

Alternativa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alternativa

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Centauri Production, Wydawca IDEA games, Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Prolog	4
Doładuj bilet	4
Rozdział 1	8
Skontaktuj się z Ruchem Oporu cz.1	8
Zdobądź baterie	10
Skontaktuj się z Ruchem Oporu cz.2	14
Udowodnij swoją niewinność cz.1	16
Przekonaj dziewczynkę do złożenia zeznań	17
Udowodnij swoją niewinność cz.2	21
Rozdział 2	23
Zdobądź dokumentację Endory cz.1	23
Wejdź na teren Theolexu cz. 1	25
Otwórz sejf Petrenki	27
Wytwórz etanol	33
Zdobądź oko profesora	37
Rozdział 3	43
Wejdź na teren Theolexu cz. 2	43
Wyświadcz przysługę urzędnikowi z biura przydziału pracy	46
Zdobądź dokumentację Endory cz. 2	51
Spotkaj się z nieznaną	55
Rozdział 4	57
Zdobądź resztę dokumentacji Endory	57
Dostań się do laboratorium Endory	62
Wymień kamerę	65
Zdobądź próbkę radu	69
Odzyskaj dokumenty od Bezimiennego	71
Pomóż ubrać się bratu	74
Ucieknij z pokoju	76
Rozdział 5	78
Dostań się do biurowca lotniska	78
Wpisz Andreę i Richarda na listę pasażerów lotu do Brazylii	82
Zdobądź karty pracowników lotniska	88
Zmyl Bezimiennego	98
Rozdział 6	102
Uwolnij Richarda z aresztu (opcja pierwsza)	102
Uwolnij Richarda z aresztu (opcja druga)	109
Porozum się z Pedro Perintezem	116
Dostań się do kompleksu Endory	119
Ucieknij z pokoju przesłuchań	121
Zdobądź potrzebny sprzęt z magazynu	124
Zdobądź informacje na temat planów Endory	127
Wydostań się z archiwum	129

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Alternativa* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę intrygującą futurystyczną przygodówkę. To dokładna i bogato ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie kolejne wydarzenia w grze.

Opis ten podporządkowany jest wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy staje główny bohater Richard oraz dwie postacie drugoplanowe: Andrea i Andy, które mają swoje epizody w finale całej historii. Każdy podrozdział opisuje jedno zadanie i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co dałoby się w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, opisane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej, a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet dotyczących tylko i wyłącznie jej czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Ekwipunek umiejscowiony jest w górnej części ekranu i ujawnia się po najechaniu tam kursorem myszy. Przedmioty wyjmujesz zeń LPM, a odkładasz je, klikając w dowolnym miejscu PPM. Stałym obiektem w inwentarzu jest PDA bohatera, które pełni dwojaką funkcję. Po pierwsze można oglądać w nim w zbliżeniu posiadane przedmioty – wystarczy kliknąć któryś z nich PPM w ekwipunku, a pojawiający się wówczas komentarz Richarda niekiedy stanowi podpowiedź co do ewentualnego zastosowania danej rzeczy. Po drugie – w menu PDA (z jego lewej strony) znajdują się m.in. takie foldery jak: „Notatki”, „Baza danych” czy „Dysk TVD”. W tym pierwszym mieszczą się zapiski bohatera określające jego aktualne zadanie do wykonania. W drugim – informacje na temat świata gry, które często zawierają podpowiedzi do zagadek; nowe, jeszcze nieprzeczytane, wyróżnione są kolorem pomarańczowym. Trzecia z wymienionych opcji przeznaczona jest do różnych operacji ze zdobywanymi w dalszej części zabawy dyskami. PDA wyłączasz, klikając specjalną ikonkę w jego prawym górnym rogu albo wciskając Esc. Informacje o nowych wpisach w „Notatkach” czy „Bazie danych” wyskakują w lewym górnym rogu ekranu.

Na aktywnych obiektach wewnątrz kursora myszy, który ma kształt trójkątnego wskaźnika, przybiera seledynowy kolor. Po kliknięciu LPM pojawia się kontekstowe menu (lupa, dłoń, dymek), z którego wybierasz interesujące Cię opcje (odpowiednio: komentarz, weź lub użyj i rozmowa). Polecam badać każdy przedmiot symbolem lupy i dłoni, często jest to warunkiem przeprowadzenia dalszych możliwych akcji.

Dwukrotny klik przyspiesza bohatera – w obrębie tej samej lokacji zaczyna on biec do wskazanego punktu, przy przechodzeniu do kolejnej przenosi się tam od razu, bez spaceru przez całą długość ekranu. Esc przewija scenki przerywnikowe, LPM dialogi, a pod klawiszem Tab ukryte są hotspoty.

Gra ma dwa poziomy trudności: wysoki i niski. Na wysokim nieaktywne są hotspoty, a liczba szans na wznowienie gry jest ograniczona. Jest to o tyle istotne, że bohater, udzieliwszy niewłaściwej odpowiedzi w trakcie dialogu, kilkakrotnie może zginąć (o takowym niebezpieczeństwie za każdym razem ostrzegam w poradniku), warto zatem często zapisywać stan gry. Na niskim poziomie trudności po każdym zgonie da się powrócić do krytycznego momentu.

Wszystkie przedmioty, jakie powinny wylądować w ekwipunku bohatera wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

Gra jako taka nie ma wyodrębnionych rozdziałów, podział na nie w poradniku zrobiłam według własnego uznania dla większej przejrzystości tekstu.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Prolog

Doładuj bilet

Od androida, który zabrał mu kartę identyfikacyjną, uprawniającą m.in. do wejścia do dzielnicy przemysłowej, Richard Rocek dowiaduje się, że stracił pracę i że jego bilet kolejowy jest rozładowany. By móc wrócić do domu, musi skorzystać z pociągu, a to jest możliwe tylko z naładowanym biletem.

A zatem trzeba pomóc Richardowi doładować bilet, oczywiście – z powodu braku karty osobistej – w sposób nielegalny. Zajrzyj (PPM) do swojego **PDA** (pierwszy przedmiot w ekwipunku, usytuowanym w górze ekranu). Po wejściu w menu (po lewej) możesz przełączać się pomiędzy funkcjami urządzenia. Wybierz „Bazę danych” i zapoznaj się z informacjami na temat różnych aspektów świata gry. Z notatki o bilecie dowiesz się, że działają one w oparciu o materiał radioaktywny i że można je ładować w znajdujących się na dworcach terminalach.



Kiedy udasz się na stację (ze zbliżenia na bramę – w dół ekranu, w planie ogólnym sektora G-14 – do zniszczonego tramwaju, a stamtąd – ponownie w dół ekranu), przekonasz się, że jeden z terminali (pierwszy od lewej; zbliżenie) jest zniszczony – najprawdopodobniej przez Ruch Oporu. Pokrywa w dole urządzenia jest odgięta, może mógłbyś zatem dostać się do jego wnętrza, potrzebujesz jednak jakiegoś narzędzia.



Takowe znajdziesz w kontenerze na śmieci (zbliżenie), tuż przy bramie do dzielnicy przemysłowej, której pilnują androidy (na prawo od nich). Wejdź do wnętrza kontenera i przyjrzyj się stojącym w nim beczkom. Zawierają szkodliwe substancje, zabezpiecz więc dłoń posiadaną ochronną **rękawicą** i pogrzeb w jednym z pojemników. Znajdziesz metalowy **pręt**.



Kiedy jednak wrócisz na stację i spróbujesz użyć go na pokrywie terminalu, okaże się, że jego krawędzie są zbyt ostre, by Richard mógł go swobodnie trzymać. Kolejny niezbędny przedmiot pozyskasz zatem przy zniszczonym tramwaju (prawy dolny róg ekranu w ogólnym widoku na sektor G-14). Pogrzeb w walających się po prawej kartonach, a w ręce Richarda wpadnie rolka **taśmy klejącej**.



Po obklejeniu nią pręta (w ekwipunku) zyskasz narzędzie, którym będzie można wyłamać pokrywę terminalu. Musisz to zrobić w momencie, kiedy na stacji nie ma pociągu. Gdy to już się uda, zauważ, że we wnętrzu terminalu, w dole po prawej, rozlały się chemikalia – to właśnie materiał służący do ładowania biletów.



Potraktuj je prętem owiniętym taśmą, a Richard zeskrobie trochę zaschniętej substancji, która przyczepi się do pręta. W takiej postaci nie nadaje się ona jednak do naładowania biletu, jest zbyt stwardniała. Trzeba ją zatem rozpuścić.



W tym celu udaj się (wyjście ze stacji w głębi ekranu po prawej) pod bramę zakładów przemysłowych, skąd skieruj się w stronę kontenera i dalej w widoczną za nim aleję. W otwartej skrzynce z rurami doprowadzającymi gaz (przy ścianie budynku po lewej) płonie ogień. Wetknij węł na chwilę pręt z chemikaliami.



Teraz wystarczy potraktować roztopioną na końcu pręta substancją **rozładowany bilet** (masz go w ekwipunku), by otrzymać **bilet naładowany**, na dodatek – bezterminowo. Po udaniu się na dworzec kolejowy (do kontenera, do bramy, do zniszczonego tramwaju i wreszcie na stację) po prostu wsiądź do pociągu, kiedy ten nadjedzie.