GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0112

Schizm:
Prawdziwe Wyzwanie
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Schizm
Prawdziwe Wyzwanie

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Informacje o grze _____ **3**
Pływająca Wyspa _____ **4**
Miasto w Przestworzach _____ **19**
Tunele Bosha _____ **26**
Poszukiwania Nieznanego _____ **42**
Matia _____ **53**
Tajemnica Matii _____ **62**

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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Informacje o grze

W roku 2083 pierwszy statek rozpoznawczy wylądował na planecie Argilus, odkrywając opuszczone miasta i fabryki jednak nie znajdując żadnych mieszkańców. Zbudowano więc ośrodki badawcze, które miały odkryć co stało się z ludnością Argulusa. Wysłany później ziemski statek zaopatrzeniowy Angel nie może jednak nawiązać kontaktu z naukowcami na powierzchni planety. Systemy transportowca odmawiają posłuszeństwa, a dwuosobowa załoga musi opuścić pokład schodząc na nieznany ląd.

Gracz wciela się w rolę obu członków załogi transportowca, odkrywając fascynujące krajobrazy obcego świata, przepełnione sekretami i intrygami. Bohaterami gry można sterować niezależnie, oddzielnie rozwiązując zagadki - ale w pewnych momentach niezbędne jest jednak ich współdziałanie. Gra posiada wciągającą i nieliniową fabułę science fiction, w której uczestnik decyduje o kolejności rozwiązywania większości zagadek. Została ona stworzona w ścisłej współpracy z wielokrotnie nagradzanymi pisarzami science fiction: australijskim - Terrym Dowlingiem i polskim - Tomaszem Kołodziejczakiem, dzięki czemu sama stopniowo okazuje się być kolejną intrygującą zagadką, oczekującą na finałowe rozwiązanie. Gra zapewnia możliwość interakcji z napotkanymi żywymi postaciami oraz wzajemnego porozumiewania się pomiędzy bohaterami.

Wciągająca, pozbawiona przemocy, nieliniowa fabuła, w której gracz sam decyduje o kolejności rozwiązywania większości zagadek. Po drodze czeka nas prawdziwa mikstura różnego rodzaju zagadek - mechanicznych, logicznych, opartych o przenoszone przedmioty czy nawet dźwięki.

Producent wykonał tytaniczną wręcz pracę umieszczając w grze dokładnie 969 miejsc, w jakich można wykonać pełny obrót i udać się w kilku kierunkach do wyboru. Oprócz tego mamy możliwość dokonywania zbliżeń przedmiotów oraz oglądania przeróżnych animacji, które nie zawsze mają bezpośredni wpływ na przebieg gry. Wszystko wykonane jest z wykorzystaniem prerenderowanej grafiki 3D z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Całości dopełnia ładna, nastrojowa muzyka.

Pływająca Wyspa

H a n n a h G r a n t

Trzeba mieć naprawdę pecha. Przecież miał to być zwykły, rutynowy lot, a teraz jestem sama, na jakiejś dziwnej wyspie. Sam po katastrofie wylądował w zupełnie innym miejscu. Gdzie? Nie wiem. Muszę go jak najszybciej odnaleźć, bo tylko razem uda nam się wyjaśnić zagadkę zaginionych naukowców. Czas się stąd zabierać... Rozejrzałam się dookoła i nie pozostało mi nic innego, jak tylko pójść tą ścieżką w stronę dziwnych budowli na horyzoncie.

Przestraszyłam się, kiedy nagle z wody wyskoczyła ogromna ryba.

Nie mogę nawiązać kontaktu z Samem. Trudno, odnotuję koordynaty, może w jakiś sposób później uda mi się je przekazać.

Doszłam do rozstajów ścieżek. Prawa niknie gdzieś w wodzie... Lepiej pójdę tą, która prowadzi w lewo.

Po chwili doszłam do tej niesamowitej wyspy... Wspięłam się do góry i po chwili byłam na głównej platformie. Co to było? Wydawało mi się, że... Rozejrzałam się uważnie, ale wokół nie było nikogo. Musiało mi się zdawać...

Po prawej, niedaleko ławek, na niewielkim stoliczku, odnalazłam bardzo ważną rzecz..

To dziennik misji jednego z zaginionych naukowców, niejakiego Tomlina. Pozostały w nim dwa wpisy.

Musiałam je odsłuchać... O czym o mówił? Co za tunele? Dlaczego pozostało tylko 14 z 92 członków zespołu badawczego? Co się z nimi stało? Gdzie ja, do cholery, jestem?

Ruszyłam w kierunku budowli, która wyglądała mi na szyb windy.

Po lewej, na ścianie był przycisk sprowadzający windę. Nacisnęłam go.

Wyboru kierunków jazdy nie miałam oczywiście zbyt wielu. Jadę do góry, jak wskazuje strzałka.

Po chwili, byłam już kilka poziomów wyżej.

Wysiadłam z windy i poszłam w lewo.

Wszędzie było cicho i pusto. Wyglądało, jakby mieszkańcy uciekli stąd w pośpiechu, pozostawiając wszystko, co posiadali.

Po prawej zauważyłam kolejną windę, ale jeszcze nie miałam chęci do niej wsiadać oraz mostek zawieszony nad przepaścią.

Jednakże, kiedy zadowolona podbiegłam do niego, mając nadzieję na bezpieczną przeprawę na drugą stronę, okazało się, że został uszkodzony. Celowo?

Cóż było robić? Ruszyłam kolejną ścieżką prowadzącą do góry.

Pierwsze, co zwróciło moją uwagę, to dziwne odgłosy jakby brzęczenia. Dochodziło ono zwłaszcza z kopców znajdujących się dookoła.

Przed sobą zauważyłam dziwną, gruszkowatą konstrukcję. Co to mogło być takiego? Do czego służyło?