

Gemini Rue

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Gemini Rue

autor: Michał „Wolfen” Basta

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Wadjet Eye Games, Wydawca Wadjet Eye Games, Wydawca 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

Wstęp	3
Opis przejścia	4
1 – Poszukiwanie Matthiusa	4
2 – Trening Delt Six	8
3 – Ucieczka z Matthiusem	12
4 – Kradzież pistoletu	14
5 – Zlecenie od mafii	18
6 – Spotkanie z Balderem	25
7 – Śledztwo w wieży pogodowej	27
8 – Ucieczka z Ośrodka nr 7	30
9 – Finał w Ośrodku nr 7	32

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



Wstęp

W poradniku do **Gemini Rue** znajdziesz obszerny opis przejścia tej nietypowej, utrzymanej w starym stylu gry przygodowej. Tekst został wzbogacony o obrazki pokazujące ważne wydarzenia. **Kolorem zielonym** zostały oznaczone postacie, na **niebiesko** wszelkie przedmioty i miejsca, z którymi możemy wejść w interakcję, a na **pomarańczowo** zaznaczono wszelkiego rodzaju informacje dodatkowe oraz możliwości dialogowe. W poradniku użyto polskich nazw przedmiotów oraz miejsc, a w nawiasie podano ich angielskie odpowiedniki.

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

Opis przejścia

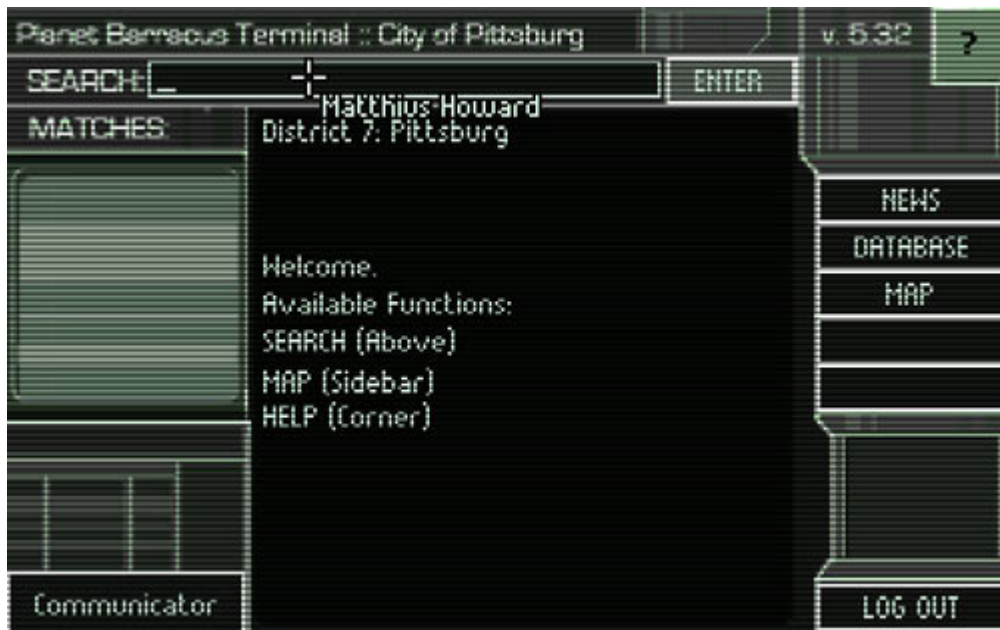
1 – P o s z u k i w a n i e M a t t h i u s a



Na samym początku podejź do **terminala** i spróbuj go uruchomić. Kiedy się to nie powiedzie kopnij go i spróbuj ponownie. Okaze się, że bez specjalnej karty nie będziesz mógł z niego skorzystać.



Przejdź w prawo i porozmawiaj ze **sprzedawcą (vendor)**. Otrzymasz od niego **kartę identyfikacyjną (ID card)**.



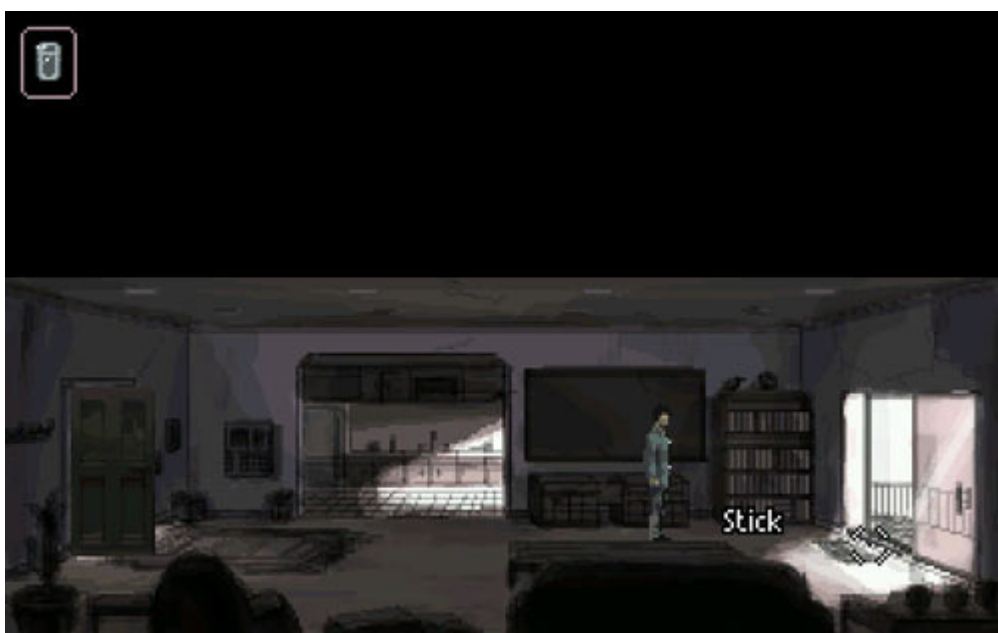
Po jej zabranii skieruj się w lewo i użyj jej na **terminalu**. Kliknij na pole **komunikator (communicator)** znajdujące się w lewym dolnym rogu i przeciągnij nazwisko **Matthiusa Howarda** na **pole szukaj (search)**. Dowiesz się, że mieszka on w **Hibiscus Highrise**. Przeciągnij tą nazwę na pole wyszukiwania, a zostaniesz poinformowany, że jest hotel położony w **4390 Brook Avenue**. Kliknij na zakładkę mapy z prawej strony, aby zobaczyć, że jest to obszar znajdujący się na prawym końcu ulicy.



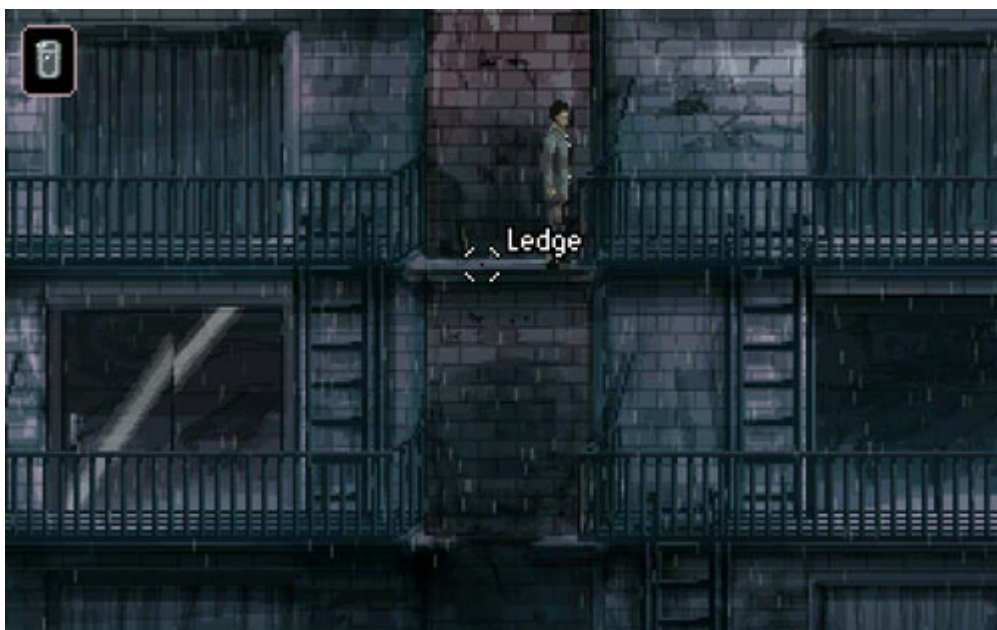
Wejdź do hotelu i porozmawiaj z **recepjonistą (receptionist)**. Spróbuj od niego uzyskać informację w jakim pokoju znajduje się **Matthius Howard**. Uda ci się to, jeśli powiesz, że jesteś inżynierem i pracujesz razem z nim. Jeżeli nie uda ci się przekonać swojego rozmówcy to skorzystaj z **wizytówek (business card)** znajdujących się na blacie. Teraz przejdź do **komunikatora (communicator)** i połącz się przy jego pomocy z **Kane Harris**. Wyjaśnij mu, że musisz otrzymać numer apartamentu poszukiwanej osoby. Po chwili **Kane** zadzwoni do recepcjonisty, a z przebiegu rozmowy dowiesz się, że Howard przebywa w pokoju **4-E**. Skieruj się zatem na czwarte piętro korzystając z windy lub klatki schodowej z prawej strony.



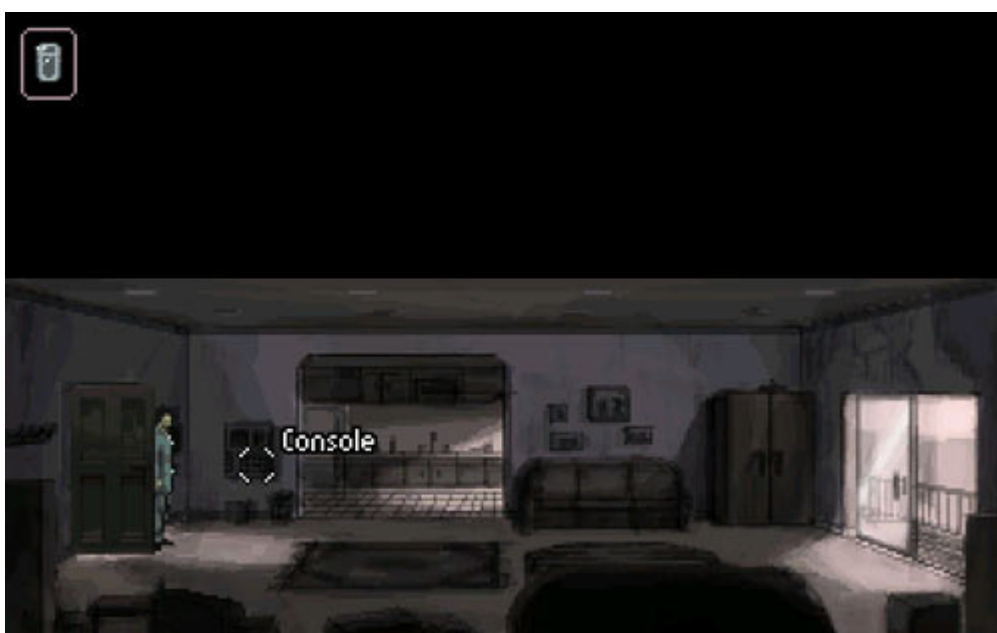
Przejdź do ostatnich drzwi z prawej i spróbuj je otworzyć, a potem porozmawiać z **Matthiusem**. Kiedy nie odniesie to skutku spróbuj otworzyć je przy pomocy **wytrycha (lock pick)**, a kiedy i to nie poskutkuje podejdź do drzwi z lewej i wejdź do środka używając na drzwiach **wytrycha (lock pick)**.



Skieruj się do balkonu z prawej i podnieś znajdujący się przy drzwiach **kijek (stick)**. Następnie otwórz drzwi balkonowe i wyjdź na zewnątrz.



Kiedy znajdziesz się na balkonie skorzystaj z **drabiny (ladder)**, aby wejść na górę. Następnie przejdź przez **balustradę (railing)** i przejdź na drugą stronę po **występie (ledge)**. Przejdź przez drugą balustradę, zejdź po drabinie na dół i użyj **kijka** na drzwiach. Kiedy ten utknie w szybie kopnij go (użyj na nim stopy z menu), a potem przełóż przez dziurę rękę, aby otworzyć drzwi od środka.



Po znalezieniu się w środku usłyszysz **agentów** stojących na korytarzu. Od razu wróć na balkon i jak najszybciej dostań się do pokoju z którego tutaj przybyłeś. Wyjdź na korytarz, a kiedy **agenci** cię miną wejdź do **pokoju Howarda**. Skorzystaj z **konsoli (console)** znajdującej się na ścianie z lewej strony i kliknij na zakładkę **profil (profile)** z prawej strony. Dzięki niej otrzymasz numer do Howarda. Użyj **komunikatora (communicator)** i wybierz jego numer. Po rozmowie skontaktuj się z **Kanem**, aby dowiedzieć się, gdzie znajduje się umówiona przez was lokacja.