

Machinarium

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Machinarium

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Amanita Design, Wydawca Daedalic Entertainment, 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 |
| Opis przejścia | 4 |
| Scena 01 | 4 |
| Scena 02 | 5 |
| Scena 03 | 6 |
| Scena 04 | 7 |
| Scena 05 | 8 |
| Scena 06 | 9 |
| Scena 07 | 10 |
| Scena 08 | 10 |
| Scena 09 | 11 |
| Scena 10 | 13 |
| Scena 11 | 14 |
| Scena 12 | 15 |
| Scena 13 | 16 |
| Scena 14 | 17 |
| Scena 15 | 18 |
| Scena 16 | 20 |
| Scena 17 | 22 |
| Scena 18 | 24 |
| Scena 19 | 26 |
| Scena 20 | 27 |
| Księga Rozwiązań | 28 |

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 *Machinarium* zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia. Podzielony został na 20, czysto umownych „scen”, na których rozgrywa się akcja. Na każdym z załączonych obrazków zaznaczono rzeczy istotne, na które z jakiegoś powodu należy zwrócić uwagę. Na końcu umieszczona została tzw. Księga Rozwiązań, czyli zebrane w jednym miejscu porady, wyciągnięte prosto z gry. Otrzymujemy więc niejako dwa opracowania, ale zaznaczyć należy, że rzeczona księga zbyt dokładna nie jest, a panujący w niej chaos skutecznie rozmywa jakąkolwiek chronologię przedstawionych zdarzeń.

Każdy z przedmiotów, które zabierzemy do swojego inwentarza, oznaczono kolorem **zielonym**. Odpowiednio – użycie przedmiotu pozostającego w naszym posiadaniu to kolor **niebieski**. Kiedy natomiast musimy przycisnąć, lub po prostu poruszyć jakiś element otoczenia, zobaczymy kolor **pomarańczowy**. Ostatnią barwą z którą się spotkamy jest **czerwony**, symbolizujący użycie jednego przedmiotu z ekwipunku na drugim (połączenie). Jeśli natomiast zobaczymy zwykłe **pogrubienie**, to jest to jakaś istotna informacja.

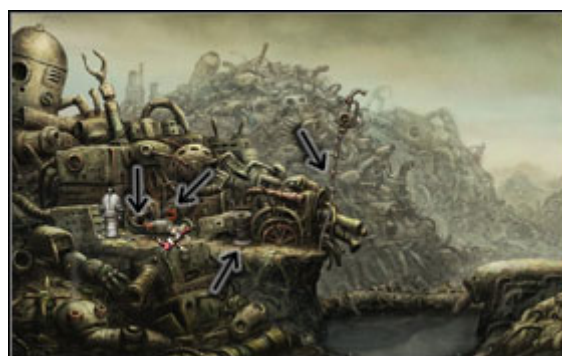
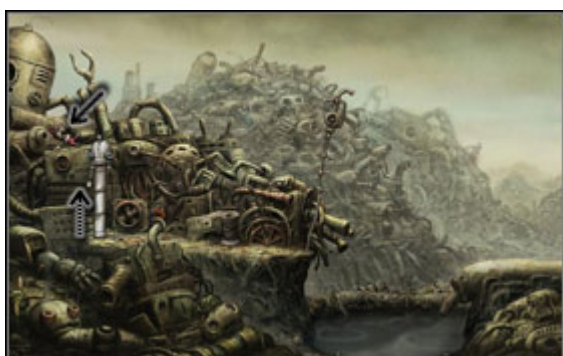
Łukasz „Terrag” Znojek

Opis przejścia

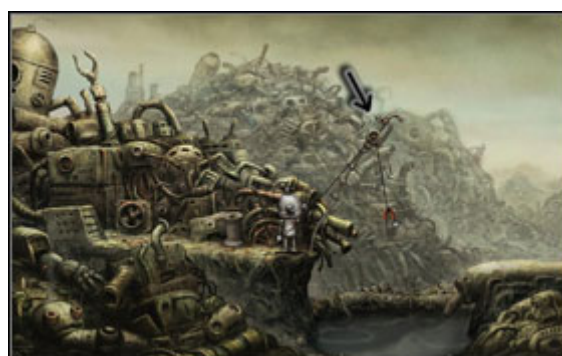
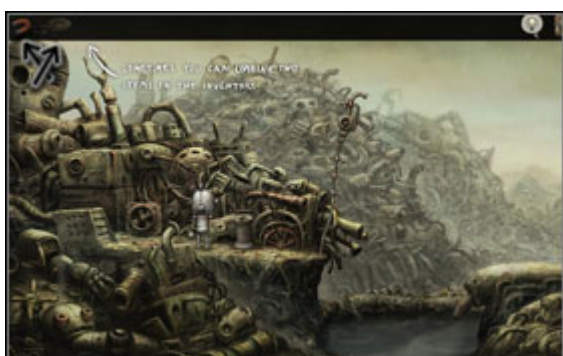
Scena 01



Klikamy dwa razy lewym przyciskiem myszy (w dalszej części poradnika czynność tą symbolizuje **strzałka rozbita na dwie**) na **wannie #1**. Odsłoniłiśmy sobie tym samym **tułów** na który również musimy wskazać **#2**. Kiedy już ustawi się on w odpowiednim miejscu, pora na ostatni z widocznych elementów – **głowę** (pojedyncze kliknięcie będą oznaczał jednolitą **strzałką**).

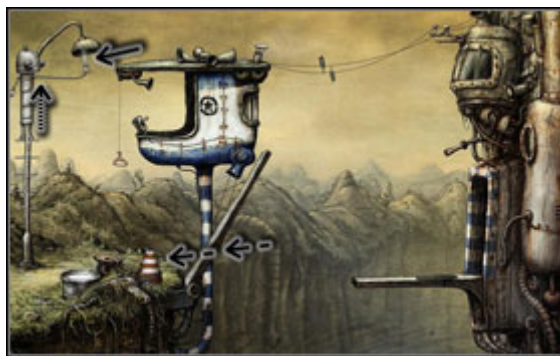
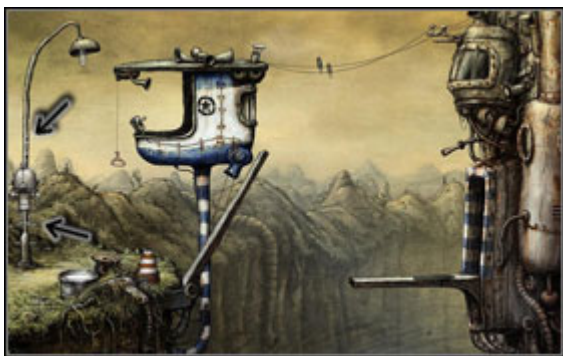


Klikamy (i przytrzymujemy przycisk) na postaci naszego robota, a następnie przesuwamy myszkę w górę, rozsuwając tym samym jego korpus (od tej pory rozsuwanie / zważanie robota oznaczone będzie **strzałką przerywaną**). Klikając na **zabawce #1** – polecamy mu jej zabranie. Przedmiot trafiła do naszego „schowka”. Aby go zobaczyć, najeżdżamy kursorem myszy na górną krawędź ekranu. Przekazujemy **zabawkę** biegającej w pobliżu myszy (musi się przy nas zatrzymać) **#2**. Następnie zabieramy **magnes**, oraz **nitkę** ze szpuli. Podchodzimy również do **metalowego masztu** i kliknięciem – nieco ją obniżamy.

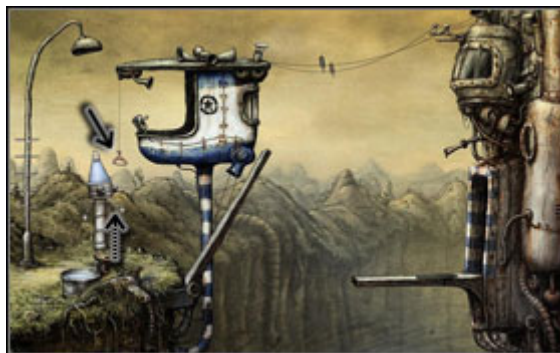
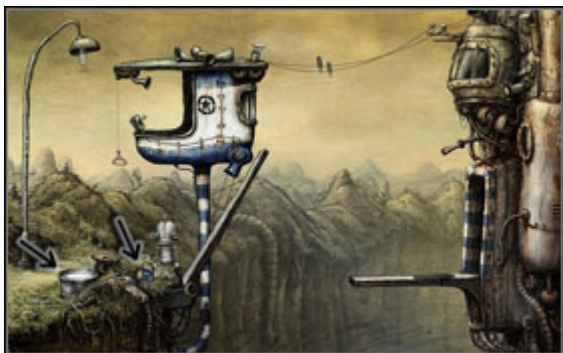


Łączymy ze sobą **magnes** i **nitkę #1**. Następnie używamy **magnesu zawieszzonego na nitce** na metalowym maszcie **#2** i przechodzimy do kolejnego obszaru.

S c e n a 0 2

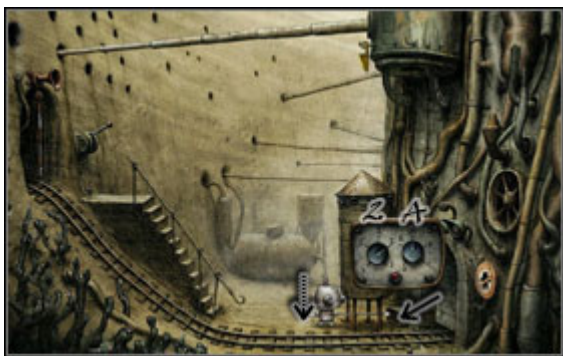


Wdrapujemy się na **stup #1**, najwyżej jak tylko możemy. Następnie wysuwamy z niego jedną z **rurek** po których się wpinaliśmy (z dołu) i wkładamy ją do dziury nad głową. Utworzyliśmy w ten sposób nowy „schodek” po którym wchodzimy. Czynność powtarzamy, do chwili dotarcia na szczyt. Na samej górze rozsuwamy się i chwytny **żarówkę #2**. Zbliżamy się do **pachołków drogowych** i klikamy na nich do chwili, gdy robot pozbędzie się wszystkich.

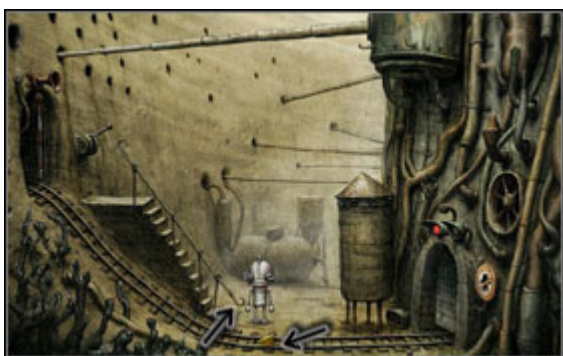


Zabieramy odsłoniętą **puszkę niebieskiej farby** i chwilę później – używamy jej na dużym pojemniku z farbą białą **#1**. Używamy na sobie **żarówki**, umieszczając ją tym samym na głowie. Maczamy w jasnoniebieskiej farbie nasz **pacholek**, a następnie jego również umieszczamy na naszej głowie. Stajemy w odpowiednim miejscu **#2**, rozsuwamy się i ciągniemy za **wieszak**.

S c e n a 0 3

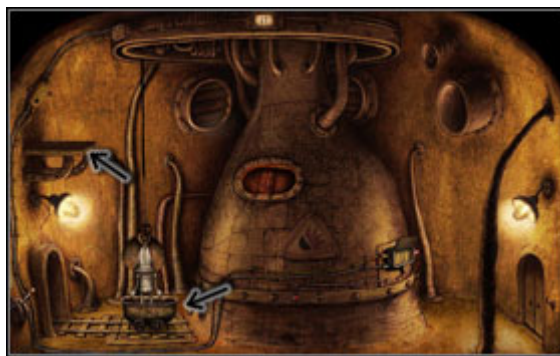


Zsuwamy nasz korpus, a następnie sięgamy do **tablicy kontrolnej** po prawej **#1**. Na pokrętkach ustawiamy wartości **2**, oraz **A**, a następnie zatwierdzamy, naciskając czerwony przycisk pośrodku. Wchodzimy po schodach i podnosimy **końcówkę barierki**, **którą** umieszczamy na swoim miejscu **#2**. Rozsuwamy się i wskazując rurkę u góry – podskakujemy. Na końcu rurki znajdujemy potrzebny nam **klocek**.

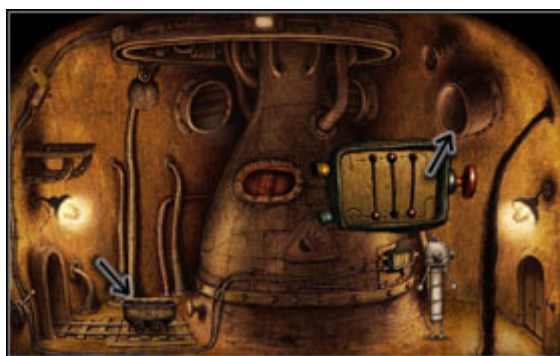


Klocek umieszczamy na drugiej z kolei szynie, licząc od robota **#1**. Następnie pociągamy za **barierkę**. Jeśli wagonik się nie przewrócił – ustawiliśmy klocek na złej szynie. Odkręcamy **kółka** z wagonika i siadamy na nich **#2**. Pociągamy za **barierkę** i jedziemy.

S c e n a 0 4



Po scenie przerywnikowej zabieramy **klucz** leżący obok drzwi. Następnie naciskamy **czerwony przycisk** przy podstawie pieca, stajemy pod otwartą **tablicą kontrolną** i rozsuwamy się. Majstrujemy w niej, ustawiając suwaki w sposób pokazany na **#1** i zatwierdzamy czerwonym pokrętkiem po jej prawej stronie. Szybko kurczymy się do normalnego, średniego poziomu (poruszamy się wtedy najszybciej) i czym prędzej wskakujemy do wagonika **#2**. Pochwyci nas łąpa. Musimy szybko kliknąć na platformę u góry po lewej.



Używamy **klucza** na skrzynce **#1**. Mamy 4 pary kabli, grzebiemy tylko przy parze położonej po lewej u góry. Wskazując wagonik, zeskakujemy na dół. Po raz kolejny rzucamy okiem na **tablicę kontrolną**, używając czerwonego pokrętła, uruchamiamy łąpę. Kurczymy się i wsiadamy do wagonika **#2**. Kiedy będziemy przemieszczać się w stronę rury – klikamy na nią.