

Unmechanical

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Unmechanical

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podziemia	4
Rozrusznik	13
MAPA – TUNEL 1	14
MAPA – TUNEL 2	19
Kopalnia	24
Rozrusznik – kontynuacja	35
MAPA – TUNEL 3	36
Fabryka	44
Zakończenia	57
Zakończenie 1	58
Zakończenie 2	60

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

Poradnik do gry *Unmechanical* – sympatycznej logicznej platformówki, zawiera kompletny opis przejścia wszystkich poziomów przygotowanych przez autorów. Znajdziesz tutaj szczegółowe informacje potrzebne do wykonania łamigłówek zawartych w grze.

Poradnik zawiera:

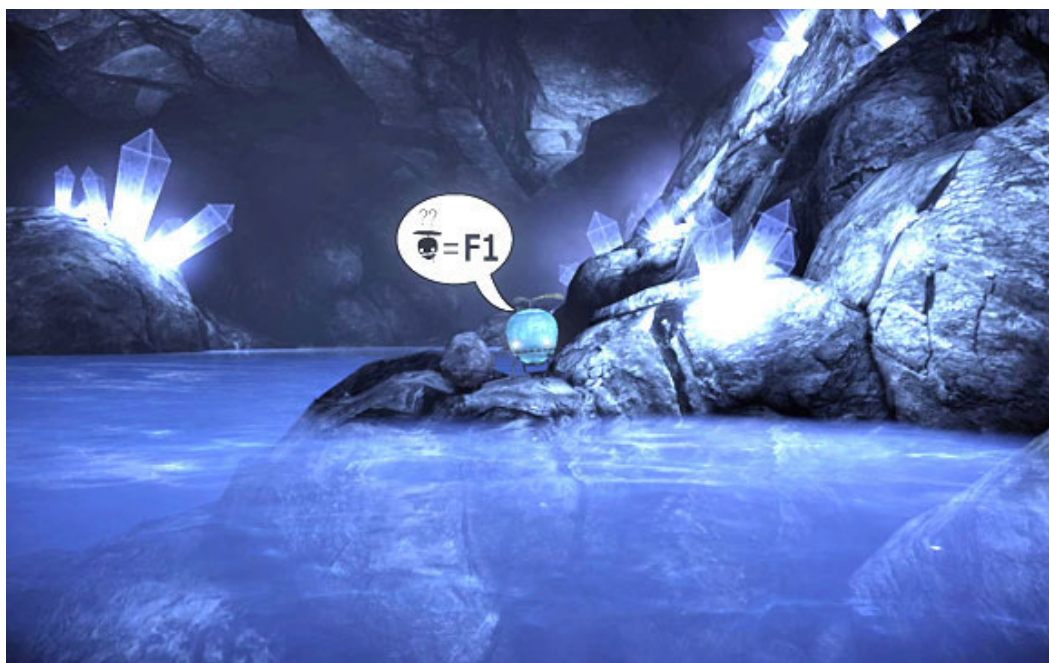
- Poglądową mapę każdej planszy, pozwalającą w łatwy sposób zlokalizować interesującą Cię łamigłówkę!
- Szczegółowe rozwiązanie wszystkich zagadek logicznych.
- Informacje dotyczące dwóch różnych zakończeń dostępnych w grze.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Podziemia



Poglądowa mapa planszy



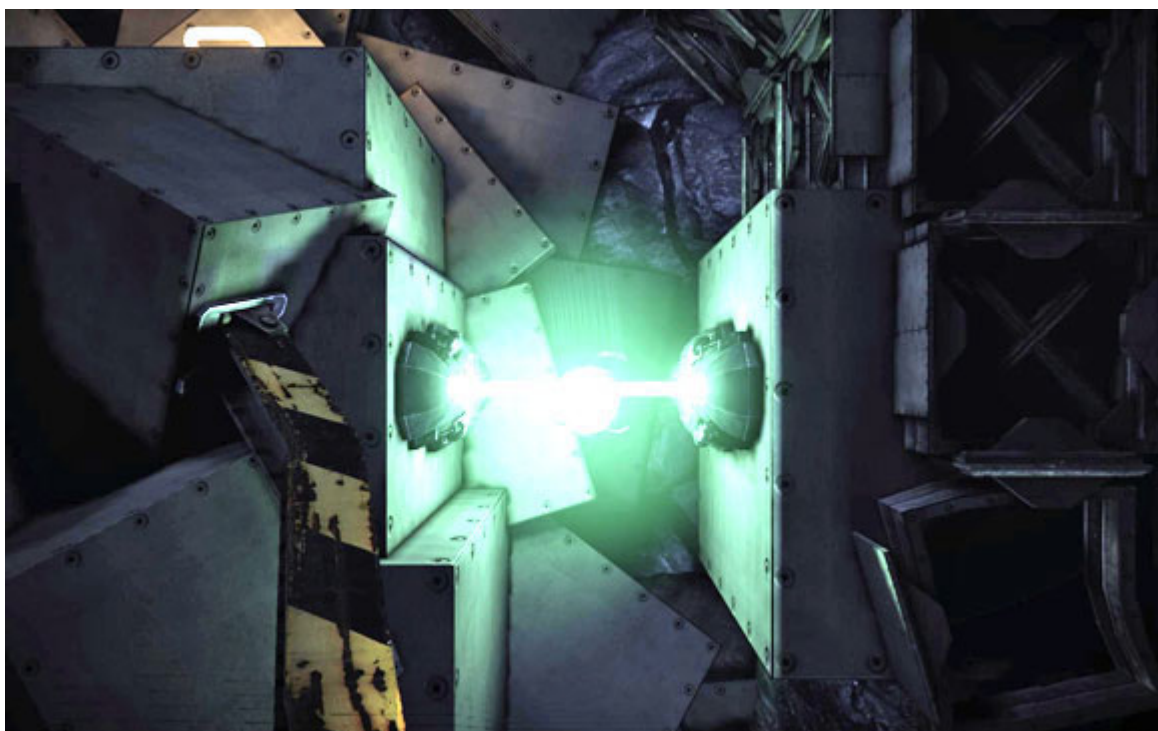
Grę rozpoczynasz od krótkiego filmiku ukazującego jak to mały robot został wciągnięty do podziemi. Kiedy uzyskasz kontrolę nad bohaterem **[#1]** otrzymasz także informację o systemie podpowiedzi – klawisz F1 aktywuje niewielki dymek, który zawiera drobną podpowiedź na temat zagadki, z którą się aktualnie borykasz (musisz być w jej pobliżu, w przeciwnym wypadku pojawi się znak zapytania). Klawiszologia jest dość uboga: sterować możesz przy pomocy klawiszy WASD, natomiast wiązkę naprowadzającą aktywujesz przy pomocy jednego z wielu przycisków – lewy bądź prawy przycisk myszy, [spacja], [ctrl].



Wznies się i leć ku górze – aż natrafisz na pierwszą przeszkodę [#2], którą będą kamienie. Przy pomocy wiązki naprowadzającej „chwycić” kamienie i przerzuć je na bok w celu oczyszczenia zablokowanej ścieżki. Możesz też spróbować po prostu wlecieć w stertę kamieni, powinieneś bezproblemowo przedrzeć się dalej.



Nie masz co lecieć na dół, w żaden sposób nie odblokujesz tam przejścia. Na górze natkniesz się natomiast na zamknięte wrota [#3] – aby je otworzyć wystarczy tylko przesunąć dźwignię w prawo bądź lewo (możesz użyć do tego wiązki naprowadzającej bądź po prostu pchnąć robotem dźwignię).



Lecąc dalej natrafisz na pole siłowe – zapamiętaj na przyszłość, że nie jesteś w stanie przetransportować za nie żadnej innej materii, nawet malutkiego kamyczka.



Dalej dotrzesz do kolejnej zamkniętej bramy [#4]. Otwiera się ona tylko w momencie, gdy przycisk jest wciśnięty. Naturalnie nie jesteś w stanie jednocześnie wcisnąć przycisku i przelecieć dalej, musisz więc skorzystać z pomocy jakiegoś kamienia. Po lewej znajdziesz kilka leżących – podnieś jeden przy pomocy wiązki naprowadzającej i umieść go na przycisku. Kiedy wrota się otworzą – przejdź dalej.



Kawałek po prawej natkniesz się na ślepy zaułek **[#5]** oraz włącz do kanału. Korzystając z wiązki naprowadzającej otwórz właz i przeleć przez tunel **[#6]**.



Dotrzesz do dalszej części planszy **[#7]**. Fruń dalej w lewo, gdzie natrafisz na kolejne zamknięte wrota **[#8]**. Kiedy pociągniesz za tłok, na górze zostanie wystrzelona mała kuleczka – niestety wpadnie do drugiego tunelu. Musisz zablokować jej drogę.