

Sentinel:

Strażnik Grobowca

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sentinel

Strażnik Grobowca

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.

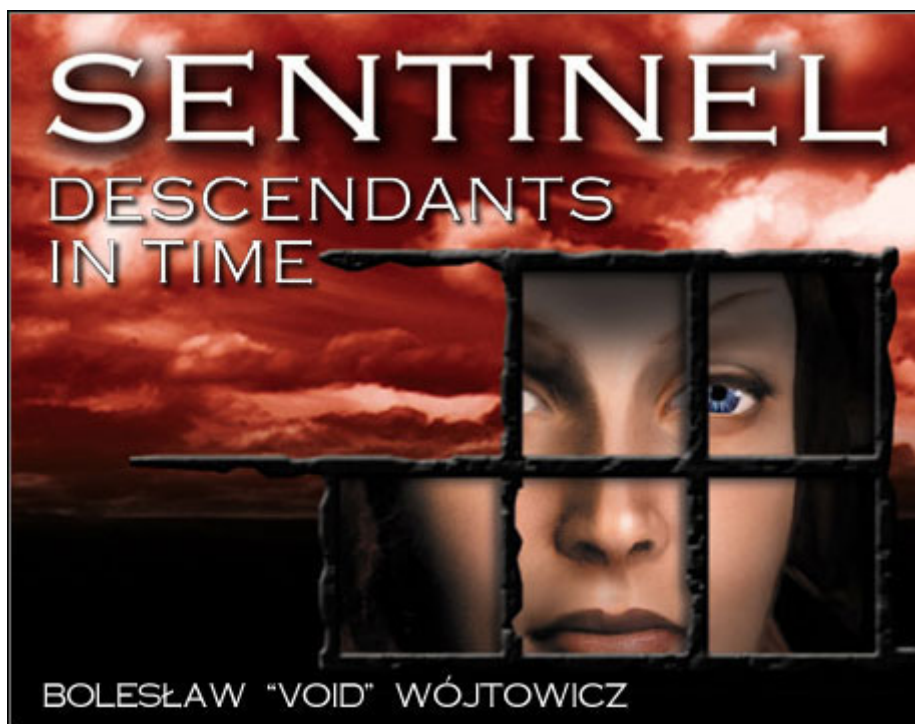
SPIS TREŚCI

Kilka słów tytułem wstępu...	3
Podróż się zaczyna...	4
GROBOWIEC 35	5
TREGGET	10
MARU	19
ESKA	29
GROBOWIEC 35	40
CORABANTI	41
SANSELARD	49
GODA	61
GROBOWIEC 35	66
ARGANNAS	68
GROBOWIEC 35	83

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



Kilka słów tytułem wstępu...

Najnowsza, i miejmy nadzieję, że nie ostatnia, gra sygnowana przez Detalion jest produkcją niewątpliwie bliźniaczo podobną do ich wcześniejszych projektów, takich jak chociażby „Schizm”. Gra przygodowa z przewagą zagadek logicznych, gdzie tak naprawdę fabuła stanowi zaledwie pretekst dla beztrudnego wędrowania po coraz to piękniejszych światach i rozwiązywania kolejnych szarad i łamigłówek. Jedni ten rodzaj rozrywki stawiają ponad inne, drudzy trzymają się od nich z daleka. Ci pierwsi z ogromną satysfakcją będą ślęczyć godzinami nad kolejną łamigłówką, rysując na kartce przedziwne wzory i dokonując niesamowitych czasami obliczeń. Im raczej ten poradnik nie będzie potrzebny. Chyba, że gdzieś pojawi się bariera nie do przejścia...

Ale może zdarzyć się, że w świat Sentinela zabłądzi ktoś, kto zafascynowany wspaniałymi pejzażami postanowi zmierzyć się również z ukrytymi tam tajemnicami i zagadkami. I błyskawicznie przekona się, że to dosyć trudna gra. Może nie tak jak obydwie Schizmy, jednakże może dać nieźle popalić szarym komórkom. Wówczas, drogi graczu, gdy będziesz już bliski stwierdzenia, że tej łamigłówki rozwiązać się nie da, zapraszam na te strony, a na pewno znajdziesz tu jakąś podpowiedź lub wskazówkę.

Starłem się jak mogłem, by nie zdradzać tu wątku fabularnego, dlatego skupiłem się na opisywaniu poszczególnych zagadek, wszak to one stanowią główną wartość tej gry. Ale i tutaj w kilku miejscach pozostawiłem pole do działań dla gracza. W takich miejscach jak kładki na wulkanicznym Corabanti, czy też ostateczny test w Grobowcu 35 podpowiadam jak zabrać się do rozwiązania tych łamigłówek, nie prowadząc jednakże gracza krok po kroczku. Myślę, że każdy, obdarzony chociażby odrobiną dobrej woli, czytając te opisy i analizując obrazki z gry, poradzi sobie ze zrozumieniem sposobu, w jaki należy zabrać się za rozwikłanie tego problemu. A jeśli nie? No cóż, jestem przekonany, że taki osobnik da sobie spokój z grą już dużo, dużo wcześniej...

Zapraszam więc do poznania tajemnic Grobowca 35, rozwikłania zagadek skrywanych przez Dormeuse, zmierzania się z tajemniczymi światami Eska, Sanselard, czy Argannas. Na końcu przyznacie, że warto było przezwyciężyć wszystkie trudy i przeżyć tę wspaniałą przygodę. Oby nie ostatnią...

Podróż się zaczyna...

Grobowce Tastanów... Od dawien dawna straszły nas swoimi tajemnicami, a jednocześnie kusily skrywanymi skarbami. Jeszcze jakiś czas temu, kiedy włóczyłem się po nich, oczywiście po tych niewielkich, mniej niebezpiecznych, marzyłem o tym, że kiedyś dane będzie mi wejść również do tych ogromnych, o których ludzie gadali, że Tastanowie ukryli w nich artefakty o przerażających mocach. Śniłem wielokrotnie, że tak jak wielki Ramirez będę się tam wkładał i wracał bez szwanku. Nie sądziłem, że tak szybko przyjdzie mi zmierzyć się z największym i najgroźniejszym miejscem pochówku Tastanów, słynnym Grobowcem 35...

Kiedy Doba, paskudny handlarz i paser w jednym, porwał Carrie, moją siostrę, nie chciał ode mnie niczego, poza skarbami z tegoż właśnie Grobowca. Czy mogłem odmówić?! Nie, musiałem wyruszyć. Po przygodę? Po skarby? A może po własną śmierć? Wkrótce miałem się o tym przekonać...

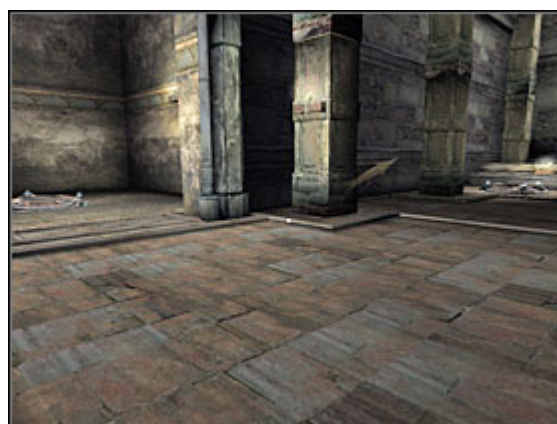
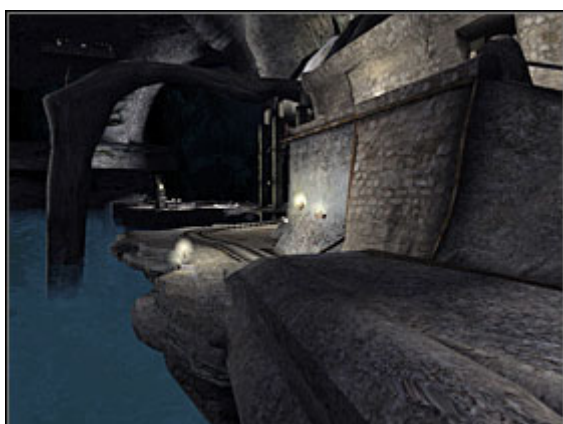


G R O B O W I E C 3 5

Zjechałem windą w dół i ruszyłem w stronę Grobowca. Po chwili pokazała się Dormeuse. Piękna kobieta, a raczej program obronny tego miejsca. Ostrzegала mnie, bym tam nie wkraczał, a ja tłumaczyłem jej dlaczego muszę to zrobić.

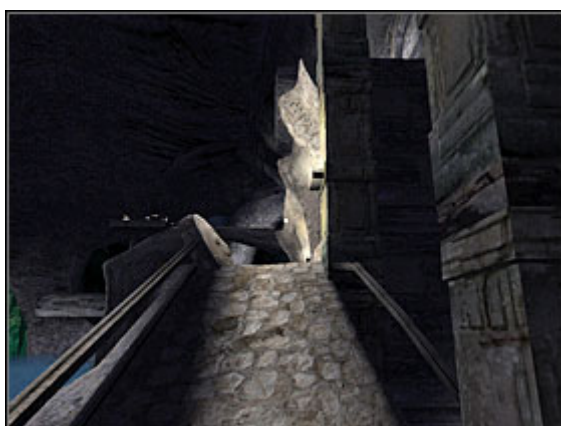


Kiedy Dormeuse zastanawiała się, co ze mną uczynić, mogłem nieco się rozejrzeć. Skręciłem w lewo. Jakieś dziwne urządzenia na podłodze. Może to teleporty?





Wróciłem do miejsca gdzie rozmawiałem ze strażniczką i poszedłem do góry. Drzwi, a nad nimi znaczek. Odnotowałem go... Teraz zszedłem niżej i po rampie wspiąłem się do pomieszczenia ze schodami i teleportem.



Po schodach do góry i, tak jak prowadzi korytarz, przed siebie. Kolejne drzwi ze znakiem nad nimi... I jakieś dziwne, zielonkawe oświetlone pomieszczenie.



Stanąłem u góry rampy i skręciłem w lewo. Kolejne drzwi, kolejny znak...

