

# Sublustrum

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Sublustrum**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Phantomery Interactive, Wydawca Noviy Disk, Wydawca PL Nicolas Games  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

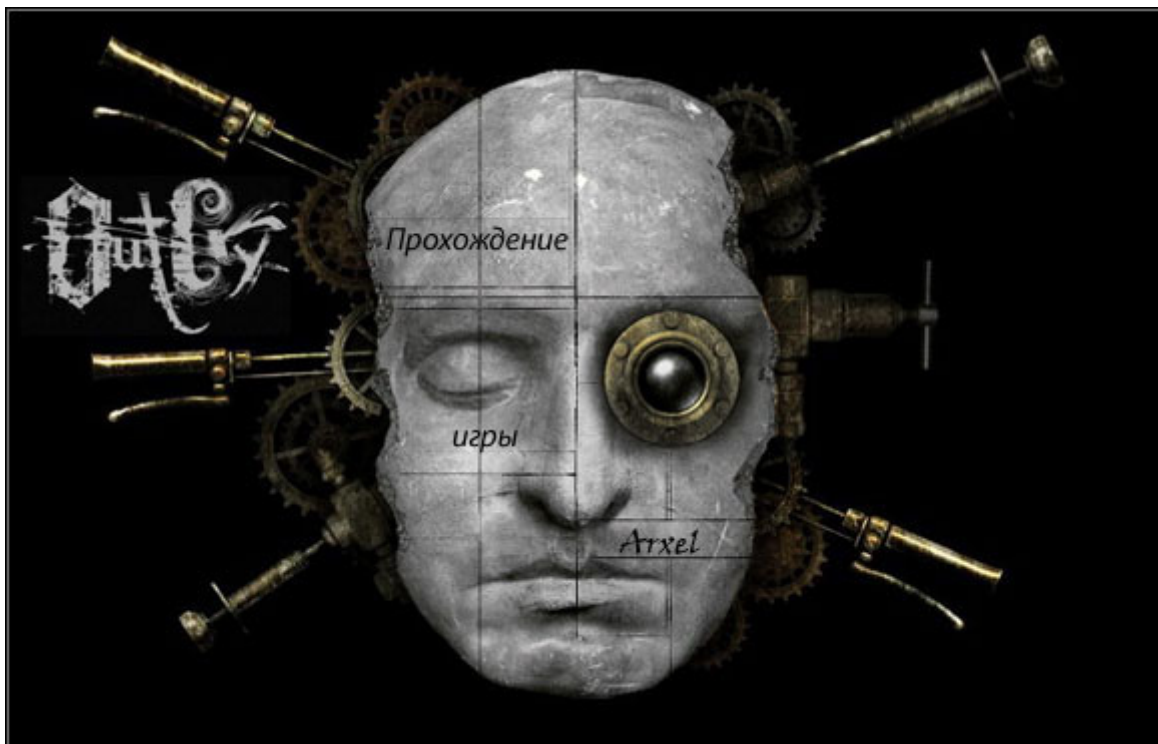
## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Rozdział 1</b>	<b>4</b>
<b>Rozdział 2</b>	<b>9</b>
<b>Rozdział 3</b>	<b>19</b>
<b>Rozdział 4</b>	<b>24</b>
<b>Rozdział 5</b>	<b>30</b>

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](http://www.gry-online.pl)

# Wstęp



Witaj w poradniku do gry *Sublustrum* (znanej także jako *OutCry*) – mrocznej przygodówki typu point&click. Gra z pozoru wydaje się krótka, jednakże niech nie zmyli Cię ilość rozdziałów – zagadki, z którymi przyjdzie Ci się zmierzyć, wymagają wyężenia wszystkich szarych komórek (a także niektórych zmysłów) i do banalnych nie należą.

Wszelkiej maści książki czy notatki oznaczone są w poradniku kolorem „niebieskim”, natomiast przedmioty, które będziesz musiał zebrać do swego ekwipunku, kolorem (pomarańczowym).

## **Drobne porady:**

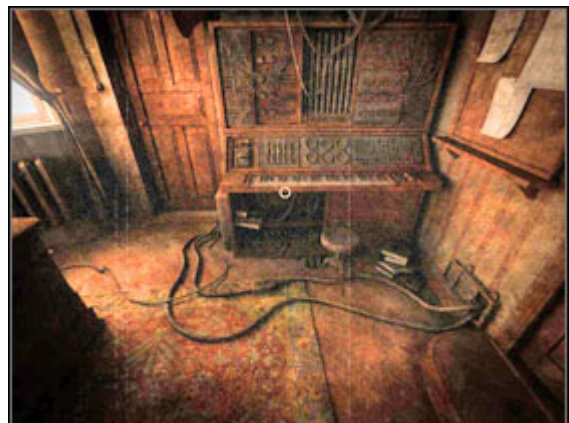
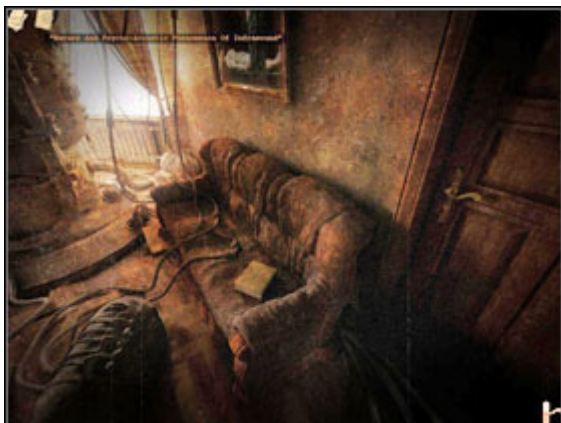
- przede wszystkim – **czytaj uważnie wszystkie notatki!** Pełnią one rolę podpowiedzi do zagadek, nad którymi przyjdzie Ci się głowić;
- ilość miejsc i przedmiotów, na których możesz wykonać jakąś akcję, jest dość mocno ograniczona, tak więc nie powinieneś się pogubić.

# Rozdział 1

Grę rozpoczynasz w ciemnym przedsionku. Aby rozjaśnić nieco pomieszczenie, użyj przełącznika, który znajduje się na ścianie po prawej **#1**. Przejdź dalej. Po prawej znajdziesz lustro, na stoliku obok zdjęcia leży list „**Letters**” – podnieś go i przeczytaj. Odwróć się i skieruj do drzwi po drugiej stronie. Gdy przekroczysz próg, usłyszysz krótkie nagranie z gramofonu, pośrodku będzie stała sporej wielkości kapsuła **#2**.



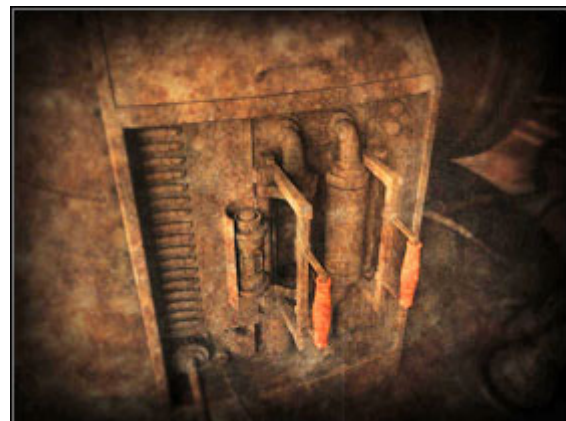
Obok gramofonu znajdziesz kolejny list „**Letters**”, natomiast na sofie, z tyłu **#1** – książkę o infradźwiękach „**Nature And Psycho-Acoustic Phenomenon Of Infrasound**”. Udaj się do pomieszczenia za dwuskrzydłowymi drzwiami. Po prawej znajduje się dziwne urządzenie **#2**. Na dolnej półce leży bezpiecznik (**Fuse**)– zabierz go, po czym podejź bliżej wspomnianego urządzenia.



Twoim zadaniem jest ułożenie suwaków w taki sposób, aby zaświeciły się wszystkie trzy żarówki. Na początku przekręć pokrętkę po lewej – dwie mniejsze żaróweczki zaczną świecić. Musisz natrafić na takie miejsce, w którym zmieni się wydobywany z maszyny dźwięk. Zadanie jest bardzo proste, nie powinieneś mieć z nim żadnych problemów. Obrazek poniżej pokazuje, jak dokładnie powinny być rozmieszczone suwaki. Cyfry umiejscowione obok tworzą wraz z ustawionymi suwakami kod (25754), który przyda Ci się później.



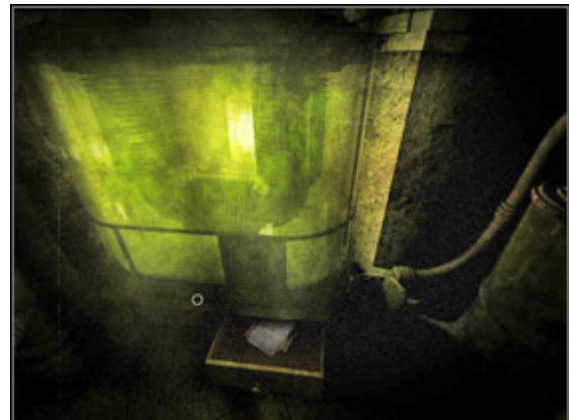
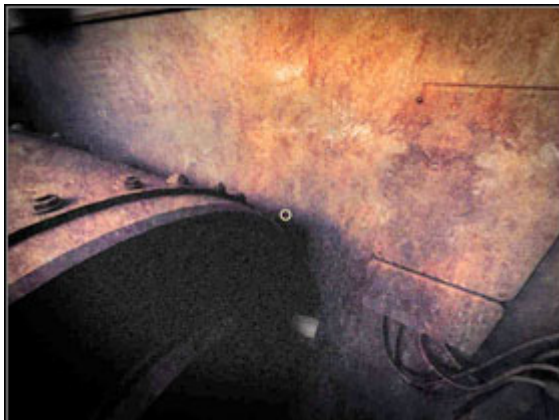
Kiedy uporasz się z tym zadaniem, podejź do biurka #1. Znajdziesz na nim dziennik „Professor’s diary” oraz książkę o megalitach – a dokładniej rozdział o dolmenach, „Megaliths”. Ponadto z szuflady wyciągnij klucz (Old key). Wróć do pomieszczenia z kapsułą. Usłyszysz kolejne nagranie, po którym wybuchnie jeden z bezpieczników kapsuły. Podejź do skrzynki, otwórz pojemnik po lewej i wsadź do niego wcześniej znaleziony bezpiecznik #2.



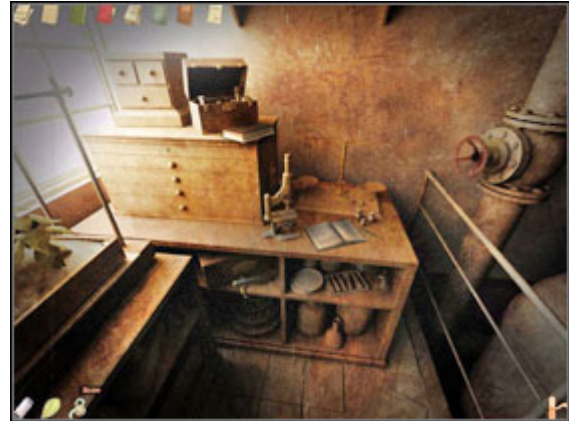
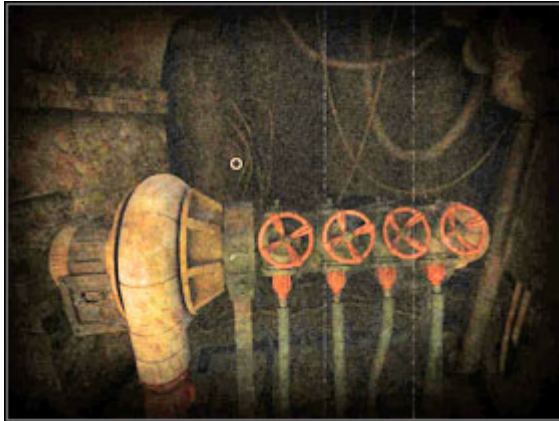
Podejdź teraz do drzwi obok gramofonu. Otwórz je za pomocą wcześniej zabranego klucza i wejdź do środka. Po prawej na komodzie znajdziesz pusty inhalator (**Empty Inhaler**) oraz zapiski dotyczące doświadczeń nad pewną rośliną „**My experimenst with Albertia inodorum**” #1. Skieruj się na drugi koniec pokoju. Z biurka #2 zabierz kurek (**Tap**) oraz encyklopedię „**Botanical encyklopedia**”. Po lewej znajdziesz doniczki z roślinami, zerwij ze środkowej jeden listek (**Albertia Inodorum**). Nim odejdziesz, odkręć zawór po prawej. Na dolnej półce znajduje się próbowka z gumowym wężem – wkrótce po niego wrócisz.



Zejdź po schodkach. Obok bojlera zlokalizujesz dalszą część notatek opisujących eksperymenty „**My experimenst with Albertia inodorum**” #1. Przejdź przez drzwiczki. W środku, po prawej, tuż przy wejściu znajdziesz notkę „**Note**”, natomiast nieco dalej szufladę #2, a w niej kolejne strony opisu eksperymentów „**My experimenst with Albertia inodorum**”. Przewróć kilka stron – znajdziesz nożyczki (**Scissors**).



Po prawej mieści się system chłodzenia wodnego **#1**. Przymocuj znalezione przed chwilą ostatnie pokrętło, po czym przystąp do ustawiania ich wszystkich. Na początek ustaw je na poziom „zerowy” (przekręć wszystkie zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a następnie przekręć je, kolejno od lewej, na poziomy: **6,0,2,3** (kręcąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Na koniec pociągnij za dźwignię po lewej. Wyjdź z pomieszczenia. Podejdź do stolika, z którego uprzednio zabrałeś pokrętło i gdzie znajduje się probówka z gumowym węzłem **#2**. Za pomocą nożyczek odetnij kawałek węża (**Hose**).



Odwróć się i podejdź do kolejnego stolika **#1**. Otwórz szufladkę młynka (jest po prawej), wrzuć do środka listek Albertii, zmiel go i wyciągnij (**Ginded leaves**). Postaw pusty inhalator pod kranikiem oraz wstaw gumowego węża w miejsce, gdzie jest ubytek **#2**. Zmielony listek włóż do inhalatora, następnie wprowadź z lewego pojemnika trzy dawki substancji oraz pięć z prawego. Zmieszaj je w trzeciej probówce, po czym za pomocą prawego kurka wlej całość do inhalatora – zabierz go (**Prepared inhaler**).

