



Goodbye Deponia

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Goodbye 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
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
Podstawy i wyjaśnienia	4
Prolog	5
Hotel	6
Zmuś Bozo, by oddał Rufusowi ręcznik, cz. 1 – wyłącz ogrzewanie	6
Zmuś Bozo, by oddał Rufusowi ręcznik, cz. 2 – zdobądź składniki na „chorobotwórcze” ciasto	7
Przebierz się za przywódcę sekty pralniczej	10
Dostań się do pokoju Kletusa	12
Wydostań się z hotelowej pułapki	14
W drodze do Elizjum	16
Pozbądź się strażnika	16
Dotrzyj do pomieszczenia z procesorem	17
Unieszkodliw kamery	18
Pieć?	21
Zorientuj się, gdzie jesteś	21
Pobaw się w klonowanie	23
Na ratunek Goal i Deponii	25
Zdobądź jakieś źródło światła	25
Ułóż dzieci do snu	27
Zdobądź obrazek Elizjum	32
Przerwij medytację Toni	34
Wydostań się z celi	35
Wykaż się bohaterstwem i zdobądź lekarstwo dla Bozo	36
Dostań się do szpitala i zoperuj Kletusa	38
Wyślizgaj Dodo z roli bohatera ratującego Deponię	39
Zdobądź kwas nukleinowy i dostań się do transportera	40
Zdobądź kartę pamięci z kodami	41
Wykaraskaj się z tarapatów	42
Wciel się w Argusa	44
Rozwał transponder	45

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 *Goodbye Deponia* zawiera przydatne wskazówki, ułatwiające rozgrywkę. To kompletna i pełna ilustracji solucja, która przeprowadzi Cię przez liczne przygody znanego już z dwóch części cyklu Rufusa. Bohater wciąż próbuje ocalić Deponię i Goal oraz dostać się do wymarzonego Elizjum, przy okazji popadając w coraz większe tarapaty. Dzięki niniejszemu poradnikowi bez problemu rozwiążesz napotymane po drodze problemy oraz uporasz się nawet z najtrudniejszymi łamigłówkami.

Poradnik do gry *Goodbye Deponia* zawiera:

- Szczegółowy opis przejścia gry
- Liczne wskazówki ułatwiające rozgrywkę
- Wyjaśnienie najtrudniejszych zagadek i łamigłówek
- Szczegółowe oznaczenia na ilustracjach

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

Podstawy i wyjaśnienia



Rufusem sterujesz za pomocą myszy. Przesuwając rolkę, dostajesz się do ekwipunku. Przedmioty zabierasz, klikając je LPM, a oglądasz PPM. LPM odpowiada również za interakcje z bohaterami niezależnymi. Nacisnąwszy rolkę myszy lub spację podświetlasz hotspoty. Do głównego menu gry wchodzisz, używając Esc, tym samym klawiszem przewijasz przerywniki filmowe i dialogi. W przypadku gdy kontrolujesz jednego z trzech bohaterów, przeskakujesz między nimi, wskazując ikonki u dołu ekranu.

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

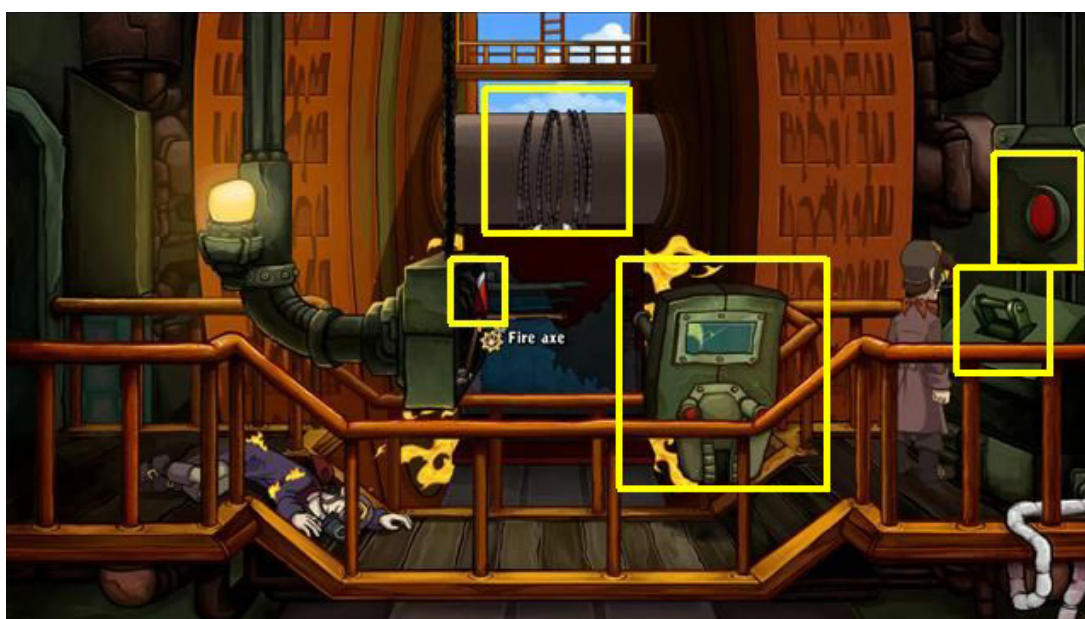
Przedmioty, które powinny znaleźć się w ekwipunku Rufusa, wyróżnione są kolorem **czerwonym**, a właściwe kwestie dialogowe **pogrubieniem**.

Prolog



Porozmawiaj z Toni. Obejrzyj leżące na podłodze **Yin**, podnieś je i w ekwipunku połącz z Yang. Umieść zapasową część w niepozornej wnęce i naciśnij przycisk. Ten fragment zabawy możesz pominąć, klikając czerwony krzyżyk w prawym rogu ekranu.

Wyjdź na pokład, przejdź na dziób, a stamtąd na rufę. Spróbuj przejść wzdłuż bocznej ściany – w tym celu musisz chwycić za znak. Kliknij na złącze żurawia. Trzeba poluzować śrubki – kliknij więc środkową, lewą (prawa odpadnie), dwukrotnie środkową – odpadnie lewa. Kliknij raz jeszcze środkową. W trakcie spadania przytrzymaj się Goal.



Porozmawiaj z Barrym, fanem Rufusa. Wybierz opcję „**I’ll confuse him with my blackout tactics**”. Kliknij działo oraz przycisk maszyny po prawej. Przesuń dźwignię, wybierz opcję zwiększania prędkości i dwukrotnie przesuń dźwignię. Ze schowka po lewej weź **siekierę** i gumowy **wąż**. Wężem kliknij działo, kliknij samo działo, następnie kliknij wąż, po czym użyj na nim siekiery.

Hotel

Z m u ś B o z o , b y o d d a ł R u f u s o w i r ę c z n i k ,
c z . 1 – w y ł ą c z o g r z e w a n i e



Zejdź do hotelu. Wejdź do recepcji drzwiami u góry po lewej. Zadzwoń dzwonkiem na recepcjonistę. Otrzymasz **klucz do pokoju nr 5** i dowiesz się, że w pokoju nr 13 straszy, a w pralni zbiera się dziwaczna sekta. Wyjdź na zewnątrz i zejdź piętro niżej. Przejdź przez drzwi po prawej. Trafisz na hotelowy korytarz. Podejdź do drzwi po prawej i otwórz je posiadanym kluczem. Po rozmowie z Doktorkiem i Bozo wyjdź na korytarz.



Zejdź po schodach na parter i podejdź do urządzenia po prawej. Odpowiada ono za ogrzewanie, które Rufus uzna za stosowne wyłączyć. Aby to było możliwe, wszystkie światełka muszą zmienić kolor na niebieski. Dokonasz tego, wciskając przyciski – do wyboru masz przycisk po przekątnej (po prawej), prawy, środkowy, lewy oraz z boku (po lewej) i dźwignię. Najprostszy sposób to: kliknij przycisk po przekątnej, dźwignię, przycisk po przekątnej, środkowy i boczny (po lewej). Wróć do pokoju Doktorka – Bozo, mimo zimna, nie zechce oddać Rufusowi ręcznika. Zdradzi za to, że jest głodny oraz objawy pewnej choroby. Hm...

Z m u ś B o z o , b y o d d a ł R u f u s o w i r ę c z n i k ,
c z . 2 – z d o b ą d ź s k ł a d n i k i n a
„ c h o r o b o t w ó r c z e ” c i a s t o



Zwiń **torbę** stojącą na podłodze. Rozpakuj ją w ekwipunku – staniesz się posiadaczem **szamponu**. Udaj się do recepcji – zastaniesz tam Kletusa wraz z jego robotem. Przejdź do restauracji i zamień torbę Bozo na stojącą na ladzie recepcyjnej **torbę** z pieniędzmi. Po jej rozpakowaniu w inwentarzu pozostanie **gotówka**. Zabierz **solniczkę** i **pieprzniczkę** (ze stolika). Z szafki weź **korkociąg** i spróbuj użyć ekspresu do kawy – jedyne, co uzyskasz, to **kurz**.



Wróć na korytarz z pokojami hotelowymi. Pierwsze drzwi po lewej prowadzą do pokoju znanego Ci z poprzedniej części gry Wróża. Po konwersacji z nim zabierz **pastę do zębów** (znajduje się w uchwycie drzwi pośrodku pokoju) i wyjdź na korytarz, a stamtąd na zewnątrz. Zastukaj do drzwi toalety (na samym dole). Siedzący tam mężczyzna narzeka na twardość papieru. Wręcz mu banknoty, w zamian otrzymasz **monetę**. Otwórz drzwi pustej już toalety i zabierz **papier toaletowy**. Użyj go do oszlifowania monety. Pociągnij za spłuczkę – przekonasz się, że jest zepsuta.