



# Obduction

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Obduction

**autor: Łukasz Wiśniewski**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8060-438-4

Producent Cyan Inc., Wydawca Cyan Inc., Wydawca PL Techland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

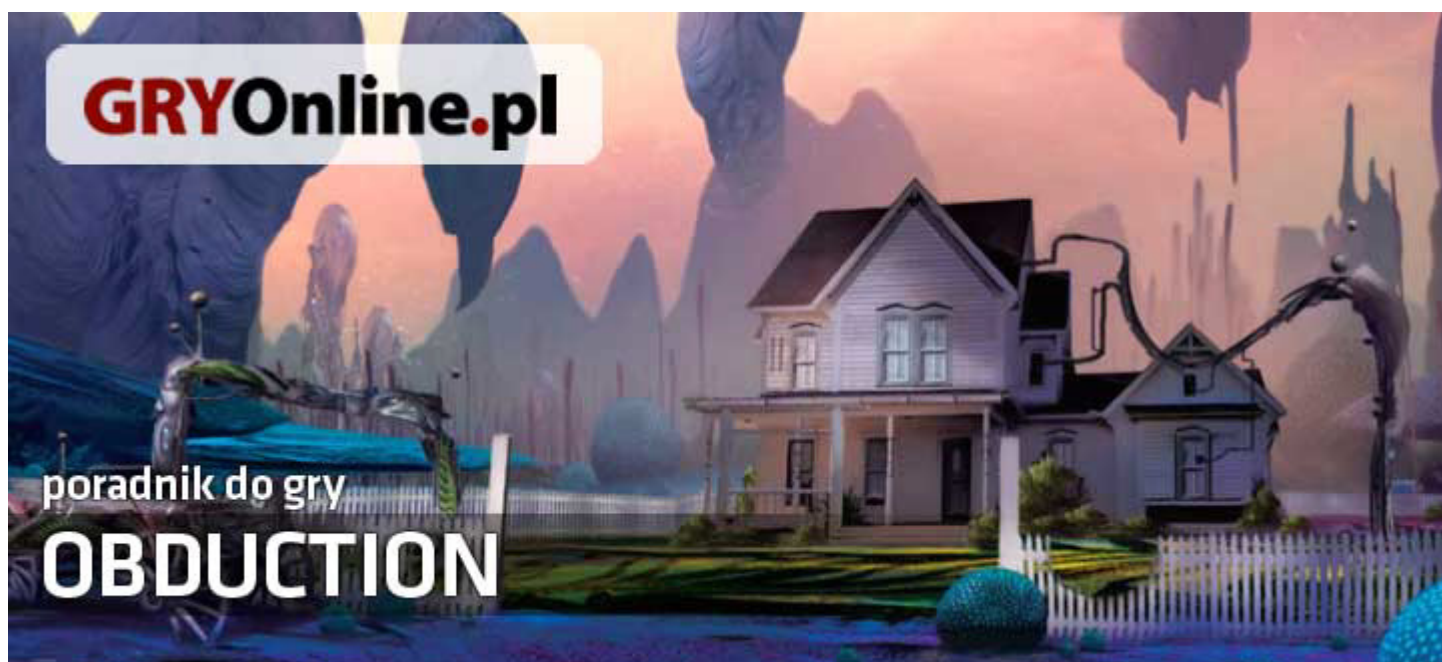
<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>5</b>
Zbadaj okolicę	5
Włącz generator	8
Promień Mofangów i dom Farley	12
Wysypisko i Dom Burmistrza	20
Winda i drzewo	26
Kaptar	33
Ruiny Kaptar, skróty i sypialnia Farley	40
Maray	47
Mosty Villeinów	50
Labirynt i nowe skróty	59
Tworzenie ścieżki i uruchamianie Kapsuły	64
Przechowalnia ludzi	73
Mosty, Drzewo Maray i Mofang	77
Dolne Kaptar i rosyjska maszyna	83
Drzewo Kaptar i Epilog	86
<b>Podstawy</b>	<b>90</b>
Porady ogólne	90
Mechanika rozgrywki	91
Osiągnięcia	95
Sterowanie	97
Wymagania sprzętowe	98

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

# Wprowadzenie



Poniższy nieoficjalny poradnik do gry *Obduction* to zbiór istotnych uwag i wskazówek pomocnych w trakcie rozgrywki. **Najważniejszym punktem poradnika jest szczegółowa solucja gry w której opisano kolejne kroki i rozwiązania poszczególnych zagadek.** Istotnym elementem solucji są ilustracje, które ułatwiają nawigację w treści poradnika i wskazują na najważniejsze elementy otoczenia.

Poza solucją, w **poradniku znajdziesz również szereg treści poświęconych podstawowym mechanikom rozgrywki oraz rozdział "porady ogólne" stanowiący zbiór najważniejszych wskazówek dotyczących gry.** Poradnik wyjaśnia i opisuje wszystkie trofea i osiągnięcia dostępne w grze wraz ze wskazówkami jak je zdobyć. Osobne rozdziały poświęcono sterowaniu i wymaganiom sprzętowym.

*Obduction* to pierwszoosobowa gra przygodowa stworzona w duchu kultowej serii *Myst*. **Rozgrywka koncentruje się na eksploracji tajemniczej planety oraz rozwiązywaniu zagadek o różnym stopniu skomplikowania,** które mają przybliżyć nas do ucieczki z nieznanego miejsca. Warstwę fabularną gry poznajemy poprzez kontakt z postaciami niezależnymi, rozwiązywanie zagadek i odczytywanie rozmieszczonych po całej planecie notatek.

**Poradnik do gry *Obduction* zawiera:**

1. Szczegółową, bogatą w ilustrację solucję gry ze wskazaniem kolejności działań i rozwiązań dla wszystkich zagadek w grze;
2. Treści objaśniające mechanikę rozgrywki;
3. Rozdział "Porady ogólne" stanowiący zbiór najistotniejszych porad i wskazówek dotyczących gry;
4. Informacje dotyczące wymagań sprzętowych i sterowania;
5. Opis wszystkich trofeów i osiągnięć w grze ze wskazówkami ułatwiającymi ich zdobycie.

**Oznaczenia w poradniku:**

1. Kolorem **niebieskim** zostały oznaczone wszystkie elementy interaktywne;
2. Kolorem **zielonym** zostały oznaczone wszystkie hologramy;
3. Kolorem **czzerwonym** zostały zaznaczone wszelkie wzmianki o postaciach niezależnych;
4. Nazwy lokacji i ważne ważne wskazówki zostały **pogrubione**.

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

# Opis przejścia

## Zbadaj okolicę

Przygodę rozpoczynamy na bliższej nieokreślonej wyspie. **Nasze zadanie polega na wysłuchaniu monologu i podążaniu jedyną dostępną ścieżką.** Mijamy miejsca kempingowe i staramy się dotrzeć na szczyt wzgórza. Tam dociera do nas bliżej niezidentyfikowana kula światła po czym przenosimy się na nieznaną planetę.



Początkowy krajobraz jest całkiem podobny do wyspy, na której rozpoczęliśmy rozgrywkę. Na pobliskim stole stoi **lampa**, którą możemy bliżej zbadać i włączyć. Przedmiot nie spełnia żadnej dodatkowej roli poza elementem samouczka, który pokazuje jak możemy manipulować obiektami. Gdy obejrzysz dokładnie przedmiot, odsuń się od stołu i rusz przed siebie wózkiem. Idąc wzdłuż szlaku natrafisz na **drogowskaz** powitalny z którym możesz wejść w interakcję. Pojawi się hologram, który przedstawia **burmistrza** miasta **Hunrath**. Powita cię on w mieście i skieruje do **domu z białym płótem**.

Wspomniany budynek znajduje się bezpośrednio na wprost szlaku, więc **wystarczy podążać przed siebie**. Burmistrz miasta - **Josef** - wspominał o kobiecie, która może pomóc ci się odnaleźć w nowym środowisku. Niestety, gdy zbliżasz się do budynku, okazuje się, że jest zamknięty, a przed nim możesz znaleźć kolejny **hologram**, który da ci szerszy obraz sytuacji. Wysłuchaj wszystkich informacji i podejdź do budynku. **Tuż przy drzwiach znajdziesz rysunek, który może okazać się ważny. Skorzystaj z możliwości robienia zdjęć i zachowaj obrazek na później.** Zanim opuścisz to miejsce, rozejrzyj się po nim. W **skrzynce na listy** umieszczonej przy płocie znajdziesz **list**, którego treść jasno wskazuje, że zarówno autor jak i adresat, mogą znajdować się w niebezpieczeństwie.

**Stojąc na wprost domu skieruj się w lewą stronę.** Za płotem znajdziesz wnękę skalną, a tam **zabawkowy samochód strażacki**. W chwili obecnej nie ma dla niego żadnego zastosowania, ale warto wiedzieć o jego istnieniu. Stań tyłem do domu dla lepszej orientacji w terenie.



Najlepiej rusz w prawo do **centrum Hunrath**. Po drodze będziesz mijał zawałone kopalnie i kilka **dźwigni**, ale najlepiej póki co ich nie ruszać. W centralnym punkcie pomiędzy budynkami znajdziesz kolejny **drogowskaz z hologramem**. **Josef** opowie o zaletach centrum miasta i da ci do zrozumienia, że powinieneś spotkać już masę mieszkańców. Jak zdążyłeś zauważyć, miasto jest opustoszałe. W pobliskich domach nie znajdziesz nic użytecznego, ale z łatwością zauważysz, że **na kilku budynkach naklejono ten sam schemat, który fotografowałeś przy budynku z białym płotem**. Możesz rozejrzeć się po okolicy ale nie znajdziesz tam nic użytecznego. **Skieruj się bezpośrednio do domu nad którym zauważysz czerwoną wiązkę światła.**



Przechodząc przez bramę możesz zauważyć dwa budynki. Jeśli skierujesz się do tego po lewej, trafisz na zablokowaną linię kolejową bez żadnej opcji na dalszą eksplorację. Najlepiej **podejść do budynku zaznaczonego na powyższym obrazku**.



Po wejściu do niego **zauważysz drzwi, które zabarykadowano**. Podejść do nich i wejdź w interakcję z obiektem, który widzisz na powyższym obrazku. Po chwili w drzwiach pojawi się kolejny **człowiek**, który da ci do zrozumienia, że miejsce w którym się znajdujesz to więzienie i musisz dołożyć wszelkich starań, żeby się stąd wydostać. **Prosi cię, żebyś włączył główny generator**.