

Nikopol: Carnival of Immortal

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Nikopol: Secrets of the Immortals

autor: Daniel „Thorwalian” Kazeł

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent White Birds Productions, Wydawca Got Game 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

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział I – Apartment	4
Rozdział II – Cemetery	9
Rozdział III – Border patrol	15
Rozdział IV – Montparnasse tower	21
Rozdział V – Elysee	27

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

Niniejszy poradnik powstał na podstawie angielskiej wersji gry. Znajdziesz w nim szczegółowe rozwiązania wszystkich wyzwań logicznych, z jakimi zetniesz się w trakcie rozgrywki.

Opracowana solucja może pomóc na kilka sposobów. Podstawowym źródłem informacji jest tekst, w którym rady i porady zostały przedstawione w sposób drobiazgowy. W razie problemów, wesprzyj się obrazkami prezentującymi kluczowe momenty rozgrywki. Generalnie zasadą jest, by najpierw przeczytać opis zdarzenia, a później obejrzeć je w formie zdjęcia.

Myślę, że sporym ułatwieniem powinny być również mapki, umieszczone na początku każdego z rozdziałów. Zabawa w *Nikopol: Secrets of the Immortals* polega na klasycznym przechodzeniu z ekranu do ekranu, dlatego uznałem, że jest to wyjście zdecydowanie lepsze niż tekstowe tłumaczenie drogi (zrób osiem kroków naprzód, dwa w prawo, cztery gdzieś tam i nie wiem, gdzie jestem). Opisowi zawsze towarzyszą odwołania do początkowego szkicu, więc nawet jeśli się zgubisz, wystarczy odszukać numer lokacji na planie. Jak się szybko zorientujesz, mowa o **wytluszczonych** cyferkach w nawiasach. Miejsce zaznaczone kolorem czerwonym oznacza pozycję startową w danym epizodzie. Natomiast wyrazy zaakcentowane barwą **brązową**, wyróżniają czynności wykonywane wyłącznie przy użyciu przedmiotów z inwentarza.

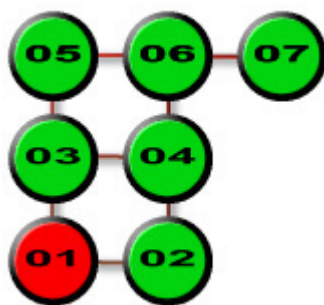
W grze można zginąć, ale są to sytuacje, kiedy opieszałość lub błędne decyzje prowadzą jedynie do restartu okoliczności zdarzenia.

Życzę przyjemności z grania i owocnej lektury.

Daniel „Thorwalian” Kązek

Opis przejścia

R o z d z i a ł I – A p a r t m e n t



Gra rozpoczyna się w mieszkaniu malarza Alcide’a Nikopola, któremu przyszło żyć w bardzo posępnej wizji Paryża. Mamy rok 2023, w mieście rządzonym dyktatorską ręką niejakiego Choublanca obowiązują wyłącznie jego prawa. Młody człowiek nie zdaje sobie jeszcze sprawy, że ostatnie wydarzenia, o których donosi m.in. propagandowa agencja, odcisną ogromne piętno na jego przyszłości. Póki co, Nikopol ma głowę zajętą tylko listem, jaki Gorgon – przywódca bractwa do którego nasz artysta niedawno dołączył, zostawił mu pod drzwiami.

Zanim jednak wyruszysz na poszukiwania notatki, rozejrzyj się wokół. Najpierw zdejmij z okna **łańcuch**, a później podnieś z podłogi **zapalniczkę** i **kadzidełko**. Nie wchodź do drugiego pokoju, bo na jego wizytację przyjdzie jeszcze pora, tylko otwórz drzwi i przemykając przez swoje nie najwyższych standardów mieszkanie, zamelduj się przy drzwiach frontowych (**06**). Pod nimi znajdziesz **list**. Wynika z niego, że przyszła pora na ostateczny test przydatności Twojej osoby dla organizacji. W tym celu musisz udać się na cmentarz, ale przede wszystkim postarać się o portret swojego ojca i o to drugie zadbać właśnie teraz.



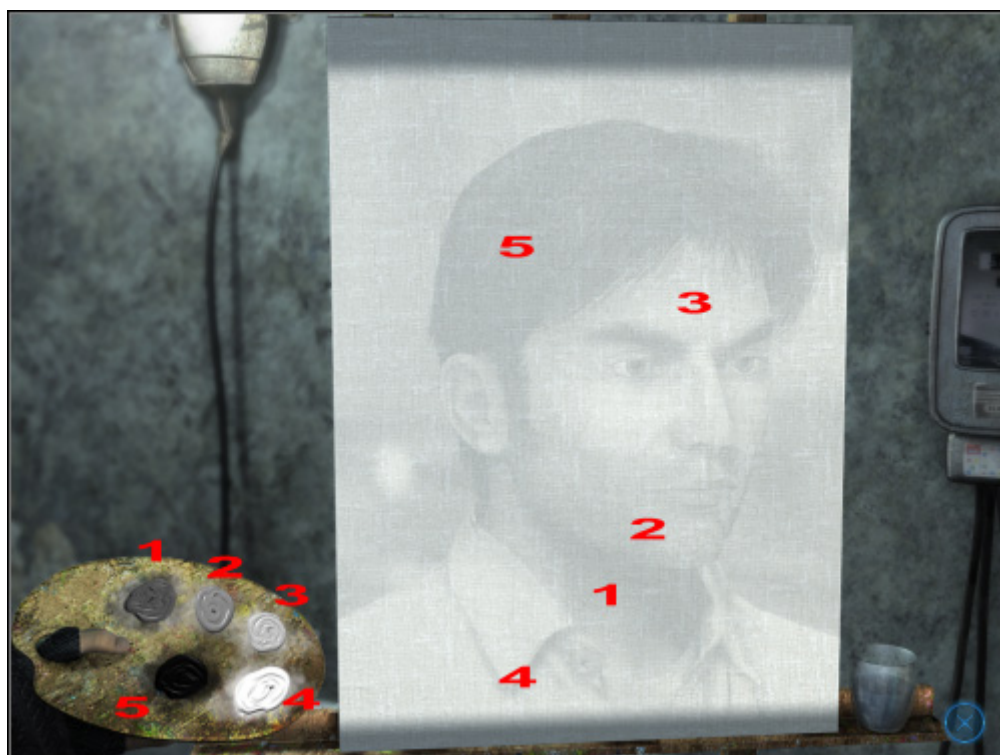
Wspomniane przez Nikopola przydatne **taśmy filmowe**, znajdują się w salonie (lokacja z fotelami – **04**) na półce, nad kaloryferem. Weź jedną z nich i trafiając w odpowiedni punkt nad kominkiem przy okazji rozwiń też ekran. Jak chcesz, przejrzyj jeszcze wycinki prasowe ułożone na pobliskim stoliku. Dowiesz się z nich wielu interesujących rzeczy na temat tego, czym obecnie żyje miasto, co ma niebagatelne znaczenie przy próbach zrozumienia fabuły. Przejdź do sąsiedniej lokacji (**03**). Otwórz okrągłą klapę projektora i włóż do środka **rolkę filmu**. Następnie uruchom nagranie. Na ekranie wyświetli się obraz, a Ty dowiesz się co nieco o przeszłości ojca Nikopola. Miałeś jednak malować portret...



Przez sypialnię (**01**), wejdź do pracowni (**02**). Zabierz drewnianą **sztalugę** oraz **zestaw malarski** stojące przy oknie. Obróć się i w rogu, gdzie widzisz popiersie, wyciągnij swą biedną malarską łapą **białe płótno**. Skuś się również na **młotek**, tym bardziej, że wówczas Nikopol automatycznie włoży do kieszeni leżące nieopodal **dłuto**. Wróć do pomieszczenia z projektorem (**03**). Nasz bohater zna się na swoim fachu i sam będzie wiedział, gdzie ustawić sztalugę. Tobie pozostanie tylko nałożyć na nią **płótno** i przekręcić nóżkę rzutnika i wzór gotowy. Teraz wystarczy użyć **tubek z farbą**, aby rozpocząć zmagania z pierwszym, bardziej wymagającym zadaniem.



Oczywiście wymagającym tylko z założenia, bowiem na poniższym obrazku widzisz, jakim kolorem i gdzie maznąć podobiznę ojca. Nie ma znaczenia od którego punktu zaczniesz ani jaką najpierw wybierzesz farbkę. Gdybyś się pomylił, kliknij na szklankę z wodą, która całkowicie wyczyści płótno.



Dzieło gotowe, można więc w radosnych podskokach popędzić do Gorgona. Zaraz po wyjściu za drzwi (**06**) pojawi się jednak mały problem. Oto bowiem po Nikopola przyszła policja, a właściwie bliżej niezidentyfikowane monstrum pełniące ową zaszczytną funkcję społeczną. Alcide przezornie wróci do mieszkania i zatrzśnie drzwi. Trzeba jednak szybko coś wymyślić, bo lada chwila wypadną one z zawiasów. Zwróć się więc w kierunku łazienki, ale nie wchodź do niej. W rogu stoi metalowa rurka, którą chwycić w ręce i zarygluj drzwi. Zyskałeś trochę czasu.

Pobiegnij do sypialni (**01**), a zobaczysz, jak potwór wdziera się do mieszkania. Na zamkniętych drzwiach natychmiast użyj **łańcucha**, dzięki czemu bestia nie będzie miała szans wtargnąć do pomieszczenia. Zwróć uwagę, że drzwi do pracowni blokuje regał, więc ogólnie jesteś bezpieczny, choć prawdę mówiąc jednak zamknięty, co też jest niewygodną sytuacją.



Nikopol słusznie podejrzewa, że maskara nie widzi, ale potrafi doskonale rozpoznawać zapachy. Dowiesz się o tym, przechodząc do swojego warsztatu (**02**). Zawczasu przygotuj wszystko do czekającej Cię akcji, czyli: przesunąć dźwig obok regału, nacisnąć przycisk, żeby chwycić leżący na półce kamień (każdy artysta jest słaby), ponownie nacisnąć guzik i wrócić mechanizm na stare miejsce.

Wykonaj odwrót do sypialni (**01**). Z miejsca, gdzie na początku gry podnosiłeś przedmioty, powinieneś dostrzec podstawkę do kadzidełek (bordowa). Włóż w nią zabraną wcześniej **pałeczkę** i podpal **zapalniczką**. Zdejmij **łańcuch** z drzwi, a następnie czmychnij do pracowni (**02**). Kliknij regał, co spowoduje, że Nikopol zatarasuje nim przejście do sypialni. Jest to jednak przeszkoda zdecydowanie do pokonania dla naszego wroga, wykaż się więc pomysłowością, przesuwając dźwig i opuszczając kamień na mebel. Hura? Nie, jeszcze nie. Wyjdź do salonu (**04**) i na paluszkach przyjdź do lokacji z projektorem (**03**). Zamknij drzwi od sypialni, zakładając na klamkach **łańcuch**. Nie wypada Ci się chwalić przed znajomymi, kogo zatrzymałeś w swojej alkwie...



Efektowne wejście potwora do mieszkania spowodowało drobny brak synchronizacji między sufitem a podłogą przed drzwiami frontowymi (**06**). Lada chwila wszystko się tu zawali, a już na pewno, jeśli zdecydujesz się przebrnąć przez cały ten bałagan jak taran. Trzeba zatem działać z głową. Z posadzki usuń ręką gruz i połóż na oczyszczonym miejscu kamienny bloczek. Z prawej strony chwyć drewniany pał, po czym postaw go na kamieniu, podpierając w ten sposób sufit. Wyjmij **młotek** i walnij z całej siły w przekrzywione drzwi.

