



Yesterday Origins

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Yesterday Origins

autor: Katarzyna Kayleigh Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-338-9

Producent Pendulo Studios, Wydawca THQ Nordic / Nordic Games, Wydawca PL cdp.pl
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Prolog Opis przejścia	4
Rozdział pierwszy - Paryż Opis przejścia	9
Rozdział drugi - klasztor św. Brygidy Opis przejścia	18
Rozdział trzeci - Nowy Jork Opis przejścia	29
Rozdział czwarty - zamek Inverloch Opis przejścia	37
Rozdział piąty - katakumby	46
Rozdział szósty - Amsterdam i Paryż	53
Osiągnięcia	63
Porady ogólne	68

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Yesterday Origins* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę mroczną, a przy tym niepozbawioną humoru przygodówkę, której akcja toczy się współcześnie oraz w czasach hiszpańskiej inkwizycji. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie Johna i Pauline, pary bohaterów znanych fanom Pendulo Studios z pierwszej części cyku - *Yesterday*.

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 należy pozyskać, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, zdobywane informacje kolorem **niebieskim**, osiągnięcia kolorem **pomarańczowym**, a istotne kwestie **pogrubieniem**.

Trzy lata po pamiętnych wydarzeniach z udziałem dwójki bohaterów oraz Henry'ego White'a i Samuela Coopera John i Pauline mieszkają w Paryżu, gdzie prowadzą sklep z antykami. Cierpiącego na amnezję Yesterdaya męczą koszmarne sny, w których w osobie Miguela de Castro, syna księcia Fuentenegry, powracają do niego fragmenty wspomnień.

W poradniku do gry *Yesterday Origins* 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)

Opis przejścia

Prolog | Opis przejścia

Uwolnij się z kajdan

Podejdź do okratowanych drzwi celi (po lewej), na których wyświetla się strzałka. Kliknij ją - pojawi się widok na sąsiednie pomieszczenie, w którym drzemie strażnik. Kliknij strażnika - masz dwie możliwości: przyjrzeć się mu w zbliżeniu i z nim porozmawiać (odpowiednio ikonki lupy i dymku nad postacią strażnika). Podczas oglądania strażnika klikaj pulsujące białe kółka na jego sylwetce.

Obserwacja strażnika:

- szrama na lewym (z perspektywy gracza) policzku;
- czerwone plamy na brzuchu (po prawej);
- klamra od paska;
- kufel w prawej ręce (trzeba obrócić postać bokiem);
- lewa dłoń (w pozycji bokiem).

W trakcie rozmowy wyczerp wszystkie tematy - kiedy poruszyś którąś z trzech kwestii: "syn szatana", "nadprzyrodzona moc" albo "niewinność", w ekwipunku pojawi się informacja (można je wykorzystywać jak przedmioty) o tym, że strażnik jest **niedowiarkiem**; kiedy porozmawiasz o znajdującej się w celi świni, pozyskasz informację o **krwi**.

Wróć do widoku celi (strzałka na okratowanych drzwiach).



Przyjrzyj się oświetlonemu miejscu o kolistym kształcie w głębi celi. Po odsunięciu się kraty u góry spadnie tam przymocowany do liny trup Alonso, syna kucharza. Zbadaj go.

Obserwacja wiszących zwłok Alonso:

- górna część liny;
- brak pulsu na szyi;
- nos;
- węzeł liny (przy lewym - z perspektywy gracza - ramieniu).

Obserwacja leżących zwłok Alonso:

- policzek;
- brak pulsu na szyi;
- rolka pergaminu na piersiach;
- łąta na ubraniu na klatce piersiowej;
- sakiewka przytroczona do pasa.

W trakcie badania zwłok w ekwipunku pojawi się informacja o możliwości wykorzystania **ubrania** Alonso (nos albo policzek) oraz **diabelska jadowita ropucha** i **rolka pergaminu**. W zbliżeniu obróć tę ostatnią, tak by można było rozwiązać tasiemkę i odczytać treść wiadomości. Zabierz podłużny **kawałek metalu**, który był do niej dołączony. Na koniec rzuć okiem na linę wiszącą nad Alonso.

W ekwipunku kliknij ikonkę bohatera (pośrodku) i przyjrzyj mu się w zbliżeniu.

Obserwacja Miguela:

- ślad na lewym (z perspektywy gracza) policzku;
- lewe ramię;
- lewe przedramię (z boku);
- prawa dłoń (z boku);
- prawe kolano;
- kajdany na lewej nodze;
- kostka lewej nogi (z boku, po zdjęciu kajdan).



Przy zbliżeniu na kajdany (tak by było widać na nich białe pulsujące kółko) kliknij w ekwipunku pozyskany przed chwilą kawałek metalu - Miguel uwolni się od łańcucha.

Ucieknij z celi



Podejdź do drewnianej półki przy ścianie (na lewo od paleniska). Weź leżący na niej (po prawej) **kawałek płótna**. Przesuwając widok w lewo, zauważ wyryty na półce symbol szatana. Zabierz stojący na lewo od niego **pusty kufel**. Dostrzeż zaschniętą krew (jeszcze bardziej po lewej).

Zbadaj też kociół (po prawej; dodatkowy temat w rozmowie ze strażnikiem) - jego wnętrze, środkową część i palenisko. Rzuć okiem na dyby w prawym dolnym rogu ekranu (dodatkowy temat w rozmowie ze strażnikiem).

Zabierz oparty o filar **żelazny pręt** oraz leżące w dole ekranu **narzędzie tortur** (tzw. hiszpańskie buty). Wreszcie przyjrzyj się świni.

Obserwacja świni:

- miejsce nieco powyżej ryja;
- brzuch;
- kajdany na tylnej nodze.

Przejdź do widoku na pomieszczenie ze strażnikiem. Przyjrzyj się kapturowi z rogami wiszącemu na ścianie tuż przy kracie (obu rogom jelenia i dziobowi kruka), stojącej w rogu żelaznej dziewicy (dodatkowy temat w rozmowie ze strażnikiem), znajdującej się obok fladze inkwizycji i wyjściu z lochu oraz beczce z piwem - na prawo od strażnika. (Jeśli użyjesz posiadanego kufła w zbliżeniu na beczkę, otrzymasz osiągnięcie **Happy Hour**). Porozmawiaj z mężczyzną na nowe tematy. Wróć do widoku na celę.