

Machinarium

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Machinarium

autor: Łukasz „Terrag” Znojek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Amanita Design, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL IQ Publishing
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
Opis przejścia	4
Scena 01	4
Scena 02	5
Scena 03	6
Scena 04	7
Scena 05	8
Scena 06	9
Scena 07	10
Scena 08	10
Scena 09	11
Scena 10	13
Scena 11	14
Scena 12	15
Scena 13	16
Scena 14	17
Scena 15	18
Scena 16	20
Scena 17	22
Scena 18	24
Scena 19	26
Scena 20	27
Księga Rozwiązań	28

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 *Machinarium* zawiera bardzo szczegółowy opis przejścia. Podzielony został na 20, czysto umownych „scen”, na których rozgrywa się akcja. Na każdym z załączonych obrazków zaznaczono rzeczy istotne, na które z jakiegoś powodu należy zwrócić uwagę. Na końcu umieszczona została tzw. Księga Rozwiązań, czyli zebrane w jednym miejscu porady, wyciągnięte prosto z gry. Otrzymujemy więc niejako dwa opracowania, ale zaznaczyć należy, że rzeczona księga zbyt dokładna nie jest, a panujący w niej chaos skutecznie rozmywa jakąkolwiek chronologię przedstawionych zdarzeń.

Każdy z przedmiotów, które zabierzemy do swojego inwentarza, oznaczono kolorem **zielonym**. Odpowiednio – użycie przedmiotu pozostającego w naszym posiadaniu to kolor **niebieski**. Kiedy natomiast musimy przycisnąć, lub po prostu poruszyć jakiś element otoczenia, zobaczymy kolor **pomarańczowy**. Ostatnią barwą z którą się spotkamy jest **czerwony**, symbolizujący użycie jednego przedmiotu z ekwipunku na drugim (połączenie). Jeśli natomiast zobaczymy zwykłe **pogrubienie**, to jest to jakaś istotna informacja.

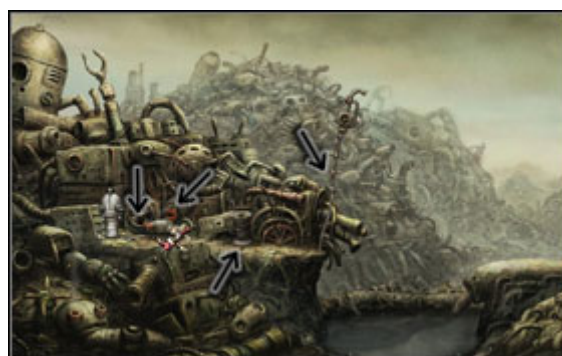
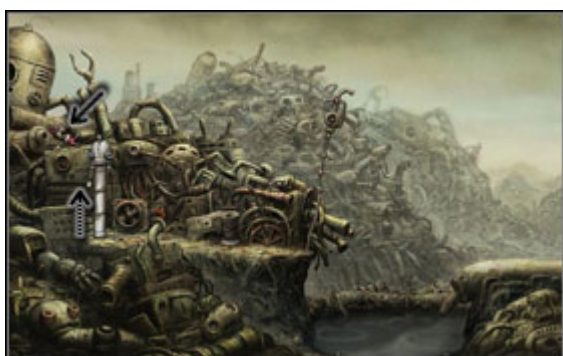
Łukasz „Terrag” Znojek

Opis przejścia

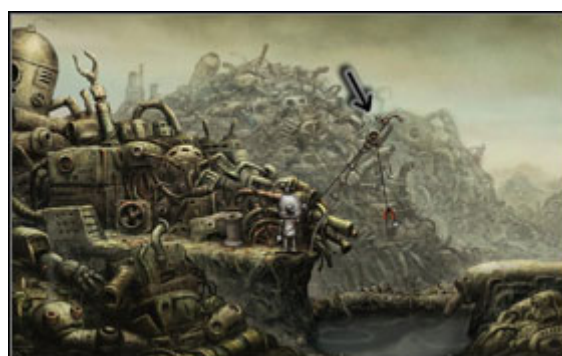
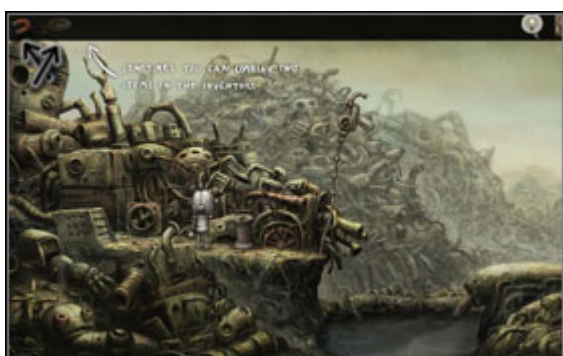
S c e n a 0 1



Klikamy dwa razy lewym przyciskiem myszy (w dalszej części poradnika czynność tą symbolizuje **strzałka rozbita na dwie**) na **wannie #1**. Odsłoniłiśmy sobie tym samym **tułów** na który również musimy wskazać **#2**. Kiedy już ustawi się on w odpowiednim miejscu, pora na ostatni z widocznych elementów – **głowę** (pojedyncze kliknięcie będą oznaczał jednolitą **strzałką**).



Klikamy (i przytrzymujemy przycisk) na postaci naszego robota, a następnie przesuwamy myszkę w górę, rozsuwając tym samym jego korpus (od tej pory rozsuwanie / zważanie robota oznaczane będzie **strzałką przerywaną**). Klikając na **zabawce #1** – polecamy mu jej zabranie. Przedmiot trafiła do naszego „schowka”. Aby go zobaczyć, najeżdżamy kursorem myszy na górną krawędź ekranu. Przekazujemy **zabawkę** biegającej w pobliżu myszy (musi się przy nas zatrzymać) **#2**. Następnie zabieramy **magnes**, oraz **nitkę** ze szpuli. Podchodzimy również do **metalowego masztu** i kliknięciem – nieco ją obniżamy.



Łączymy ze sobą **magnes** i **nitkę #1**. Następnie używamy **magnesu zawieszonego na nitce** na metalowym maszcie **#2** i przechodzimy do kolejnego obszaru.

S c e n a 0 2

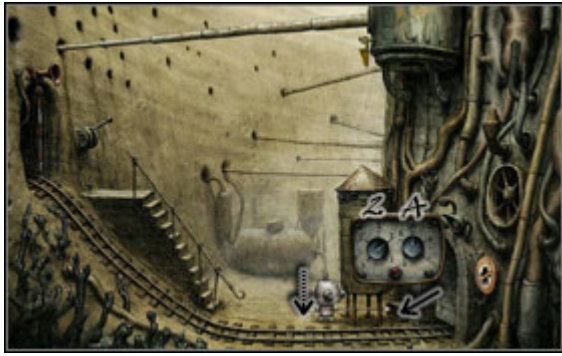


Wdrapujemy się na **słup #1**, najwyżej jak tylko możemy. Następnie wysuwamy z niego jedną z **rurek** po których się wpinaliśmy (z dołu) i wkładamy ją do dziury nad głową. Utworzyliśmy w ten sposób nowy „schodek” po którym wchodzimy. Czynność powtarzamy, do chwili dotarcia na szczyt. Na samej górze rozsuwamy się i chwytamy **żarówkę #2**. Zbliżamy się do **pachołków drogowych** i klikamy na nich do chwili, gdy robot pozbędzie się wszystkich.



Zabieramy odsłoniętą **puszkę niebieskiej farby** i chwilę później – używamy jej na dużym pojemniku z farbą białą **#1**. Używamy na sobie **żarówki**, umieszczając ją tym samym na głowie. Maczamy w jasnoniebieskiej farbie nasz **pacholek**, a następnie jego również umieszczamy na naszej głowie. Stajemy w odpowiednim miejscu **#2**, rozsuwamy się i ciągniemy za **wieszak**.

S c e n a 0 3

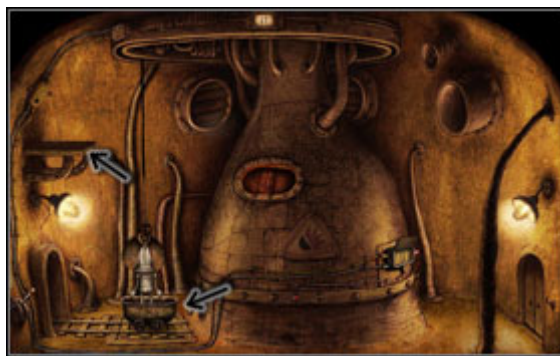


Zsuwamy nasz korpus, a następnie sięgamy do **tablicy kontrolnej** po prawej **#1**. Na pokrętkach ustawiamy wartości **2**, oraz **A**, a następnie zatwierdzamy, naciskając czerwony przycisk pośrodku. Wchodzimy po schodach i podnosimy **końcówkę barierki**, **którą** umieszczamy na swoim miejscu **#2**. Rozsuwamy się i wskazując rurkę u góry – podskakujemy. Na końcu rurki znajdujemy potrzebny nam **kłosek**.

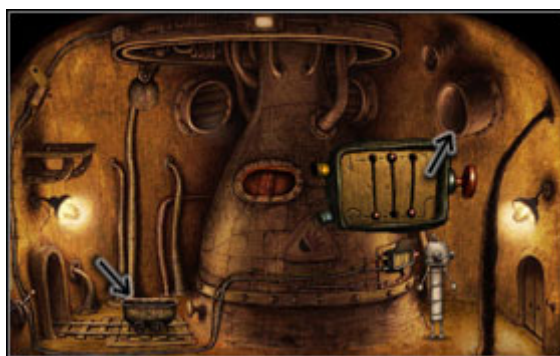


Kłosek umieszczamy na drugiej z kolei szynie, licząc od robota **#1**. Następnie pociągamy za **barierkę**. Jeśli wagonik się nie przewrócił – ustawiliśmy kłosek na złej szynie. Odkręcamy **kółka** z wagonika i siadamy na nich **#2**. Pociągamy za **barierkę** i jedzieemy.

S c e n a 0 4



Po scenie przerywnikowej zabieramy **klucz** leżący obok drzwi. Następnie naciskamy **czerwony przycisk** przy podstawie pieca, stajemy pod otwartą **tablicą kontrolną** i rozsuwamy się. Majstrujemy w niej, ustawiając suwaki w sposób pokazany na **#1** i zatwierdzamy czerwonym pokrętkiem po jej prawej stronie. Szybko kurczymy się do normalnego, średniego poziomu (poruszamy się wtedy najszybciej) i czym prędzej wskakujemy do wagonika **#2**. Pochwyci nas łąpa. Musimy szybko kliknąć na platformę u góry po lewej.



Używamy **klucza** na skrzynce **#1**. Mamy 4 pary kabli, grzebiemy tylko przy parze położonej po lewej u góry. Wskazując wagonik, zeskakujemy na dół. Po raz kolejny rzucamy okiem na **tablicę kontrolną**, używając czerwonego pokrętła, uruchamiamy łąpę. Kurczymy się i wsiadamy do wagonika **#2**. Kiedy będziemy przemieszczać się w stronę rury – klikamy na nią.