



The Inner World

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Inner World

autor: Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Studio Fizbin, Wydawca Headup 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
Część pierwsza	4
Część druga	13
Część trzecia	18
Część czwarta	27
Część piąta	43
Część szósta	54

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

Wprowadzenie

Oto poradnik do oryginalnej gry przygodowej The Inner World. Poprowadzisz tu Roberta (a później także i Laurę) poprzez niezwykle krainy, znajdujące się głęboko pod ziemią. Podczas zabawy nie ma żadnych mini-gier logicznych, a gameplay opiera się głównie na używaniu i łączeniu ze sobą przedmiotów. Ważną rzeczą są także dialogi i wybór tematów podczas nich. Przy wejściu do każdej lokacji najpierw oglądaj wszystkie możliwe przedmioty i postacie, a dopiero później próbuj ich używać. Obserwacje Roberta mogą zawierać wiele cennych wskazówek.



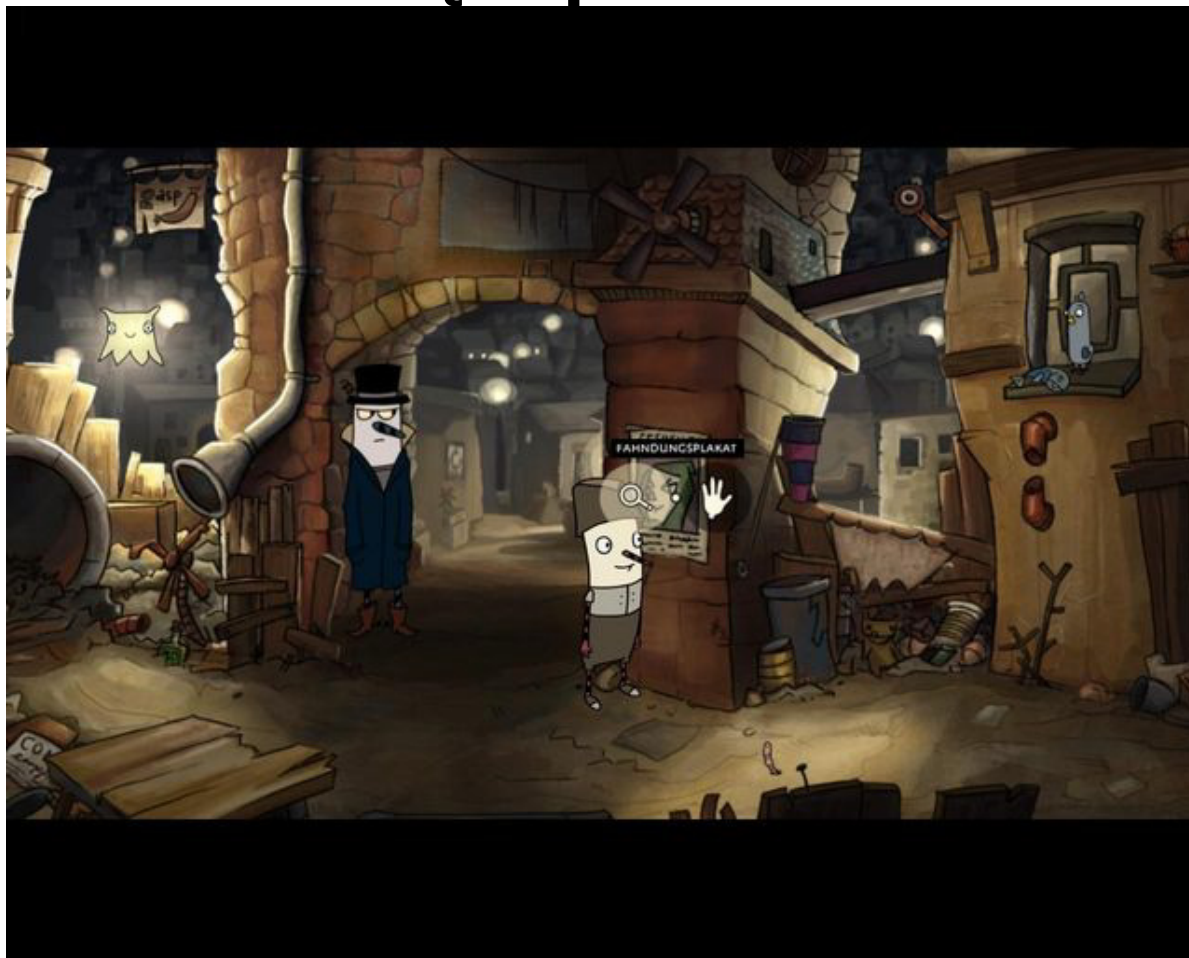
W trakcie swojej przygody spotkasz wiele dziwnych postaci.

Porady ogólne:

- podczas rozmowy poruszaj wszystkie tematy. Niektóre musisz powtórzyć 2–3 razy, nim dowiesz się wszystkiego o danej sprawie. Jeśli temat na dany moment jest wyczerpany, jego ikonka blaknie.
- aby użyć przedmiotu na obiekcie znajdującym się na planszy, musisz **przeciągnąć** go z inwentarza na cel
- aby połączyć przedmioty w inwentarzu, musisz przesunąć jeden na drugi; niektóre możesz łączyć i rozłączać kilkakrotnie

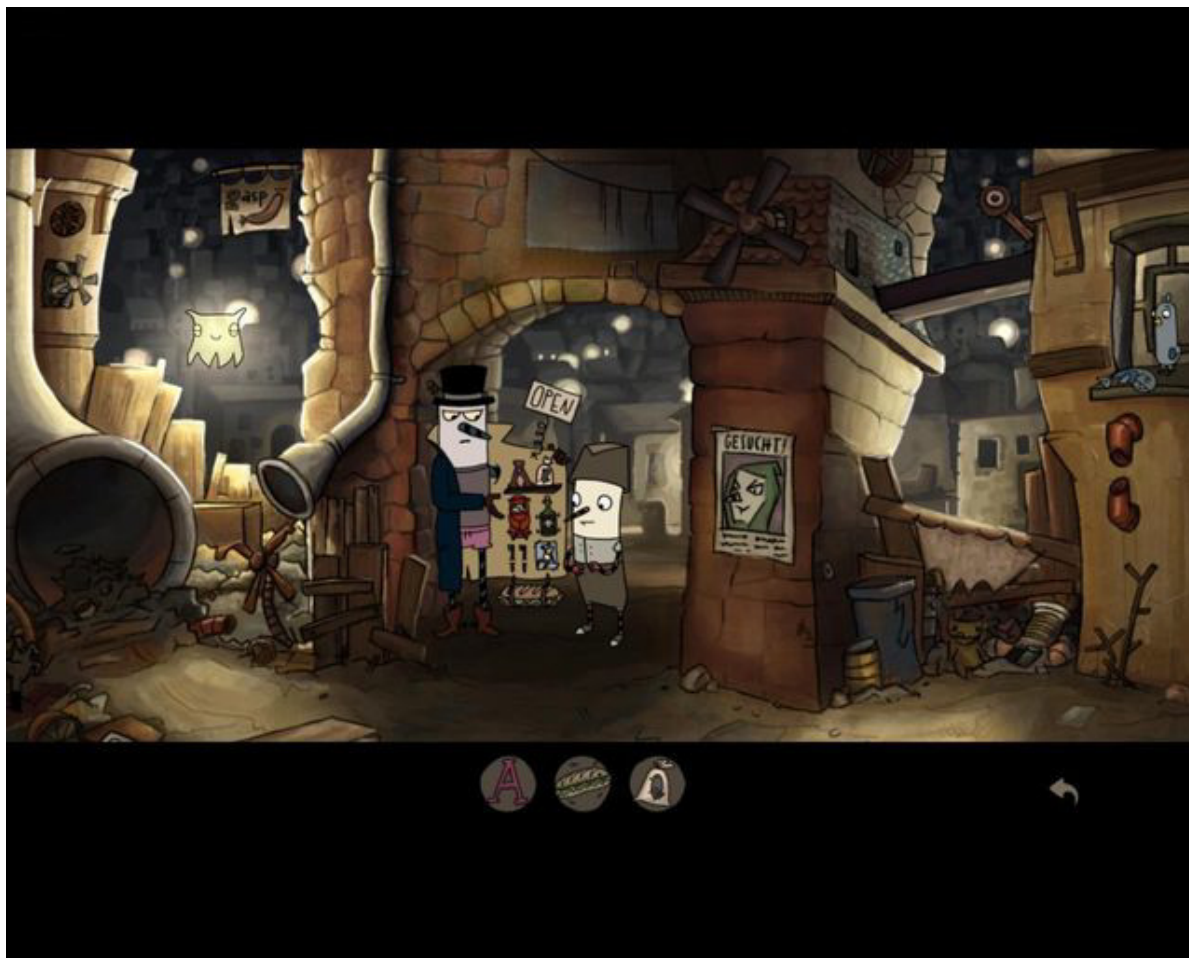
Antoni „HAT” Józefowicz (www.gry-online.pl)

Część pierwsza



Pierwsza grywalna lokacja

Po wszystkich scenkach animowanych i trafieniu na ulicę przyjrzyj się **plakatowi**, a następnie Fosfowski unoszącemu po lewej. Zabierz **butelkę** stojącą pod rynną, a następnie wróć do plakatu i zabierz stojący po jego prawej stronie **wiatrolap**. Spróbuj także pochwycić **robaczka**, który częściowo wystaje z ziemi.



Pokątny handel

Zabierz **rękojeść kuli**, stojącą pod ścianą budynku z prawej strony, a następnie skieruj się do typka w przejściu. Nawiąż z nim rozmowę, pytając najpierw o posiadane towary. Tu wybierz dwukrotnie opcję numer trzy, a dowiesz się, co to jest **Asporora**. Podejmij ponownie temat, a dostaniesz **pacynkę** oraz **worek**. Tego ostatniego użyj w inwentarzu, a dostaniesz **nić**. Połącz ją z wiatrolapem, a otrzymasz poręczny **chwytnak**. Użyj butelki na robaczku, a gdy upije się – zabierz go. Po butelce zostanie ci **korek**. Połącz robaczka z rękojeścią kuli i dodaj do tego korek – **proca** gotowa! Użyj procy na **rybie**, którą delektuje się gołąb. Gdy ptaszysko sfrunie za nią na dół, użyj chwytnaka, aby je złapać. Po scenie zabierz chwytnak i ruszaj przejściem w głąb miasta.



Młody zdolny

Idź w lewo i porozmawiaj z kobietą niańczącą oseska. Potem porozmawiaj z młodzieńcem trzymającym Fosfosa. Młodzian ma na imię Detze. Po wyczerpaniu wszystkich tematów porozmawiaj z nim ponownie, kładąc nacisk na rozmowę o świetlistym stworku. Następnie obejrzyj posągi stojące za nim i wjedź przez drzwi do środka budynku.



Bar i jego właścicielka

Porozmawiaj z barmanką – dostaniesz od niej **drinka** na początek konwersacji. Użyj na nim korka. Następnie wypytaj o wszystko typa grającego na automacie. Obejrzyj skrzynkę, spróbuj też zagadać do śpiącego pijaka, a potem wyjdź na zewnątrz.