



Shardlight

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Shardlight

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-356-1

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Prolog	4
Porady ogólne	4
Uruchom reaktor	5
Akt pierwszy	7
Oddaj list adresatowi	7
Przystąp do rebeliantów	9
Rozwiąż problemy Gordona i Gusa	10
Dowiedz się więcej na temat Silasa Harrisona	13
Zdobądź kartę uprawniającą do wizyty u lekarza	15
Dostań się do gabinetu lekarza	16
Dostań się do centralnego magazynu	17
Akt drugi	19
Ucieknij z więzienia	19
Odnajdź rebeliantów	21
Uratuj Denby'ego	22
Dowiedz się więcej o Żniwiarzu	23
Odnajdź Żniwiarza	25
Dostań się do strefy kwarantanny	29
Akt trzeci	30
Wydostań się ze strefy kwarantanny	30
Zdobądź notatnik doktora	32
Osiągnięcia	34

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

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Shardlight* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę utrzymaną w konwencji retro przygodówkę, której akcja toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości po wojnie nuklearnej. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie młodej kobiety - Amy Wellard, wszelkimi sposobami próbującej zdobyć lekarstwo na zabijającą ją chorobę. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Dodatkowo łamigłówki logiczne opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinna pozyskać bohaterka, zostały wyróżnione kolorem **czernym**, zdobywane osiągnięcia kolorem **pomarańczowym**, a istotne informacje **pogrubieniem**. Amy funkcjonuje w społeczeństwie podzielonym na klasy, pomiędzy którymi pod względem jakości życia rozciąga się przepaść. Rządzący arystokraci mają wszystko, zwykli obywatele starają się jakoś przetrwać, egzystując w nędznych warunkach i zmagając się z chorobami.

W poradniku do gry *Shardlight* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności, jakie trzeba wykonać, by kontynuować zabawę i dotrzeć do finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych wraz z odpowiednimi obrazkami;
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania osiągnięć (dodatkowo ich komplet umieszczono w ostatnim rozdziale).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Prolog

Porady ogólne

Eksploracja

Dokładnie badaj wszystkie lokacje - w grze nie ma ujawniania hotspotów, co oznacza, że trzeba polegać wyłącznie na własnej spostrzegawczości. Komentarze Amy dostarczają kolejnych informacji na temat świata gry (przeważnie są też inne po kliknięciu PPM niż po kliknięciu LPM), a niekiedy stanowią podpowiedź co do dalszych poczynań. Podobnie rozmowy z innymi postaciami - warto nagabywać każdego i wyczerpywać wszystkie tematy.

Ekwipunek

Inwentarz pojawia się po najechaniu kursorem myszki w górę ekranu. Niektóre przedmioty (po kliknięciu ich PPM) można oglądać w nim w zbliżeniu, co przeważnie oznacza, że należy coś z nimi zrobić albo przynajmniej zwrócić uwagę na komentarz bohaterki.

Menu

Przy otwartym ekwipunku widoczne jest też menu gry (w prawym górnym rogu ekranu). Znajduje się w nim opcja przejścia jej z komentarzem twórców, za co jest osiągnięcie, a po ukończeniu zabawy odblokowany zostaje bonusowy materiał: grafiki koncepcyjne i śmieszne wpadki podczas nagrywania dubbingu. W menu możesz też przyspieszyć tempo poruszania się Amy oraz włączyć lub wyłączyć napisy.

Zagadki

W grze przeważają zagadki środowiskowe, czyli polegające na manipulowaniu posiadanymi przedmiotami na obiektach otoczenia. Częste są też akcje typu "przynieś komuś coś, czego potrzebuje, a otrzymasz to, czego potrzebujesz Ty" - czyli przygodówkowa klasyka. Łamigłówek planszowych jest niewiele.

Osiągnięcia

Grając w wersję steamową, możesz zdobywać osiągnięcia - jest ich w sumie 19. Niektóre wpadają same, np. za ukończenie gry, ale w przypadku większości trzeba zrobić coś jeszcze oprócz wymaganego do przejścia gry minimum, np. kliknąć wszystkie interaktywne obiekty w danej lokacji albo wypróbować wszystkie dostępne możliwości czy wyczerpać wszystkie kwestie dialogowe.

Uruchom reaktor

Zszedłszy do tunelu, otwórz drzwi po prawej i maszeruj dalej przejściem (po prawej) spowitym błękitnym światłem.

Dotarłszy do sali z reaktorem, porozmawiaj z leżącym obok niego mężczyzną. Następnie spróbuj uruchomić reaktor (błękitny kryształ po prawej) - pojawi się plansza, na której trzeba wybrać kod. Nie znasz go, zatem wyjdź ze zbliżenia na panel z kodem ("Exit" w prawym dolnym rogu ekranu) i zapytaj o niego mężczyznę. Obiecaj, że mu pomożesz, a dowiesz się, że potrzebny jest numer seryjny danego urządzenia. Otrzymasz też **kuszę**, niestety - bez strzały. Zgodnie z sugestią technika niezbędną do kompletu **strzałę** wyjmij z czaszki leżących przy basenie (po lewej) zwłok (kliknij je).



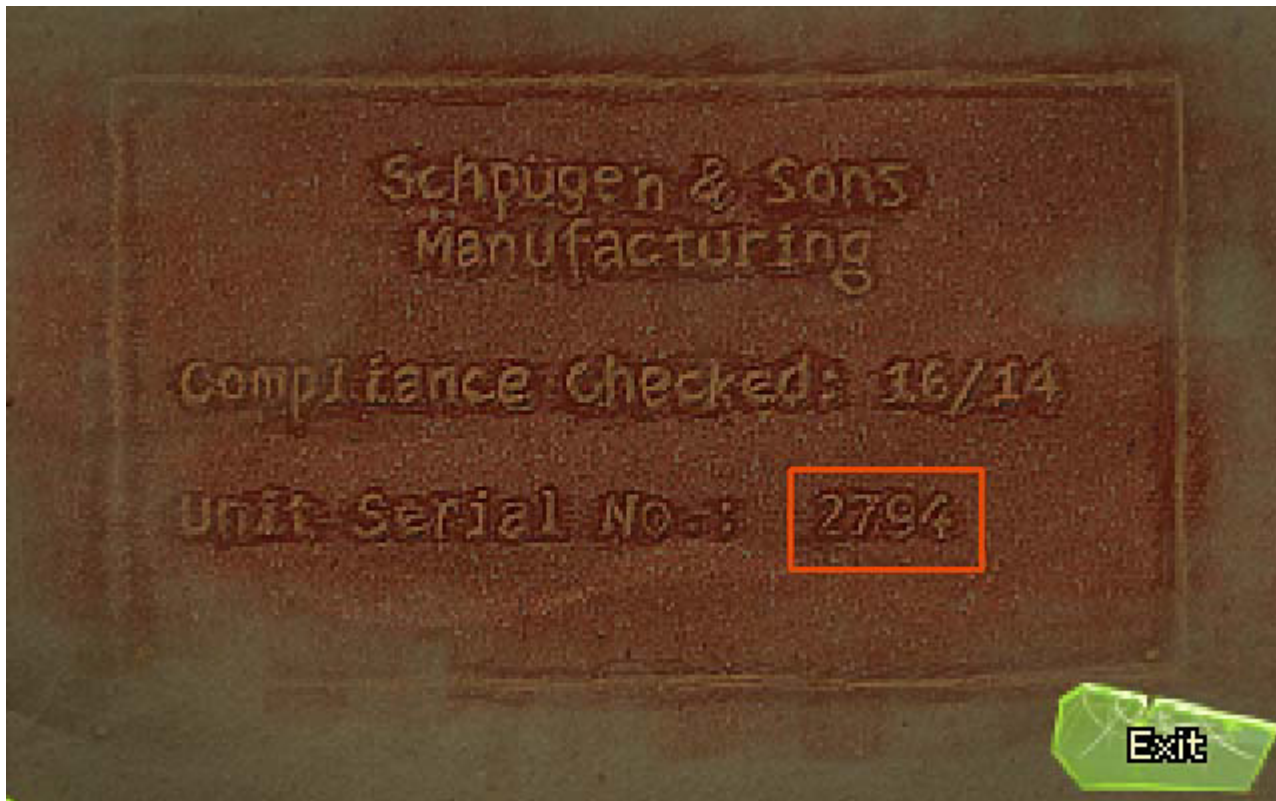
Wróć do pierwszego pomieszczenia i przyjrzyj się płycie na metalowej skrzynce wiszącej na ścianie (na lewo od drzwi), niestety - jest przerdzewiała i nie sposób odczytać wrytego na niej napisu. Strzel zatem z kuszy do zwisającej z sufitu lampy (kliknij kuszę w ekwipunku - pojawia się on po najechaniu kursorem myszki w górę ekranu - a następnie kliknij lampę kursorem w kształcie celownika), po czym wyjmij z leżącej na posadzce lampy **świecę** - bohaterka zabierze też swoją **strzałę**.

Zwróć uwagę na znajdujący się nad drzwiami wentylator - kliknij regulującą jego działanie okrągłą płytkę poniżej (na prawo od metalowej skrzynki) i w zbliżeniu ustaw szybkość obracania się wentylatora na maksymalną (mniej więcej na godzinie 9), po czym naciśnij widoczny poniżej przycisk (w dół), by skierować strumień powietrza na zewnątrz pomieszczenia.

Otwórz drzwi, a znalazłszy się za nimi, pociągnij za sznurek zwisający z odpowietrznika, by go otworzyć. Mocny strumień powietrza zrzuci na ziemię **kartkę papieru** - podnieś ją.

Odczytywanie numeru seryjnego

Wróć do pierwszej salki i ponownie przybliż widok na płytę na skrzynce. Przyłóż do niej kartkę papieru, po czym energicznie przesuń po niej kilkakrotnie świecą, aż odcisnięty napis będzie dobrze widoczny (jak na fotce poniżej). Zapamiętaj numer seryjny: **2794**. Wyjdź ze zbliżenia.



Maszeruj do sali z reaktorem, gdzie w zbliżeniu, klikając strzałki nad lub pod cyframi, ustaw na jego panelu ów kod. Po rozmowie z mężczyzną, w trakcie której dostaniesz od niego **list**, strzel do niego z kuszy.

Akt pierwszy

Oddaj list adresatowi

Znalazłszy się na zewnątrz, zabierz **deskę** ze stosu drewna przy ruinach tuż obok wyjścia z tunelu. Skieruj się w lewo - pojawi się mapa, na której wybierz Ministerstwo Energii (w centrum, nieco po prawej).

Wejdź do strzeżonego budynku, a wewnątrz skieruj się do wieży korytarzem po lewej - Amy będzie musiała zostawić strażnikowi kuszę. Wsiądź do windy, przy której stoi kolejny strażnik. Dotarłszy na miejsce, porozmawiaj z wieszczem. Otrzymasz **los loterii**. Wreszcie prowadzącymi w górę schodami po lewej udaj się do ministra Tiberiusa. Po skończonej konwersacji przejdź do windy (po prawej) - w holu Amy odzyska **kuszę** (plus dwie **strzały**). Opuść budynek ministerstwa. Na mapie wybierz dystrykt Targ Wschodni (na lewo od Ministerstwa Energii).

Na targu możesz zagadnąć Marichkę, Denby'ego i Gusa o osobę nazwiskiem Danton, ale żadne z nich nie będzie wiedzieć, o kogo chodzi. Skieruj się więc w lewo i wejdź w zaułek za stoiskiem mężczyzny w cylindrze (wyznawcy kultu Żniwiarza). Porozmawiaj z rezydującym tam Clemem. Zapytaj o Dantona i pokaż mu list do niego, wprowadź Clem też nic nie powie Amy na jego temat, ale kiedy zdecydujesz się opuścić zaułek, wspomni coś nauczyciela o kaligrafii.



Maszeruj teraz do studni (od stoiska Gusa w prawo), gdzie porozmawiaj z Nelsonem. Zapytaj go, czy możesz chwilę poczytać i z listy wybierz pozycję na temat kaligrafii. Otrzymałszy rzeczoną **książkę**, wróć na targ.