	En el interior del Templo de los Dioses	Resolver el rompecabezas gong
El Santuario del Reino Animal	Cerca de la talla en la pared del acantilado	El Libro del Conocimiento
El Santuario de Pretas Realm	Dentro de la casa verde	La magia de la fruta
El Santuario del reino de los humanos	En el interior del templo principal	Cuenco del mendigo
El Santuario del Infierno Realm	Dentro de la cueva secreta en túnel de vapor	Resolver el rompecabezas túnel de vapor