

# Chaos on Deponia

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Chaos on Deponia**

**autor: Daniela „Sybi” Nowopolska**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Dotrzyj do Goal</b>	<b>4</b>
Samouczek	4
Zabierz młotek z domku babci Utz	5
Dostań się do Doktorka	7
<b>Dogadaj się z Wielmożną Goal</b>	<b>9</b>
Dowiedz się, jak przekonać Wielmożną Goal	11
Dziobak ziemi	13
Dziobak powietrza	14
Dziobak wody	17
Dziobak ognia	19
Zaproś Goal na randkę	20
<b>Dogadaj się z Dzidzią Goal</b>	<b>22</b>
Zwycięż w pojedynku z Garlefem	22
Dołącz do rebeliantów	26
<b>Dogadaj się z Zadziorną Goal</b>	<b>28</b>
Poznaj magiczne słowa Bozo	28
Pokonaj Zadziorną Goal w pojedynku	30
<b>W pogoni za Goal</b>	<b>31</b>
Uratuj Goal i Doktorka	31
Dostań się do siedziby ruchu oporu	33
Wygraj na loterii osprzęt torpedowy	34
Zainstaluj przekaźnik na wieży radiowej	37
Uzbrój delfiny i zablokuj drogę łodzi podwodnej Donny	41
Stwórz kukłę Rufusa	43
Dostań się do właściwego transportera	44
Pokonaj Kletusa	45
<b>Puzzle</b>	<b>46</b>

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Chaos on Deponia* zawiera przydatne **wskazówki ułatwiające zabawę**. To **kompletna i pełna ilustracji solucja**, która przeprowadzi Cię przez wszystkie perypetie znanego z pierwszej części cyklu Rufusa.

Bohaterem sterujesz za pomocą myszy. Używając rolki myszy, dostajesz się do ekwipunku. Przedmioty oglądasz PPM, a zabierasz je, klikając LPM. LPM odpowiada również za interakcje z pozostałymi postaciami. Za pomocą kółka myszy lub spacji podświetlasz hotspoty. Do głównego menu wchodzisz, używając Esc, tym samym klawiszem przewijasz też przerywniki filmowe i dialogi.

W grze pojawiają się różnego rodzaju minigry, które jednak można pominąć, w razie gdyby sprawiały trudność – wystarczy kliknąć czerwony krzyżyk w prawym rogu ekranu.

Dodatkowe uatrakcyjnienie stanowią puzzle – **w lokacjach poukrywano 12 fragmentów układanki**. Informacje, jak je znaleźć, pojawiają się w odpowiednich momentach w poradniku, ponadto **puzzle omówione są w osobnym rozdziale tej solucji**.

Przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku Rufusa, wyróżnione zostały kolorem **czerwonym**, fragmenty układanki **zielonym**, a właściwe opcje dialogowe **pogrubieniem**.

**Daniela „Sybi” Nowopolska ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Dotrzyj do Goal

## S a m o u c z e k



Porozmawiaj z Bozo. Popatrz na **Jin** leżące na podłodze po lewej, a następnie je podnieś. Otwórz ekwipunek i połącz Jin z Jang. Powstała w ten sposób zapasowa część ulokuj w niepozornej wnęce urządzenia po prawej, po czym naciśnij guzik. Jeśli chcesz, możesz pominąć samouczek, klikając czerwony krzyżyk po prawej.

Z a b i e r z m ł o t e k z d o m k u b a b c i U t z



Otwórz skrzynkę z narzędziami i wyjmij z niej **falownik energii**, a także **młotek**. Ups... Spróbuj wyciągnąć młotek z ciała ptaszka, a następnie spod stołu. Rufus automatycznie ściągnie **obrus**, który wylądował w ekwipunku. Otwórz drzwi do toalety i kliknij tkwiącego w skrzynce ptaszka. Auć. Umieść w skrzynce falownik i pociągnij za rączkę spłuczki. Wciśnij przycisk spłuczki przy umywalce i zanurz obrus w wodzie. Kliknij na guzik przy umywalce i weź mokry obrus. Wilgotnej tkaniny użyj na palącym się blacie.



Kliknij miech, a następnie rączkę patelni. Nożem, który wylądował w rękach Rufusa, zrób nacięcie na fajerwerku nad głową bohatera. Raz jeszcze kliknij rączkę patelni i użyj miecha.

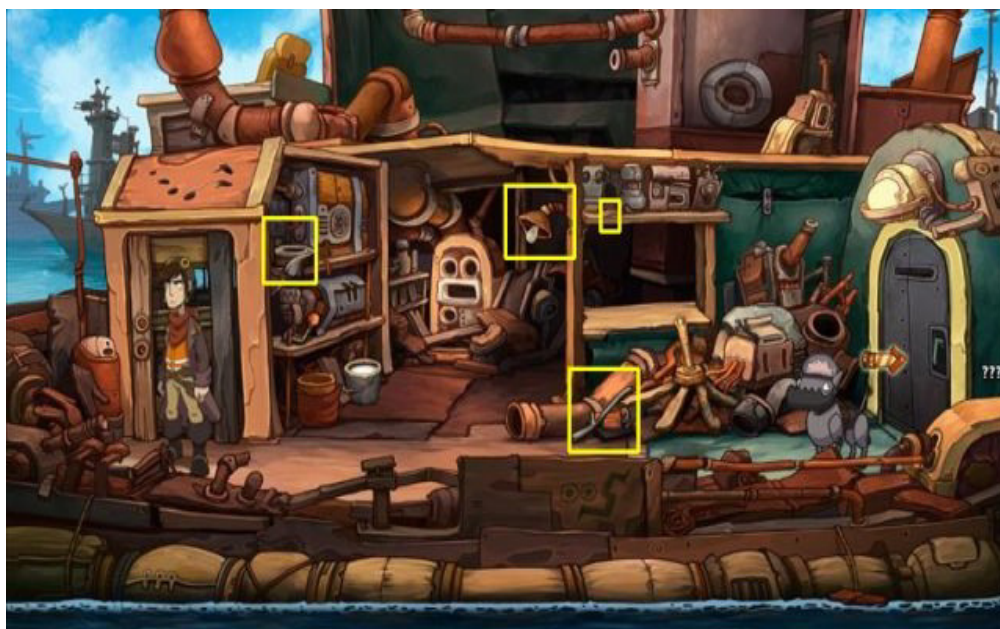


Wciśnij przycisk katapuły.

## D o s t a ń s i ę d o D o k t o r k a



Zerknij na radar. Kliknij **pierwszy fragment układanki**, ukryty w prawym rogu okna trawlera. Wyjdź na zewnątrz i po wymianie zdań z rybakiem wybierz na mapie park przemysłowy. Skieruj się do drzwi po prawej.



Przejdźcie kolejnymi drzwiami uniemożliwi Ci Bystry-Bajtek. Pogawędź z nim, po czym zabierz leżący przy stercie rupieci **patyk** i kliknij nim psa. Robot nie okaże się chętny do zabawy, podnieś więc rzucony przed chwilą patyk, po czym przyjrzyj się lampie w środkowej części lokacji. Dotknij jej (auć) i podejdź do półek po lewej. Z górnej weź **taśmę izolacyjną**. Owiń patyk taśmą i przytknij do lampy, po czym po raz kolejny kliknij nim psa. Po wszystkim kliknij górną półkę po prawej – znajdziesz tam **drugi fragment układanki**.