



Deponia Doomsday

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Deponia Doomsday

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-348-6

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Prolog	4
Porady ogólne	4
Dostań się do wieży	5
Rozdział pierwszy	7
Ocal piramidę z kieliszków	7
Wytrop kryjówkę słonia	11
Zdobądź broń	13
Załaduj strzelbę	16
Zastaw pułapkę na słonia	19
Dostań się do Elizjum	21
Rozdział drugi	22
Pomóż mieszkańcowi Elizjum i Goal	22
Rozdział trzeci	24
Dostań się do windy	24
Dostań się do strefy relaksu	26
Dostań się do pomieszczenia z komputerem	29
Zdobądź materiał genetyczny trzech zwierząt	30
Stwórz matryce trzech jackalopów	31
Sklonuj trzy jackalopy	33
Wydostań się z sauny	35
Zdobądź kod	36
Rozdział czwarty	37
Zatrzymaj rollercoaster	37
Stwórz zastępczą Goal	40
Przypraw wróżbitę o wizję	42
Odzyskaj pierścień	43
Zrób przekonującą fotografię zakochanej pary	44
Rozdział piąty	45
Uzyskaj anomalie	45
Wydój kozę	47
Uruchom maszynę czasu	50
Rozdział szósty	52
Zdobądź klucz do maszyny czasu	52
Dostarcz budowlańcowi kanapkę	54
Zdobądź frak i pierścioneł zaręczynowy	56
Wróć we właściwym momencie do Paradox City	58
Raz jeszcze wróć do Paradox City we właściwym momencie	61
Rozdział siódmy	64
Uwolnij się od "towarzystwa" Utopian	64
Stwórz sprzęt do lokalizowania i otwierania portali	66
Bonusy	70
Osiągnięcia	70
Klonowanie jackalopów (1001 Jackalopes)	76
Magazyny	83

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry *Deponia Doomsday* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę zwariowaną przygodówkę, będącą czwartą już częścią cyklu autorstwa studia Daedalic Entertainment. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie cynicznego Rufusa, bohatera z talentem do aranżowania wybuchowych sytuacji. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Dodatkowo łamigłówki logiczne opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, które powinien pozyskać bohater, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, zdobywane osiągnięcia kolorem **pomarańczowym**, a istotne informacje **pogrubieniem**. W grze, próbując ocalić planetę Deponia przed zagładą, wraz z profesorem McChronicle'em odbędziesz emocjonującą podróż w czasie, pełną nieoczekiwanych sytuacji, zaskakujących zwrotów akcji i humoru.

W poradniku do gry *Deponia Doomsday* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności, jakie trzeba wykonać, by kontynuować zabawę i dotrzeć do zaskakującego finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych i minigierek wraz z odpowiednimi obrazkami;
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania osiągnięć (dodatkowo ich komplet umieszczono w ostatnim rozdziale wraz z kompletem magazynów i zestawieniem wszystkich kombinacji jackalopów).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Prolog

Porady ogólne

Eksploracja

W grze występuje mnóstwo nawiązań do popkultury, w tym również do innych dzieł studia Daedalic Entertainment. Warto zatem dokładnie badać wszystkie lokacje i prowokować Rufusa do wygłaszania zabawnych komentarzy. Wprawdzie twórcy nie zapomnieli o opcji ujawniania hotspotów (spacja), ale polecam też klikać punkty pozornie nieaktywne - dla wytrwałych badaczy świata gry przewidziano parę niespodzianek.

Ekwipunek

W zależności od ustawień w menu inwentarz można przywołać rolką myszy lub kliknięciem widocznego u góry ekranu (po prawej) uchwytu.

Konwersacje

Postacie mają przeważnie bardzo dużo do powiedzenia, dlatego dobrze jest zagadnąć je raz jeszcze po skończonej rozmowie, by wyłoić najważniejsze kwestie - zazwyczaj pozostają one w okienku konwersacji, dopóki dana sprawa nie zostanie załatwiona.

Zagadki

W tej grze sprawdzają się najbardziej nieprawdopodobne pomysły, dlatego opłaca się klikać wszystkim na wszystkim i próbować łączyć wszystko ze wszystkim. Wygląd kursora sugeruje możliwe akcje - w zależności od dostępnych opcji widnieje w nim tylko oko albo tylko dłoń lub oko i dłoń czy oko i dymek.

Minigierki

W grze pojawia się sporo minigierek o różnym stopniu trudności (niektóre wymagają zręczności, refleksu bądź zmieszczenia się w limicie czasowym). W razie problemów można je pominąć (stosowna opcja w ustawieniach gry).

Bonusy

Do zdobycia jest 36 osiągnięć - niektóre wpadają automatycznie, ale w przypadku większości trzeba się trochę postarać. W grze można również odnaleźć 12 sprytnie poukrywanych nakryć głowy i tu już naprawdę należy się wykazać, bowiem kursor myszki po najechaniu na nie się nie zmienia, tak jakby nie były one interaktywnymi elementami.

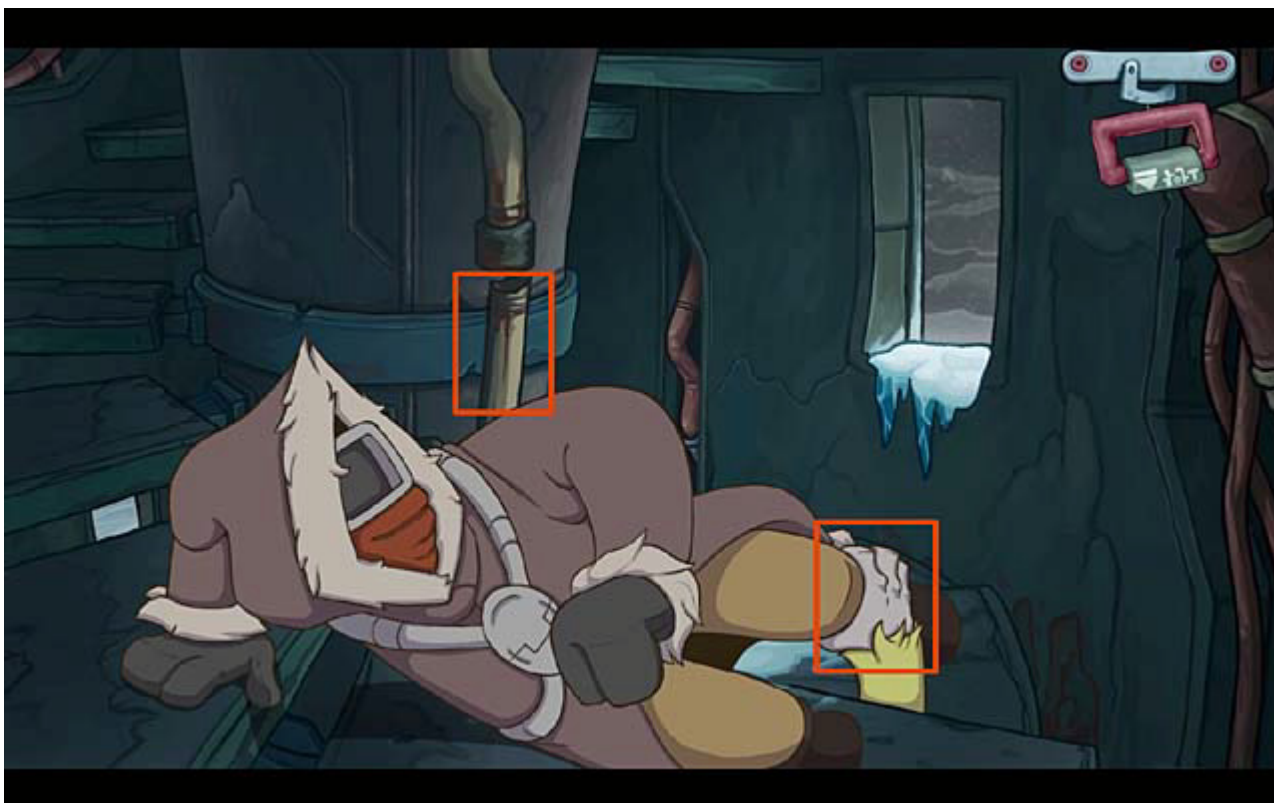
Dostań się do wieży

Skorzystaj z drabinki, by zejść z pojazdu na ziemię. Skieruj się w prawo, w nieznane... Podejdź do drzwi wieży - są zamknięte na amen i na pewno ot tak ich nie otworzysz. Weź leżącą pod drzwiami **puszkę sprayu** (z prawej strony). Wróć do pojazdu.

Potrzebujesz narzędzi, żeby otworzyć drzwi wieży, ale znajdująca się przy pojeździe skrzynka z narzędziami (na prawo od drzwi auta) zamarzła i nie sposób się do niej dostać. Wejdź po drabinie. W ekwipunku (kliknij widoczny w prawym górnym rogu ekranu uchwyt, by go przywołać, albo przesunij rolkę myszki - w zależności od opcji wybranej w ustawieniach) połącz posiadaną **zapalniczkę** z puszką sprayu. Otrzymasz **improvizowany miotacz ognia**. Rozmroź za jego pomocą skrzynkę z narzędziami. Otwórz ją i wyjmij z niej **lampę lutowniczą**. (Jeśli chcesz zdobyć osiągnięcie **Against Better Judgement**, odłóż na chwilę lutlampę z powrotem do skrzynki). Zejdź po drabinie i maszeruj pod drzwi wieży.

Otwieranie drzwi wieży

Potraktuj blokującą je zasuwę lutlampą. Najpierw w zbliżeniu rozpal jej płomień (wciskając odpowiednio długo LPM). Następnie przesuwaj nią (z wciśniętym LPM) po kolejnych prętach, rozpalając je do czerwoności (z widocznym żółtym paskiem pośrodku), aż uda się je przeciąć (musisz dojechać do ostatniego z nich, zanim którykolwiek z poprzednich przestanie być czerwony). (Jeśli chcesz zdobyć osiągnięcie **Distraction**, pozwól rozproszyć się przebiegającemu za plecami fewlockowi, kiedy będziesz mieć rozgrzane tylko trzy pręty - w momencie pojawienia się cienia fewlocka przesunij szybko kursor myszki poza obręb drzwi). Wreszcie, żeby otworzyć odporne drzwi, klikaj szybko LPM - widoczny u góry po lewej wskaźnik musi stać się cały zielony, zanim upłynie czas (żółte kreseczki wypełniające pierścień wokół zielonego pola).



W trakcie ucieczki po schodach wieży uwolnij się z uścisku intruza, przypalając mu łapę, którą przytrzymuje nogę bohatera, improwizowanym miotaczem ognia. Albo - oderwawszy od słupa za sobą kawałek **rury** - walnij nią trzykrotnie w rzezoną łapę. Następnie zamknij drzwi, klikając szybko LPM - kiedy uda się docisnąć je do końca, zablokuj ich zamek kawałkiem rury (trzeba ją szybko wyjąć z ekwipunku, a jeśli nie została oderwana wcześniej od słupa, będzie stać z lewej strony drzwi).

Teraz wciśnij czerwony guzik w panelu po prawej, po czym wespnij się na bombę (na prawo od drzwi). Kopnij klamrę (po lewej), po czym trzy razy przykop fewlockowi (stworkowi, który właśnie wychynął zza klamry; jeśli chcesz zdobyć osiągnięcie **Sole Music**, przykop mu kilka razy więcej - dokładnie osiem), a następnie trzykrotnie kopnij klamrę.

Za ponowne zawitanie do Deponii otrzymasz osiągnięcie **Huzza, He's Back!** (po wysłuchaniu piosenki).

Rozdział pierwszy

Ocal piramidę z kieliszków

Po przebudzeniu wyjdź z Rufusowego domku w balonie drzwiami po prawej - na zewnątrz bohater uzna, że trzeba zabezpieczyć kryształowe kieliszki Toni. Podejdź zatem do stojącej po prawej piramidy z kieliszków (kliknij ją). Rufus uświadomi sobie, że nie wziął folii. Wróć więc do balonu i zabierz leżący obok piecyka (po lewej) zwój **folii bąbelkowej**. Wyjdź na zewnątrz. Tu stanie się nieszczęście - ktoś zaparkuje swój pojazd tak, że stłucze kieliszkową piramidę.

Przejdź na przód samochodu (w prawo) i porozmawiaj ze stojącym obok niego gościem. Wyczerp wszystkie tematy - w efekcie tej konwersacji Rufus dowie się, że profesor McChronicle dysponuje możliwością cofnięcia czasu, i ochoczo z tego skorzysta.

Znalazłszy się ponownie przy domku w balonie, spróbuj nakierować parkującego tyłem Maca, by ustawił swój wehikuł, nie czyniąc zniszczeń. Trzykrotnie wybierz opcję "Bliżej", klikając żółtą ikonkę (u dołu po prawej). Niestety, uwagę Rufusa odwróci wyskakujący znienacka różowy słoń i z kieliszkowej piramidy znów zostanie kupka szkła.

Maszeruj teraz drogą do skrzyżowania (kursor kierunkowy u góry po prawej), gdzie pogadaj z wymiotującym Tuckiem - zapytaj go o różowego słonia i poproś o pomoc w tej sprawie. Rufus musi wymyślić coś, by po cofnięciu czasu Tuck nie zapomniał o jego prośbie. Dalej wędruj w prawo, przejdź przez drzwi za orkiestrą, obok Wenzla skręć w prawo do tunelu i wreszcie wejdź do pubu Lonzo, z którego właśnie wypadł Lotto w wersji Lotti.