

Syberia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Syberia

autorzy: „Nell” & Marcin „Sio” Grabowski

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

Fabuła	3
Garść Tipsów	3
Część I - Valadilene	4
Część II - Barrockstadt	10
Część III - Komkolzgrad	17
Część IV - Aralbad	22

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.

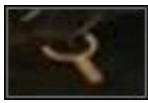
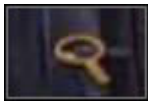



Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Fabula

Kate Walker, prawniczka z Nowego Yorku została przysłana do francuskiej wioski Valadilene aby sfinalizować przejęcie fabryki zabawek. Niestety sprawa skomplikowała się, ponieważ właścicielka Anna Voralberg umiera przeddzień przyjazdu Kate. Zmarła pozostawia po sobie list, w którym wyznaje, że jej brat Hans żyje. Zadaniem Kate jest odszukanie spadkobiercy fabryki, aby było możliwe sfinalizowanie transakcji. I tu zaczyna się nasza przygoda.

Polecenia wydajemy lewym przyciskiem myszki. Prawy służy do pokazania zawartości kieszeni. Aby obejrzeć lub użyć (oko lub ręka) dokumentów zebranych w trakcie gry rozwijamy kieszeń wciskając przycisk strzałki. Przedmioty wybieramy klikając na nie, pokazują się one w lewym dolnym rogu ekranu gotowe do użycia. W kieszeni mamy także notatnik – Kate dowiadując się czegoś ważnego wpisuje słowo na listę. Telefon komórkowy służy do pchnięcia akcji w kilku miejscach gry. Mimo że gra jest niezbyt skomplikowana radzimy uważnie śledzić kursor. Zmienia on kształt w zależności od sytuacji, ruszając szybko myszką łatwo można przeoczyć owe zmiany.

	tak wygląda podczas obsługi różnych urządzeń
	informuje, że można się przyjrzeć bliżej
	możemy z kimś porozmawiać
	można coś podnieść
	informuje o możliwości zwiedzenia innych lokacji

Garść Tipsów

(Dla Odważnych Pragnących Skończyć Grę Bez Solucji)

Jeśli jakieś drzwi są zamknięte a Kate informuje nas że nie musi tam wchodzić – nie zaprzatajmy sobie nimi głowy. Raz użyty przedmiot znika nam z kieszeni, jeśli został - znaczy, że będzie jeszcze potrzebny. Nie da się stworzyć nowego przedmiotu z posiadanych w kieszeni. Czytajcie wszystkie dokumenty jakie wpadną w łapkę – zawierają niekiedy ważne informacje. Nie wszystkie postaci spotkane w grze pchną akcje do przodu. Czasem trzeba kilka razy pytać o interesującą nas rzecz, aby osiągnąć sukces. Dialogi przyspieszamy prawym przyciskiem myszki.

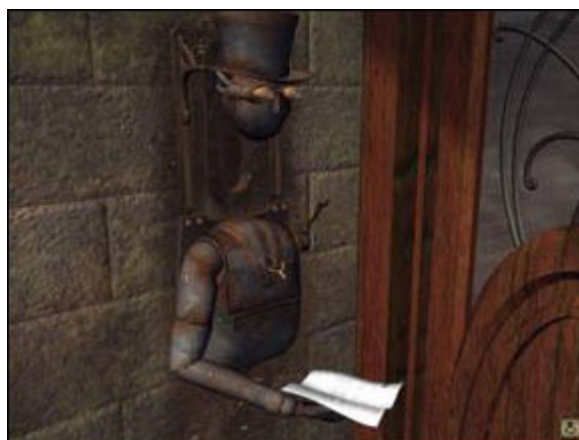
Część I - Valadilene

Kate trafia do hotelu. Tam, w recepcji bierze folder na temat Valadilene. Aby porozmawiać z recepcjonistą należy rozwiązać pierwszą prościutką zagadkę – uruchomić dzwonek na ladzie – trzeba użyć kluczyka leżącego obok i nacisnąć czerwony guzik. Następnie można wyciągnąć niezbędne informacje od recepcjonisty oraz wiejskiego chłopaka Momo. Po chwili Momo ucieka – zostawiając kilka kółek zębatach (oczywiście należy je wziąć jak wszystko co wpadnie nam w łapkę w ciągu tej gry). Na stole jest wyrysowany schemat ich ułożenia.



Następnie Kate prosi recepcjonistę o pomoc w zanieśieniu jej bagażu do pokoju. W pokoju czeka na nią fax nr 1 z firmy. Następnie trzeba zadzwonić do szefa, aby powiadomić go o śmierci Anny V. Użyjemy w tym celu komórki Kate (numer do biura już jest do niego wpisany). Po zakończeniu rozmowy w recepcji powinien czekać fax nr 2 z rekomendacją dla notariusza. (Należy kliknąć na zakładkę „Mission” aby się o ten fax zapytać.) Wychodzimy z hotelu, aby spotkać się z notariuszem. Kierujemy się na lewo – dla siedzącego przy komputerze (dla Kate oczywiście było to prawo ;). Po drodze możemy zahaczyć o piekarnię (niestety żadnych świeżych pączków)... oraz popukać w okoliczne drzwi, jednakże naszym celem jest dom notariusza. Na ławce obok jego domu leży gazeta – znajdziemy w niej kilka informacji na temat wioski.

Aby dostać się do domu notariusza trzeba rozwiązać kolejną zagadkę: automat przy drzwiach zweryfikuje nasze rekomendacje. Należy położyć fax nr 2 z firmy na rączce, pociągnąć małą dźwignię na piersi, a potem wajchę z boku. Drzwi otworzą się automatycznie.



Syberia – Opis przejścia GRY-OnLine

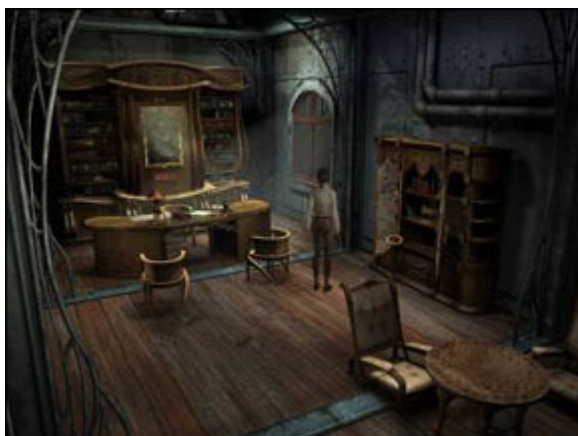
Po wejściu do holu od razu kierujemy się do notariusza (nieładnie grzebać w cudzych papierach). Rozmowa z notariuszem wyjaśni nam pewne sprawy (wzbogaci o list Anny V.). Notariusz zaproponuje również zwiedzenie fabryki Voralbergów. Przed wyjściem zabieramy stojący obok wieszaka klucz. Warto również przyjrzeć się maszynerii znajdującej się na biurku – automat do pieczętek – przyda się później.

Następnie kierujemy się do furtki w parkanie naprzeciw hotelu – tam znajduje się siedziba Voralbergów. Po drodze Kate odbiera pierwszy z wielu telefonów (ten od Dana – jej narzeczonego), jakie będą ją „nękać” w czasie wędrówki. Aby otworzyć furtkę użyjemy klucza zabranego z domu notariusza. (Znów kombinacja wkładania, nakręcania i ciągnięcia wajch).

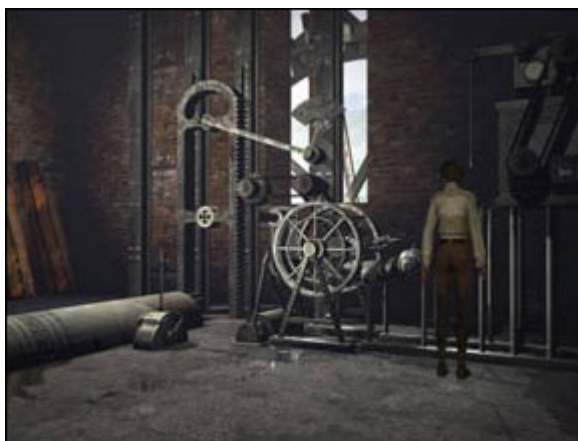


Przechodzimy na dziedziniec z fontanną – cztery ścieżki prowadzą do różnych części posiadłości – kolejno od lewej strony prowadzą do: fabryki, wiaty obok fabryki, dworzec i do domu z ogrodem (labirynt).

Wybieramy ścieżkę prowadzącą do fabryki (pierwsza od lewej). W fabryce żelaznymi schodami dostaniemy się do biura Anny V. Tam pośród papierów na biurku znajdujemy kilka listów ponagających spłatę długów oraz plany dziwnego pociągu. W szafce po poruszeniu jednej z książek otworzy się skrytka z pozytywką. Zabieramy cylinder.



Po spenetrowaniu biura schodzimy schodami na dół i udajemy się w lewo. Po otwarciu drzwi oczom naszym ukaże się wisząca postać – robot Oscar. Został zaprojektowany przez Hansa – jednak nie ma nóg. Po krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że należy je wyprodukować. Oscar daje nam kartę produkcyjną oraz instrukcje, jaki model nóg jest mu potrzebny. Aby je wyprodukować należy przede wszystkim uruchomić olbrzymie koło wodne napędzające mechanizmy fabryki. Uruchomimy je w pomieszczeniu po prawej stronie głównego wejścia do hali montażowej – po pociągnięciu sznurka (spłuczki) olbrzymi chomik napędza małe koło rozruchowe, dźwignią obok podłączamy przekładnię do koła wodnego.



Teraz musimy dostarczyć materiał do produkcji, który znajduje się w wiacie obok fabryki (należy się wrócić do dziedzińca z fontanną i wybrać ścieżkę prowadzącą w lewy górny róg ekranu). Na miejscu ciągniemy za dźwignię i cylinder przenosi się do fabryki. Wracamy teraz do hangaru i kierujemy się na lewo do pomieszczenia z wózkiem widłowym. Cylinder już tam jest. Uruchamiamy wózek, który przenosi materiał do hali produkcyjnej.

Następnie kierujemy się na schody prowadzące do pulpitu sterowniczego. Umieszczamy kartę produkcyjną w szczelinie (żółta łapka jest na szczelinie) i wybieramy „kolor”, (czyli materiał, z którego mają być wykonane nogi) – w tym przypadku najjaśniejszy – piaskowy.



Wyprodukowane buty zanosimy Oscarowi, który potem wyrusza na poszukiwanie swojego pociągu. Pociągu, którym będzie podróżować również Kate Walker, aby odszukać Hansa V. W fabryce dzwoni do Kate jej matka – opowiada o swoim nowym „narzeczonym” Franku Malkoviczu. To nazwisko przyda się później nie należy, więc bagatelizować paplaniny przez komórkę.

Po wyjściu z fabryki kierujemy się do domu Voralbergów (ostatnia dróżka – z prawej strony). Nie wejdziemy głównym wejściem, więc kierujemy się na tyły domu. Tam znajduje się wysuwana drabinka – kluczyk do niej znajdziemy w ogrodzie na tyłach domu w kamiennej misie.



Po uruchomieniu drabinki dostajemy się na strych domu. Na strychu w szkolnym biurku z podnoszonym blatem znajdujemy kałamarz oraz pamiątnik Anny, dzięki któremu poznajemy historię rodziny Voralbergów oraz dowiadujemy się o niezwykle fascynacji Hansa Mamutami. Na strychu spotykamy również Momo (dopiero po zapaleniu żarówki), który prosi Kate o rysunek Mamuta. Niestety Kate nie ma talentu, więc rysunek możemy przerysować z jednej z belek na strychu (tuż obok zapalanej żarówki).

Szczęśliwy chłopiec odkrywa przed Kate sekret – otwiera zamkniętą furtkę na końcu ulicy, a potem prowadzi przez park do swojego ulubionego miejsca. W parku znajduje się tama, którą Kate próbuje otworzyć, niestety jest za słaba. Prosi Momo o pomoc, ale ta próba też kończy się nie powodzeniem, urządzenie się psuje. Podnosimy złamany kawałek drewna. Niedaleko tamy leży na brzegu stara łódź, obok niej wiosło. Używając kawałka drewna przyciągamy do brzegu wiosło, a następnie prosimy o pomoc Momo, który wyciąga je na brzeg, a następnie za jego pomocą podnosi tamę. Po opadnięciu wody Kate idzie do jaskini – tej samej, w której Hans miał wypadek. Tam na ziemi znajdujemy lalkę Mamuta.

