

Randal's Monday

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Randal's Monday

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Nexus Game Studios, Wydawca Daedalic Entertainment
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Dzień 1 - poniedziałek - Pudełko pełne śmieci i zbyt dużo wolnego czasu	5
Opuść mieszkanie Randal'a	5
Kup bilet miejski	6
Opchnij trochę rupieci	8
Dostań się do mieszkania przyjaciela	10
Dzień 2 - poniedziałek - Przepraszam, czyżbym wpadł w pułapkę czasu?	11
Dowiedz się, kto kupił pierścień	11
Otwórz zamek od gabloty z katalogiem	14
Zdobądź katalog z bielizną	17
Dzień 3 - poniedziałek - Loch Mortimera	19
Ucieknij z mieszkania przyjaciela	19
Dogadaj się z Charliem w kwestii pierścienia	21
Zdobądź wizytówkę psychiatry	22
Ukradnij model Mortimera	24
Sprzedaj model	25
Zdobądź figurkę Kapitana Reda	26
Dzień 4 - poniedziałek - Oficer Hicks, proszę dać mi ten pierścień!	28
Zdobądź magnes i miecz świetlny	28
Zdobądź lutownicę i śrubokręt gwiazdkowy	31
Napraw radio	33
Zdobądź gumę do żucia	34
Zdobądź pistolet do gwoździ	35
Zdobądź odznakę	36
Odzyskaj pierścień	37
Dzień 5 - poniedziałek - Dopóki siła magnum nas nie rozłączy	38
Zorientuj się, co z Mattem	38
Dostań się do psychiatry	40
Zorganizuj akcesoria imprezowe	41
Dowiedz się czegoś od Mela i rozmów z Mattem	45
Dzień 6 - poniedziałek - Palisz? Nie, dziękuję, staram się rzucić	47
Spróbuj dostać się do biblioteki	47
Zdobądź czasopismo	49
Dowiedz się, jak zrobić bombę	51
Zdobądź mydło	53
Zdobądź nawóz	54
Zdobądź różowy bizmut	57
Zdobądź olej kuchenny	58
Stwórz bombę i ucieknij z więzienia	61
Dzień 2190 - poniedziałek - Grill ostateczny	62
Nakarm jeźdźców Apokalipsy	62
Przełam klątwę pierścienia	65
Osiągnięcia	67

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

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Porady ogólne

Rozmowy

Poruszaj wszystkie tematy, czasem zupełnie absurdalna kwestia okazuje się dalszym rozwinięciem wątku. Jeśli czujesz, że coś Ci umknęło, zaczeń daną postać ponownie.

Wybory

Nie przejmuj się tym, że niektóre opcje dialogowe są alternatywne - te, do których nie można już wrócić, okazują się nieistotne dla rozwoju fabuły. Tych naprawdę ważnych na pewno nie przegapisz.

Ekwipunek

Wygodniej (i szybciej) przywołuje się i odsyła ekwipunek rolką myszki, niż zjeżdżając kursorem w dół ekranu.

Znajdźki

Nie wszystkie dające się zabrać przedmioty okazują się przydatne. Warto natomiast badać rzeczy w ekwipunku PPM, bo parokrotnie uzyskasz w ten sposób dodatkowe znajdźki.

Sterowanie

Wprawdzie Randal nie potrafi biegać, ale dwukilk LPM na kursorze kierunkowym przyspieszy jego przechodzenie z lokacji do lokacji, bez konieczności oglądania, jak bohater przemierza całą planszę. W ten sam sposób możesz skrócić przejazdy metrem.

Oznaczenia w poradniku

Wszystkie trafiające do ekwipunku przedmioty wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, osiągnięcia - **zielonym**, a rozwiązania zagadek i ważne informacje - **pogrubieniem**.

Dzień 1 - poniedziałek - Pudełko pełne śmieci i zbyt dużo wolnego czasu

Opuść mieszkanie Randal'a

W trakcie rozmowy przy stoliku wybieraj dowolne opcje dialogowe - jest to bez znaczenia dla finału konwersacji. Następnie udaj się za Mattem na tyły knajpy (wyjście ewakuacyjne po prawej) i pogadaj z nim. Za ukończenie prologu otrzymasz osiągnięcie "**Dzień 1**".

Jeśli chcesz dostać dwa kolejne, przywołaj ekwipunek (zjeżdżając kursorem w dół ekranu lub przesuwając rolkę myszki w przód) i aktywuj system podpowiedzi (zakładka z lupką z prawej strony inwentarza). Otrzymasz osiągnięcie "**Wymiękasz?**". Jeśli będziesz korzystać z owego systemu podpowiedzi, po 20 kliknięciu na przycisk "Zabij kicię" (w dole strony) otrzymasz osiągnięcie "**Morderca kotów**". Musisz mieć jednak świadomość, że jest również osiągnięcie za nieposłuchanie się wskazówkami, może więc warto aktywować porady dopiero przed samym końcem gry, zrobiwszy uprzednio zapis stanu rozgrywki, i przy niedużym wysiłku dwukrotnego zaliczenia finału zdobyć wszystkie 3 osiągnięcia związane z systemem podpowiedzi.

W mieszkaniu Randal'a przejdź z sypialni do salonu i otwórz drzwi wyjściowe. Po mało przyjemnej dyskusji z właścicielem domu zagadnij (przez drzwi w małym korytarzyku) Mortimera - współlokatora Randal'a.

Następnie z salonu zabierz **szczotkę** (przy regale po lewej), a z łazienki (środkowe drzwi w korytarzyku) wiszący w głębi po lewej **wieszak z kaczuszką**.



Przejdź do sypialni Randal'a (drzwi po lewej w korytarzyku), z której wyjdź przez okno na schody przeciwpożarowe. Skieruj się oczywiście w dół. Kondygnację niżej w ekwipunku połącz szczotkę z wieszakiem, w efekcie otrzymasz **rozsuwany kaczkowy wieszak** oraz kawałek **drotu**. Użyj tego pierwszego na haku przytrzymującym ostatni fragment schodków. Zejdź na ziemię.

K u p b i l e t m i e j s k i



Na podwórku porozmawiaj z włóczęgą - w efekcie Randal pozyska **zardzewiałą żyletkę**. Z kosza na śmieci (w górnym rogu po prawej) wygrzeb **zatkana tubkę kleju**. Wyjdź na ulicę (kursor kierunkowy w dole ekranu) i idź na stację metra (w prawo).

W ekwipunku przejrzyj zawartość **portfela Matta** (PPM). Okaże się, że jest w nim trochę **pieniędzy** oraz **pierścień**. Podejdź do kasy (automat jest nieczynny) i spróbuj kupić bilet, niestety, siedząca w niej Betty całkowicie zignoruje Randala.



Zardzewiałą żyletką od włóczęgi odetnij zaschnięty kawałek kleju, blokujący otwór w wygrzebanej ze śmieci na podwórku tubce. Zrzuć słuchawkę stojącego w kasie (po prawej) telefonu. Kiedy kobieta pochyli się, by ją podnieść, posmaruj widełki telefonu klejem.

Teraz podejdź do nieczynnego automatu biletowego po lewej i naciśnij guzik interkomu (na prawo od niego). Następnie przeskocz przez bramki po prawej, by dostać się na peron.



Po przesłuchaniu Randal'a przez oficera Murraya spróbuj opuścić jego biuro (drzwi po prawej) - nic z tego. Podejdź zatem do stojącego w rogu po lewej globusa i oderwij od niego **figurkę** Murraya. Spróbuj też wyciągnąć z globusa zatyczkę (w dole po prawej) - nie da się. Posmaruj ją więc **tłustym papierem**, w który była zawinięta kanapka Randal'a (obie rzeczy masz w ekwipunku), i ponów próbę wyjęcia **zatyczki**.

Po małym zamieszaniu wreszcie możesz podejść do kasy i kupić **bilet**.

Na mapie (na prawo od okienka kasy) wybierz cel podróży - Emerson Express, miejsce pracy Randal'a.