

Obscure II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Obscure II

autor: Kamil „Draxer” Szarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

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



Witam w poradniku do *Obscure II*. Znajdziesz tu wszystko, co może Ci się w trakcie gry przydać: od kompletnego opisu przejścia, przez lokalizacje wszystkich małych kluczy, aż po sposoby na bossów, a wszystko to okraszone moimi poradami i wskazówkami. *Obscure II* nie jest grą zbyt złożoną – wręcz przeciwnie, jest całkiem liniowa, lecz można się nieźle zaciąć na niektórych zagadkach przedstawionych przez twórców. Z tym poradnikiem żadna łamigłówka nie straszna. Nie przedłużając, tradycyjnie zasugeruję, by używać poradnika tylko w krytycznych sytuacjach i zapraszam do lektury.

Kamil „Draxer” Szarek

Kilka uwag ogólnych

- Rozwalaj wszystkie możliwe skrzynie. Pisałem, co w nich znajdowałem, ale uwaga! Może być różnie, niektóre przedmioty są generowane w grze losowo.
- W opisie przejścia nie wspominałem o żadnych mniej lub bardziej istotnych dla fabuły notatkach, które można znaleźć w różnych miejscach – jest tu tylko to, co do przejścia gry niezbędne.
- Przez całą grę masz do dyspozycji w każdej chwili dwie postacie. Jeśli chcesz uniknąć niepotrzebnej straty amunicji (np. na łatwych przeciwników), noś całą broń przy postaci którą kontrolujesz lub w ekwipunku. Nie warto dawać cennej broni postaci kontrolowanej przez komputer, gdyż wiąże się to z szybką utratą cennych kul.
- Sposoby na przeciwników podawałem bezpośrednio w opisie, ale generalnie zasada jest taka: duży i wolny przeciwnik (np. grubasy) – pistolet, padnie zanim zdąży do Ciebie dotrzeć; mali i średni przeciwnicy (np. małe pasożyty, małe i średnie mutanty) – kije, więksi i twardsi przeciwnicy – wszystko inne.
- Odnośnie skrytek: do otwarcia każdej skrytki potrzebne są trzy małe klucze. Skrytki nie mają określonej zawartości: otwórz pierwszą, a znajdziesz pistolet paraliżujący, lecz jeśli nie otworzysz pierwszej (bo np. nie znalazłeś trzech małych kluczy) a dopiero drugą, to w niej znajdziesz pistolet paraliżujący. Kolejność przedmiotów uzyskiwanych ze skrytek jest następująca: pistolet paraliżujący, kusza, flashball, pistolet na flary, super latarka, karabin, bonus.

Opis przejścia

Zacznij od wyjścia z pokoju. Udaj się wzdłuż korytarza (**#001**) aż do samego końca i przejdź przez drzwi po prawej. W kolejnej lokacji skróć od razu w prawo. Na końcu korytarza po lewej znajduje się pokój 200 (**#002**). Wejdź tam – wewnątrz czekają przyjaciele.



#001

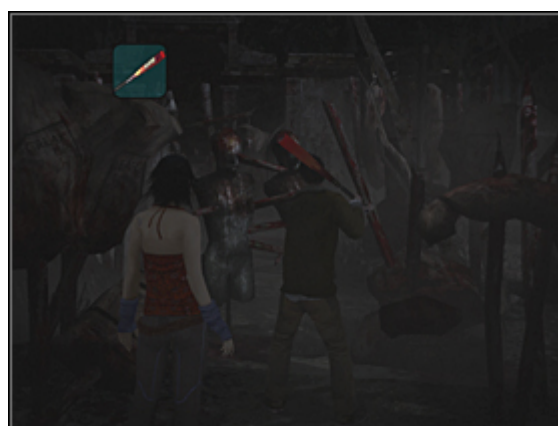


#002

Obudzisz się w całkiem innym miejscu. W pobliżu znajdziesz kij baseballowy (**#003**) oraz Mei, która również nie ma pojęcia gdzie trafiliście. Przejdź przez coś w stylu cementarnej bramy i rozwal za pomocą kija dwa swego rodzaju manekiny (**#004**).

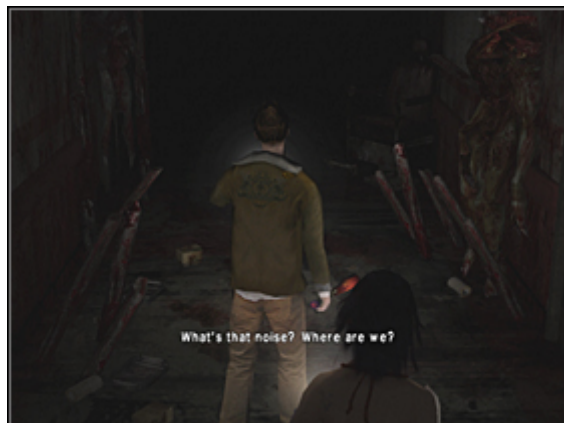


#003

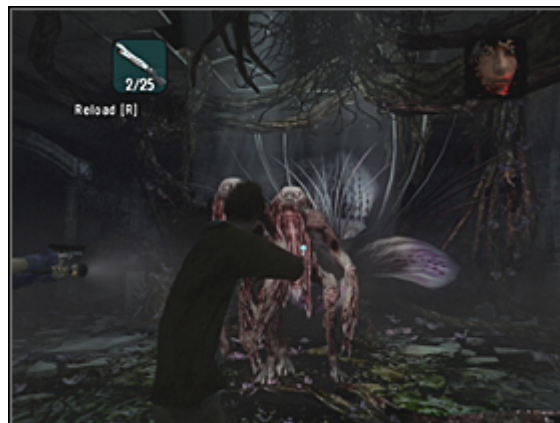


#004

Idąc dalej trafisz na kolejne manekiny blokujące drogę; zniszcz je i zjedź po drabinie na dół. Czekaj Cię teraz przejście przez dziwny korytarz (**#005**), w którym czają się rozmaite „wybryki natury”. Na szczęście kompletnie niegroźne. Groźnie za to będzie po wyjściu z korytarza: znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z wielkim kwiatem pośrodku. Obejrzyj ciało Amy leżące na jednym z jego płatków i...Zgiń z ręki potworów, które się pojawią (**#006**). :)



#005



#006

Pobudka! To był tylko sen. Jesteś jeszcze nie do końca przytomny (**#007**). Wyjdź z łazienki i idź korytarzem aż do pierwszych dużych drzwi po prawej stronie (wcześniej były zablokowane przez studentów). W kolejnym pomieszczeniu, przy schodach znajdziesz napój energetyczny, który poprawi Twój stan zdrowia. Wejdź schodami piętro wyżej i wyjdź przez drzwi po prawej na balkon (**#008**).



#007



#008

Będąc na balkonie chwycić się krawędzi i przejść po niej na drugą stronę budynku (**#009**). W środku zejść po schodach piętro niżej i przejść przez drzwi pośrodku, a następnie korytarzem do przodu i w lewo, wprost pod pokój 117 (**#010**). Wejść do środka.



#009



#010

Kenny i Amy są pod imprezą. Jako że wejście głównymi drzwiami nie wchodzi w grę, trzeba spróbować alternatywnych metod. Po lewej stronie budynku, za furtką (**#011**) znajduje się zaułek. Jako Kenny przesunąć stojącą tam skrzynię pod miejsce, w którym dach jest najniższej, wystarczająco nisko, by nań się wdrapać (**#012**). Aha: po drodze zabierz kij hokejowy.



#011



#012

Nieco wyżej znajdziesz okno, przez które będziesz mógł wejść do środka (**#013**, może je otworzyć tylko Kenny). W ten oto sprytny sposób znajdziesz się w środku. Przy okazji „coś” się stanie. Wewnątrz zabierz kij golfowy oraz, jako Amy, przyjrzyj się biurku. Coś tam jest...(**#014**). Na jednej z półek z książkami znajdziesz też mały klucz, wystarczy tylko podsadzić Amy do góry.



#013



#014

Wyjdź z pomieszczenia. Przerażona dziewczyna poinformuje Cię o sytuacji. Udaj się na drugi koniec korytarza, w kierunku pokoju z przeszklonymi drzwiami. Po drodze trafisz na gablotę z trofeami (**#015**) – rozwal ją i zabierz mały klucz. Podobnie będziesz musiał postąpić, nim dostaniesz się do wspomnianego wcześniej pokoju: zbij szybę, by móc otworzyć drzwi (**#016**).



#015



#016