

Chaos on Deponia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Chaos on Deponia

autor: Daniela „Sybi” Nowopolska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
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
Dotrzyj do Goal	4
Samouczek	4
Zabierz młotek z domku babci Utz	5
Dostań się do Doktorka	7
Dogadaj się z Wielmożną Goal	9
Dowiedz się, jak przekonać Wielmożną Goal	11
Dziobak ziemi	13
Dziobak powietrza	14
Dziobak wody	17
Dziobak ognia	19
Zaproś Goal na randkę	20
Dogadaj się z Dzidzią Goal	22
Zwycięż w pojedynku z Garlefem	22
Dołącz do rebeliantów	26
Dogadaj się z Zadziorną Goal	28
Poznaj magiczne słowa Bozo	28
Pokonaj Zadziorną Goal w pojedynku	30
W pogoni za Goal	31
Uratuj Goal i Doktorka	31
Dostań się do siedziby ruchu oporu	33
Wygraj na loterii osprzęt torpedowy	34
Zainstaluj przekaźnik na wieży radiowej	37
Uzbrój delfiny i zablokuj drogę łodzi podwodnej Donny	41
Stwórz kukłę Rufusa	43
Dostań się do właściwego transportera	44
Pokonaj Kletusa	45
Puzzle	46

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 *Chaos on Deponia* zawiera przydatne **wskazówki ułatwiające zabawę**. To **kompletna i pełna ilustracji solucja**, która przeprowadzi Cię przez wszystkie perypetie znanego z pierwszej części cyklu Rufusa.

Bohaterem sterujesz za pomocą myszy. Używając rolki myszy, dostajesz się do ekwipunku. Przedmioty oglądasz PPM, a zabierasz je, klikając LPM. LPM odpowiada również za interakcje z pozostałymi postaciami. Za pomocą kółka myszy lub spacji podświetlasz hotspoty. Do głównego menu wchodzisz, używając Esc, tym samym klawiszem przewijasz też przerywniki filmowe i dialogi.

W grze pojawiają się różnego rodzaju minigry, które jednak można pominąć, w razie gdyby sprawiały trudność – wystarczy kliknąć czerwony krzyżyk w prawym rogu ekranu.

Dodatkowe uatrakcyjnienie stanowią puzzle – **w lokacjach poukrywano 12 fragmentów układanki**. Informacje, jak je znaleźć, pojawiają się w odpowiednich momentach w poradniku, ponadto **puzzle omówione są w osobnym rozdziale tej solucji**.

Przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku Rufusa, wyróżnione zostały kolorem **czerwonym**, fragmenty układanki **zielonym**, a właściwe opcje dialogowe **pogrubieniem**.

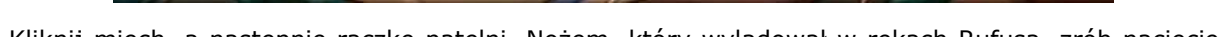
Daniela „Sybi” Nowopolska (www.gry-online.pl)

Dotrzyj do Goal

S a m o u c z e k



Porozmawiaj z Bozo. Popatrz na **Jin** leżące na podłodze po lewej, a następnie je podnieś. Otwórz ekwipunek i połącz Jin z Jang. Powstałą w ten sposób zapasową część ulokuj w niepozornej wnęce urządzenia po prawej, po czym naciśnij guzik. Jeśli chcesz, możesz pominąć samouczonek, klikając czerwony krzyżyk po prawej.





Wciśnij przycisk katapulty.

D o s t a ń s i ę d o D o k t o r k a



Zerknij na radar. Kliknij **pierwszy fragment układanki**, ukryty w prawym rogu okna trawlera. Wyjdź na zewnątrz i po wymianie zdań z rybakiem wybierz na mapie park przemysłowy. Skieruj się do drzwi po prawej.



Przejdźcie kolejnymi drzwiami uniemożliwi Ci Bystry-Bajtek. Pogawędz z nim, po czym zabierz leżący przy stercie rupieci **patyk** i kliknij nim psa. Robot nie okaże się chętny do zabawy, podnieś więc rzucony przed chwilą patyk, po czym przyjrzyj się lampie w środkowej części lokacji. Dotknij jej (auć) i podejdź do półek po lewej. Z górnej weź **taśmę izolacyjną**. Owiń patyk taśmą i przytknij do lampy, po czym po raz kolejny kliknij nim psa. Po wszystkim kliknij górną półkę po prawej – znajdziesz tam **drugi fragment układanki**.