

Anna

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Anna

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Dreampainters, Wydawca Dreampainters
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
Opis przejścia	4
Wejście do domu	4
Zwiedzamy dom	8
Przechodzimy na strych	15
Jaskinia	20
Zakończenia	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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Anna* zawiera bardzo szczegółowy i okraszony ilustracjami opis ukończenia całej przygody rozgrywającej się w upiornym domu. Oprócz tego znajdziesz tutaj listę wszystkich zakończeń oraz wytłumaczenie, jak je osiągnąć.

W niniejszym poradniku użyto następujących kolorów:

- **Kolorem niebieskim** oznaczono wszelkie przedmioty, które możemy podnieść i wziąć do ekwipunku, aby następnie z nich skorzystać;
- **Kolorem pomarańczowym** oznaczono elementy otoczenia z jakimi można wejść w interakcję (zarówno w przypadku przedmiotów, jak i ważnych części otoczenia podano nazwę polską, a w nawiasie angielską).

Michał „Wolfen” Basta (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

W e j ś c i e d o d o m u



Podejdź do **strumyka (rivulet)**, kliknij środkowym przyciskiem myszy, kliknij na **pustą menażkę (empty canteen)** lewym przyciskiem myszy, następnie ponownie wciśnij środkowy przycisk myszy kiedy wrócisz z „plecaka” do gry kliknij **menażkę** na **strumyk**. Po napełnieniu menażki wodą odwróć się w stronę domu i skieruj się w stronę drzewa z lewej. Tuż za nim znajdziesz leżącą na ziemi **gałąź (wooden branch)** **(obrazek)**. Podnieś ją.



Wróć w stronę strumyka i podejdź do jednego z dwóch **głazów (big rock)** **(obrazek)** z prawej. Użyj na nim **gałęzi (wooden branch)**, a kiedy go przesuniesz wykonaj identyczną akcję na drugim. Po chwili zauważysz, że z małej zatoczki zniknie błoto.



Zajrzyj w czystą wodę, a zobaczysz [fragment lustra \(mirror shard\)](#). Podnieś go i podejdź do domu.



Uklęknij (klawisz C) przy lewej ścianie za schodami, wyjmij [nóż \(closable hunting knife\)](#) i użyj go na [sznurku \(little string\)](#) (**obrazek**) na drzwiczkach. Najedź kursorem nad drzwiami, a kiedy pojawi się rączka kliknij prawym klawiszem myszy i przyciągnij je do siebie.



W środku znajdziesz **suchą gałąź (dry branch)**. Użyj na niej **zapalniczki (cigarette lighter)**, a kiedy oświetli pomieszczenie podnieś z ziemi drugi kawałek **lustro (mirror shard)** (**obrazek**).



Po jego podniesieniu wstań i skieruj się w lewo. Przejdź przez mur i spójrz na ziemię z prawej. Znajdziesz tutaj **suche szyszki (dried pine cone)** (**obrazek**). Podnieś jedną z nich i skieruj się w stronę głównych drzwi do domu, znajdujących się od strony rzeki.



Spójrz nad drzwi, a ujrzysz **wycięcie w kształcie oka (eye shaped notch)**. Włóż do niego dwa **kawałki lustra (mirror shard) (obrazek)** oraz **szyszkę (dried pine cone)**. Podpal ją **zapalniczką (cigarette lighter)**, a potem ugaś palące się oko przy pomocy wody z **menażki (filled canteen)**. Kliknij na **drzwi wejściowe (main door)** i z menu wybierz użyj (use). Zanim wejdiesz do środka możesz też napęlić w rzece manierkę.