

Penumbra: Requiem

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Penumbra: Requiem

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frictional Games, Wydawca Paradox Interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Kilka informacji o rozgrywce	3
Opis przejścia	4
Level 01 – The Tomb	4
Level 02 – Residential	7
Level 03 – Vertical Shaft	10
Level 04 – Sewer	15
Level 05 – Surface Station	18
Level 06 – Power Station	23
Level 07 – The Engine	28
Level 08 – Steam	33
Level 09 – Closure	37
Artefakty	43
Level 01 – The Tomb	43
Level 02 – Residential	44
Level 03 – Vertical Shaft	45
Level 04 – Sewer	46
Level 05 – Surface Station	47
Level 06 – Power Station	48
Level 07 – The Engine	48
Level 08 – Steam	49
Level 09 – Closure	49

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



W s t ę p

Witaj w poradniku do gry *Penumbra: Requiem*, oficjalnym dodatku do drugiej części serii – *Penumbra: Black Plague*. Jeżeli nie grałeś w poprzednie odsłony, czym prędzej nadrób zaległości – tylko w ten sposób zrozumiesz całą przedstawioną w grze historię. Poradnik zawiera dokładny opis przejścia wszystkich etapów. Dodatkowo podaje umiejscowienie artefaktów na poszczególnych poziomach. Są one bardzo istotne, gdyż dopiero po ich zebraniu wszystko staje się jasne i klarowne. Szerszy opis artefaktów znajdziesz na końcu poradnika, dzięki czemu będziesz miał szansę odszukać je wszystkie – natomiast nie ma o nich ani słowa w podstawowej części solucji. Ważniejsze przedmioty oznaczone są kolorem **niebieskim**.

Uwaga: Aby uruchomić grę, **musisz** mieć zainstalowaną jej poprzednią część, czyli *Penumbra: Black Plague*.

Artur „Arxel” Justyński

K i l k a i n f o r m a c j i o r o z g r y w c e

Penumbra: Requiem zdecydowanie wyróżnia się na tle poprzednich części. Gra składa się z dziewięciu etapów, w których musisz odnaleźć określoną ilość świecących metalowych kul. Są one źródłem zasilania portali, za pomocą których przenosisz się na kolejne plansze.

Sama rozgrywka ogranicza się więc do przemieszczania się z jednego punktu do drugiego i rozwiązywania po drodze masy zagadek nastawionych na wykorzystanie silnika fizyki.

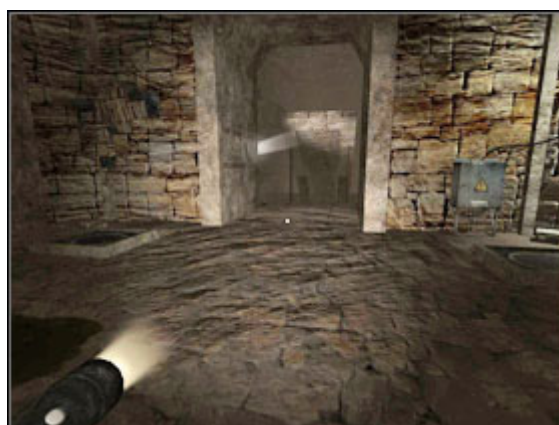
Ponadto wprowadzono zaledwie kilka drobnych zmian:

- latarka nie potrzebuje baterii – nigdy nie gaśnie;
- brak specjalnych artefaktów służących za *checkpointy*;
- brak żywych przeciwników.

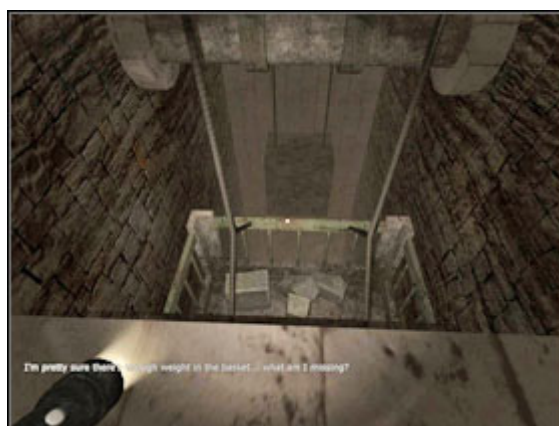
Opis przejścia

L e v e l 0 1 - T h e T o m b

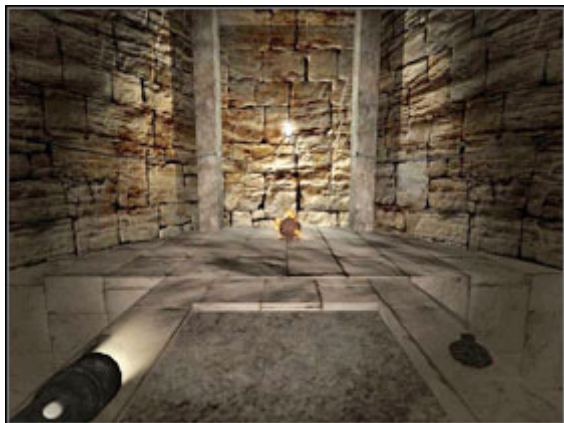
Po bardzo krótkiej wstawce filmowej rozpoczniesz pierwszy etap. Zostaniesz przywitany kobiecym głosem, który będzie towarzyszył Ci do końca gry. W swoim ekwipunku znajdziesz notes, latarkę, pałeczkę neonową oraz dwie flary. Skieruj się na wprost. Tuż obok materaca leży **książka z zapiskami #1**. Po jej podniesieniu usłyszysz zapisany w niej tekst. Odwróć i wybierz przejście po lewej. Dostrzeżesz tam most **#2**, który – niestety – jest podniesiony. Do jednego z jego końców przyczepiony jest duży pojemnik, musisz go nieco obciążyć, by opuścić most.



W tym celu przejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Na środku znajdziesz urządzenie miażdżące **#1**, za pomocą którego podziel stojące obok **bloki skalne** na trzy mniejsze fragmenty – dzięki czemu będzie Ci łatwiej wrzucać je do pojemnika. Po zrzuceniu kilku kawałków pojawi się informacja, jakoby wrzucona ilość była wystarczająca, jednak nic się nie stanie. Tuż przed wejściem na most znajdują się dwa „przyciski”. Przytaszcz **blok skalny** i ustaw na jednym z nich **#2**, po czym sam stań na drugim. Oczekaj chwilę. Most zostanie opuszczony.



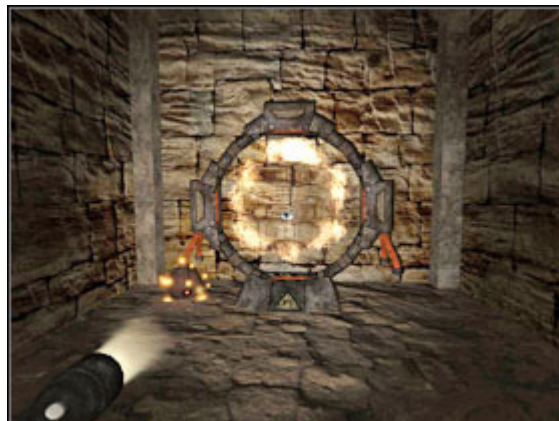
Skieruj się na jego koniec. Dostrzeżesz **świecącą metalową kulę #1**. Zabierz ją – usłyszysz informacje, że zebrałeś odpowiednią ilość kul, by wydostać się z tego etapu. Udaj się ponownie do pomieszczenia naprzeciwko mostu. Twoim zadaniem jest wdrapać się na widoczną w rogu półkę skalną za pomocą drabiny. Jako, że ta jest dość krótka, musisz stworzyć sobie drobne schodki **#2**.



Kiedy będziesz na górze, zabierz kolejną **książkę z zapiskami #1**. Tuż obok znajduje się niewielka trypoziomowa piramidka. Ustaw ją w taki sposób, by wszystkie trójkąty znalazły się w jednej linii **#2**.

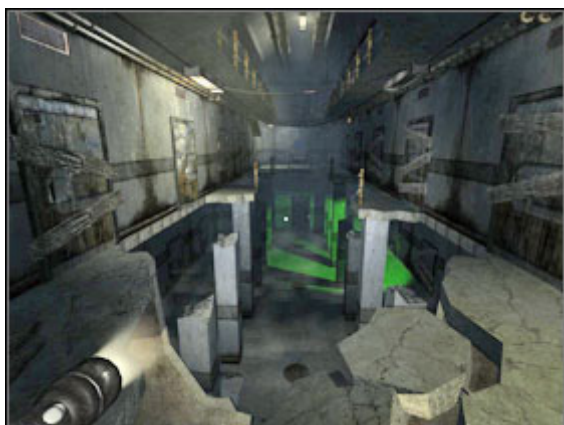


Pojawi się światło lasera **#1**, które otworzy wrota. Czym prędzej zejdź na dół i skieruj się do wyjścia **#2**.



L e v e l 0 2 - R e s i d e n t i a l

Poziom zaczynasz w pokoju, gdzie tak naprawdę niczego nie znajdziesz. Czym prędzej je opuść. Przed Tobą zawalona podłoga **#1**, musisz przedostać się na drugą stronę. Pośrodku znajduje się kamera, kolor zielony pokazuje jej aktualne pole widzenia. Masz dwie możliwe drogi. Albo spróbujesz przedostać się na drugą stronę góra, skacząc z kolumny na kolumnę, albo dołem (przy okazji zabierając **środkie przeciwbólowe** z półki w pomieszczeniu tuż pod Tobą, obok znajduje się również przycisk otwierający drzwi po przeciwnej stronie korytarza). Jeżeli zostaniesz dostrzeżony przez kamerę, zakres jej widzenia zmieni kolor na czerwony i zostanie wypuszczony trujący gaz. Aby tego uniknąć, możesz chować się za kolumnami. Na końcu korytarza znajdziesz skrzynkę z przewodami, którą otworzysz, rzucając (trzymając przedmiot, naciśnij prawy przycisk myszy) w nią **odłamkiem** (znajdziesz kilka w pobliżu) **#2**.



Kiedy pokrywa spadnie, mocno pociągnij za znajdujący się tam **kabel** – kamera przestanie działać. Twoim kolejnym celem są drzwi tuż obok skrzynki. Aby je otworzyć, musisz wcisnąć przycisk znajdujący się po drugiej stronie korytarza **#1** i zdążyć wejść do środka, masz na to tylko **dziesięć sekund** (kobięcy głos będzie odliczał czas). Nim przystąpisz do tego działania, przysuń pod drzwi **skrzynię**, która znajduje się tuż obok przycisku. Gdy będziesz gotowy, aktywuj drzwi i czym prędzej biegnij do kolejnego pomieszczenia, nie zapominając o zabraniu ze sobą do środka skrzyni **#2**. W razie drobnego niepowodzenia, w środku masz również przycisk otwierający drzwi (również tylko na dziesięć sekund).

