

Alpha Polaris

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alpha Polaris

(opis przejścia)

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Turmoil Games, Wydawca Just-A-Game, Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

S p i s t r e ę c i

Wprowadzenie	3
Dzień 1	4
Zgromadź sprzęt do badania niedźwiedzi	4
Uśpij niedźwiedzia i wykonaj standardowe czynności	6
Zorganizuj sprzęt do przeniesienia niedźwiedzia	9
Podaj zwierzęciu pierwszą dawkę lekarstwa	12
Oczyść kości	14
Odpocznij	16
Noc 1	17
Znajdź źródło dźwięku	17
Sprawdź, czy z innymi wszystko w porządku	18
Dzień 2	19
Wytrop niedźwiedzia	19
Przeanalizuj dane GPS	25
Zbadaj pozostawione na noc w okapie kości	27
Bombe Alaska	33
Przyjrzyj się znalezisku ropy	39
Noc 2	40
Sprawdź, kto strzelał	40
Dzień 3	41
Gdzie są wszyscy?	41
Zdobądź drugi artykuł od Novy	42
Zgromadź sprzęt niezbędny na wyprawę na lodowiec	46
Opuść się w głąb szczeliny	48
Poszukaj odpowiedzi w jaskini	50
Dzień 4	56
Zorientuj się w sytuacji	56
Pozbądź się kości	57
Dowiedz się, co stało się z Tullym i Alem	62
Noc 4	64
Uruchom generator	64
Wróć do budynku	66
Rozbrój Alisteira	70
Uratuj Nowę	72

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

Rune Knudsen, 28-letni biolog z Norwegii, trafia na stację badawczą Alpha Polaris. Ma prowadzić badania niedźwiedzi polarnych, ale na miejscu okazuje się, że co innego zaprzęta umysły przebywających tam naukowców i zakłóca im sen...

W grze funkcjonują dwa rodzaje kursora myszy (oko i ręka) oraz kursory kierunkowe w postaci strzałek. Gromadzone przedmioty lądują w plecaku bohatera (lewy dolny róg ekranu), który otwierasz i zamykasz LPM. Oprócz typowych znajdziek przechowywany jest w nim również notes (z różnymi adnotacjami i artykułami do przeczytania), a później także laptop, na którym w pewnym momencie wykonujesz konkretne operacje.

Podczas dialogów co jakiś czas pojawiają się opcje do wyboru, jednak (poza jednym przypadkiem, o czym wspominałem w treści poradnika), zdecydowanie się na którąkolwiek z nich nie ma większego znaczenia.

Pod spacją kryje się ujawnianie aktywnych punktów, a kliknięcie na bohatera LPM pozwala uzyskać odpowiedź co do jego aktualnych zamierzeń.

Wszystkie przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku, wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, pojawiające się w notesie dokumenty – **niebieskim**, a rozwiązania zagadek – **pogrubieniem**.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Dzień 1

Z g r o m a d ź s p r z ę t d o b a d a n i a n i e d ź w i e d z i



Budzącemu bohatera mechanikowi, Tedowi „Tully`emu” Creanowi, odpowiedz wedle uznania. Wstawszy z łóżka, wyjdź z pokoju (drzwiami po prawej). Na korytarzu skieruj się do garażu (drzwi na wprost). Rune usłyszysz jednak rozmawiającą przez radio mikropaleontolog Novą Anawak i skreśli w prawo.



Wysłuchawszy dialogu Novy z technikiem Alem Schaumannem oraz pogawędziwszy z nią przez moment, wróć na korytarz (kursor w dole ekranu) i wreszcie wejdź do garażu. Drzwiami po lewej dostań się na kolejny korytarz, skąd przejdź do laboratorium (drzwi na lewo od suszarki).



Burko Rune`a mieści się przy wejściu (po prawej). Zabierz stamtąd **sprzęt do usypiania**. Zajrzyj do plecaka bohatera (lewy dolny róg ekranu), przekonasz się, że wzbogaciłeś się o: **igły do usypiania**, **oksymetr**, **obrozę z nadajnikiem** i **odtrutkę**.



Wydź z laboratorium i ze stojaka na broń (na ścianie po prawej) zdejmij **karabin na strzałki usypiające**. Wyjdź na zewnątrz przez podwójne drzwi tuż obok.

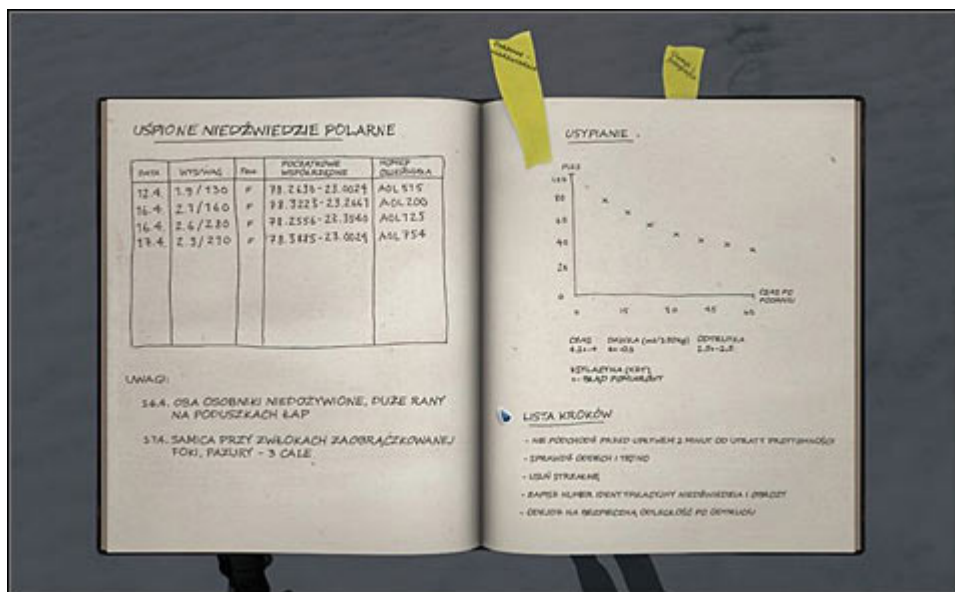
U ś p i j n i e d Ź w i e d z i a i w y k o n a j s t a n d a r d o w e c z y n n o ś c i



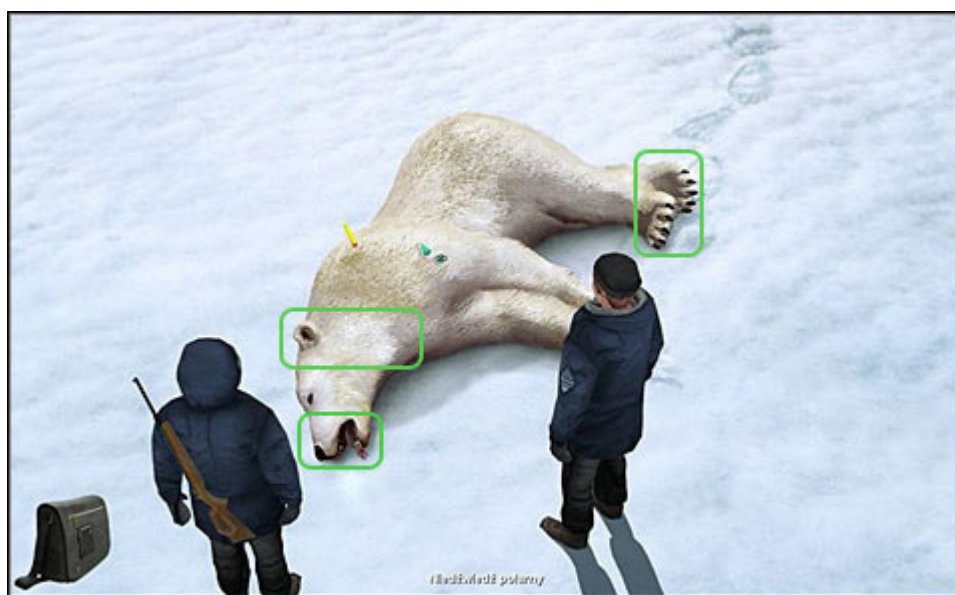
Porozmawiaj z Tullym (nieistotne, którą z odpowiedzi wybierzesz), po czym po drabince na lewo od wejścia wdrapcie się na dach stacji.



Oceniwszy sytuację, otwórz plecak i załaduj karabin igłami do usypiania. Weź go, wyceluj w niedźwiedzię i strzel (LPM).



Po chwili panowie znajdą się przy uśpionej samicy. Zajrzyj do plecaka Rune'a i otwórz jego **notes** (pierwsza zakładka: Doktorat – niedźwiedzie). W dole po prawej masz opisany tok postępowania z uśpionym niedźwiedziem.



Obejrzyj (PPM) zwierzę (niedźwiedź polarny) oraz jego pysk, szyję i łapy. Okaże się, że samica ma zainfekowany ząb i wymaga podania antybiotyku.