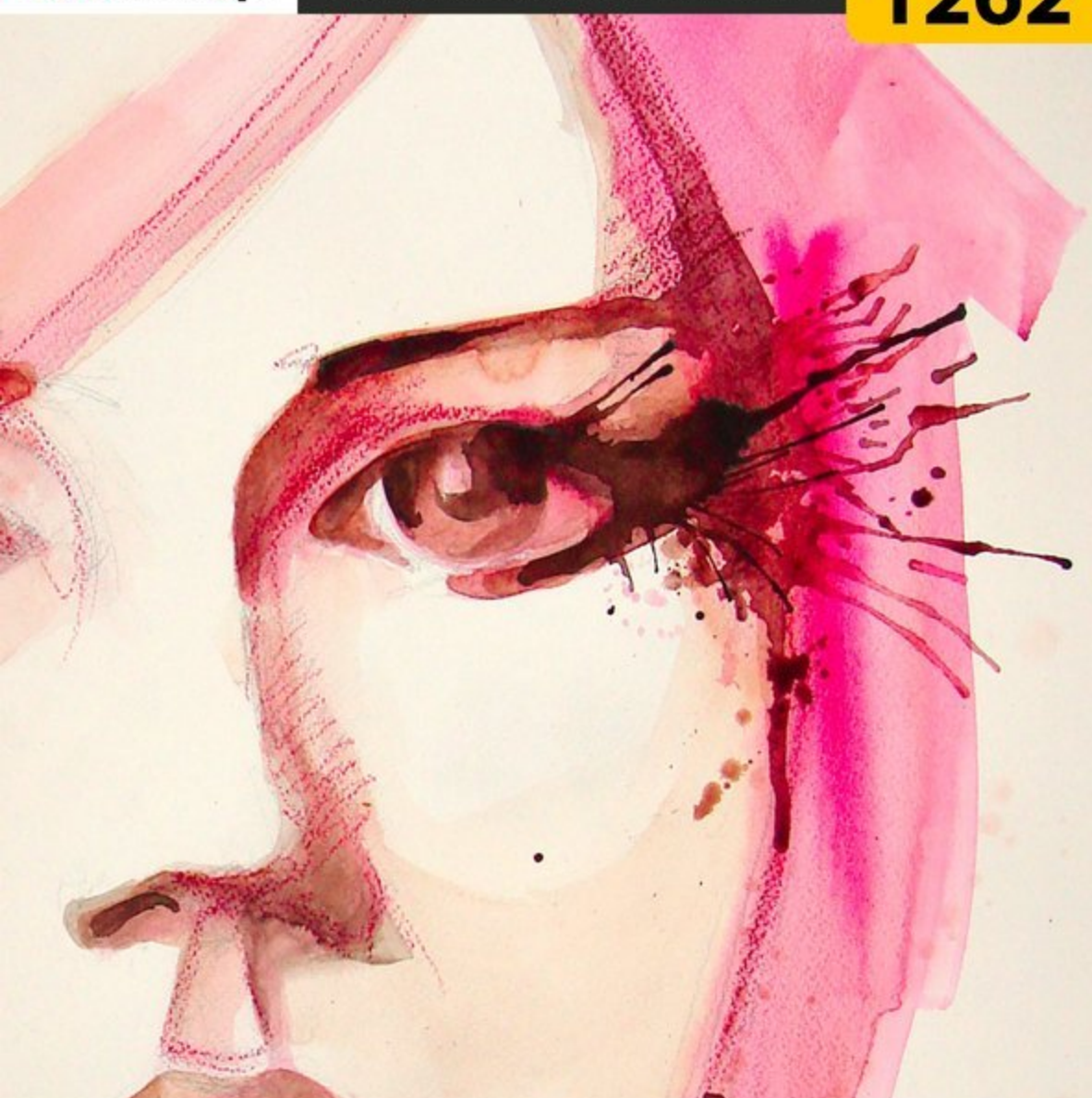




Deponia **Solucja**

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Deponia

autor: Maciej „Elrond” Myrcha

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Lace Mamba Global
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
Samouczek	4
Część 1 – Kuvaq	5
Spakuj walizkę	5
Przygotuj kapsułę	12
Na pokładzie krążownika Organonów	16
Znajdź Goal	18
Znajdź składniki proszku kawowego	22
Znajdź składniki na wodę do kawy	29
Zaparz kawę	41
Skontaktuj się z Cletusem	44
Część 2 – Kopalnia złomu	60
Uruchom wózek kopalniany	60
Umieść Goal w wózku kopalnianym	65
Dotrzyj do Niższej Stacji Wschodzenia	73
Część 3 – Niższa Stacja Wschodzenia	75
Rozejrzyj się po stacji	75
Wyczyść mozaikę	77
Dostań się na platformę	79
Dobij targu z Cletusem	80
Znajdź Goal	83
Napraw implant Goal	86
Udaj się do Elysium uratować Deponię	90
Przywróć Goal prawdziwą osobowość	96

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Poniższy, nieoficjalny poradnik stanowi kompletny opis przejścia gry *Deponia* autorstwa studia Daedalic Entertainment. Tytuł ten jest klasyczną przygodówką point & click, wymagającą od gracza kojarzenia faktów i sytuacji, w których znajdzie się prowadzona przez niego postać. Oprócz opisu lokalizacji przedmiotów potrzebnych do ukończenia rozgrywki oraz ich interakcji z innymi obiektami i bohaterami niezależnymi, znajdziecie tu również rozwiązania kilku mini-gier napotkanych podczas gry.

Do poruszania się w świecie gry, jak również interakcji z przedmiotami oraz bohaterami niezależnymi, wykorzystujesz wyłącznie mysz. Cursor mysz przypomina dwa koła zębate ze strzałką. Czynność w większym kole zębatym (przeważnie rozmowa bądź podniesienie przedmiotu) inicjowana jest LPM, natomiast za wykonanie czynności w mniejszym kole (głównie zbadanie przedmiotu) odpowiedzialny jest PPM. Na początku rozgrywki możemy również wybrać sposób otwierania ekwipunku – klasyczny, przy pomocy przycisku widocznego w prawym, górnym rogu ekranu, bądź też bardziej „nowoczesny” – za pomocą rolki myszy. Powrót do menu następuje po wciśnięciu przycisku ESC, natomiast wciśnięcie spacji ukazuje wszystkie interaktywne punkty w danej lokacji. W menu głównym, pod opcją BONUS, możemy obejrzeć wszystkie odblokowane to tej pory scenki przerywnikowe.

Napotykanii bohaterowi niezależni służą niejednokrotnie pożytecznymi radami, warto więc rozmawiać ze wszystkimi napotkanymi postaciami. Na szczęście nasze poczynania nie są uzależnione od wyboru konkretnych opcji dialogowych, tak więc bez problemu można rozmawiać do woli.

Oznaczenia kolorystyczne w poradniku:

- **czzerwony** – wszystkie przedmioty, które główny bohater może zabrać do swojego ekwipunku
- **pomarańczowy** – angielskie nazwy przedmiotów i lokacji, pomagające w orientacji
- **niebieski** – interaktywne przedmioty i obiekty, których Rufus nie może zabrać ze sobą
- **pogrubiony** – opcje dialogowe, których należy użyć bądź też specjalne momenty podczas rozgrywki
- **(#1),(#2)** – oznaczenia obrazków nad tekstem, jeśli jest ich więcej niż jeden

Maciej „Elrond” Myrcha (www.gry-online.pl)

Samouczek

Po uruchomieniu gry przenosimy się do krótkiego samouczka, w którym poznajemy interakcję z postaciami świata gry, ekwipunkiem oraz przedmiotami znajduwanymi w odwiedzanych lokacjach. Naszym zadaniem jest też naprawienie prasy widocznej na środku ekranu.



Podnieś **Yin** leżący przed Rufusem. Otwórz ekwipunek i zauważ, że oprócz znalezionej właśnie przedmiotu, posiadasz również **Yan**. Połącz oba przedmioty otrzymując **część zamienną (Spare Part)**. Zamknij ekwipunek i użyj części zamiennej na panelu kontrolnym, wkładając ją w **niewielki otwór (Inconspicuous Slot)**. Teraz wciśnij **przycisk (Button)** widoczny po lewej stronie. Rufus zostanie ... zgnieciony.

Część 1 – Kuvaq

S p a k u j w a l i z k ę



Rufus, którego marzeniem jest opuszczenie pełnego śmieci miasta i dostanie się do Elysium, podejmował już wiele prób, aby to osiągnąć, zawsze kończyły się one jednak niepowodzeniem. Tym razem jednak jego plan nie ma wad – przynajmniej teoretycznie. Pierwszym zadaniem jest spakowanie rzeczy na podróż. Wcześniej jednak należy odnaleźć listę niezbędnych przedmiotów, która w międzyczasie gdzieś się zagubiła.



Otwórz **walizkę** (**Suitcase**) leżącą na łóżku, znajdując **listę** (**List**). W podróż musisz zabrać **parę skarpet** (**Pair of Socks**), **szczoteczkę do zębów** (**Toothbrush**), **prowiant** (**Provisions**) oraz **nożyce do cięcia metalowych prętów** (**Bolt Cutter**).



Zainteresuj się **poduszką** (**Cushion**) na łóżku. Podnieś ją, a pod spodem znajdziesz **zieloną skarpetę** (**Green Sock**). Przyjrzyj się **starym planom ucieczki** (**Old Escape Plans**) wiszącym na łóżku, a następnie **skrzyni** (**Trunk**) widocznej po prawej stronie. Dowiesz się, iż ojciec głównego bohatera opuścił go jakiś czas temu, zostawiając mu tylko tę skrzynię. Rufus nie chce jej otworzyć, aby nie przeżyć kolejnego rozczarowania. Z szafki pod okrągłym oknem zabierz **pojemnik z olejem** (**Oil Can**) oraz **palnik** (**Torch**). Przejdź do **pokoju dziennego**.



Zabierz **notkę** (**Chafing Chit**) z **drzwi łazienkowych** (**Bathroom Door**). Spróbuj wziąć **szczoteczkę do zębów** (**Toothbrush**) z kubeczka przy umywalce. Niestety, szczoteczka ożyje i ucieknie w **ciemne miejsce** (**Dark Corner**). Próby wyciągnięcia jej stamtąd niestety nie powiodą się.



Otwórz **drzwi do łazienki** (**Bathroom Door**). Do ich wewnętrznej strony przyczepiono **przepychacz** (**Plunger**) – weź go.



Otwórz **drzwi szafki** (**Locker Door**) widocznej po lewej stronie. W środku znajdziesz **nożyce** (**Bolt Cutter**) oraz **detergent** (**Detergent**). Przyjrzyj się **apteczce** (**First Aid Kit**) przy drzwiach prowadzących do drugiego pokoju, a następnie spróbuj ją otworzyć. Dowiesz się, że wspomniany pokój należy do twojej byłej dziewczyny, Toni, a w zamkniętej apteczce znajduje się jej środek uspokajający.