

Penumbra: Czarna plaga

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Penumbra: Black Plague

autor: Adrian „SaintAdrian” Stolarczyk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Frictional Games, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

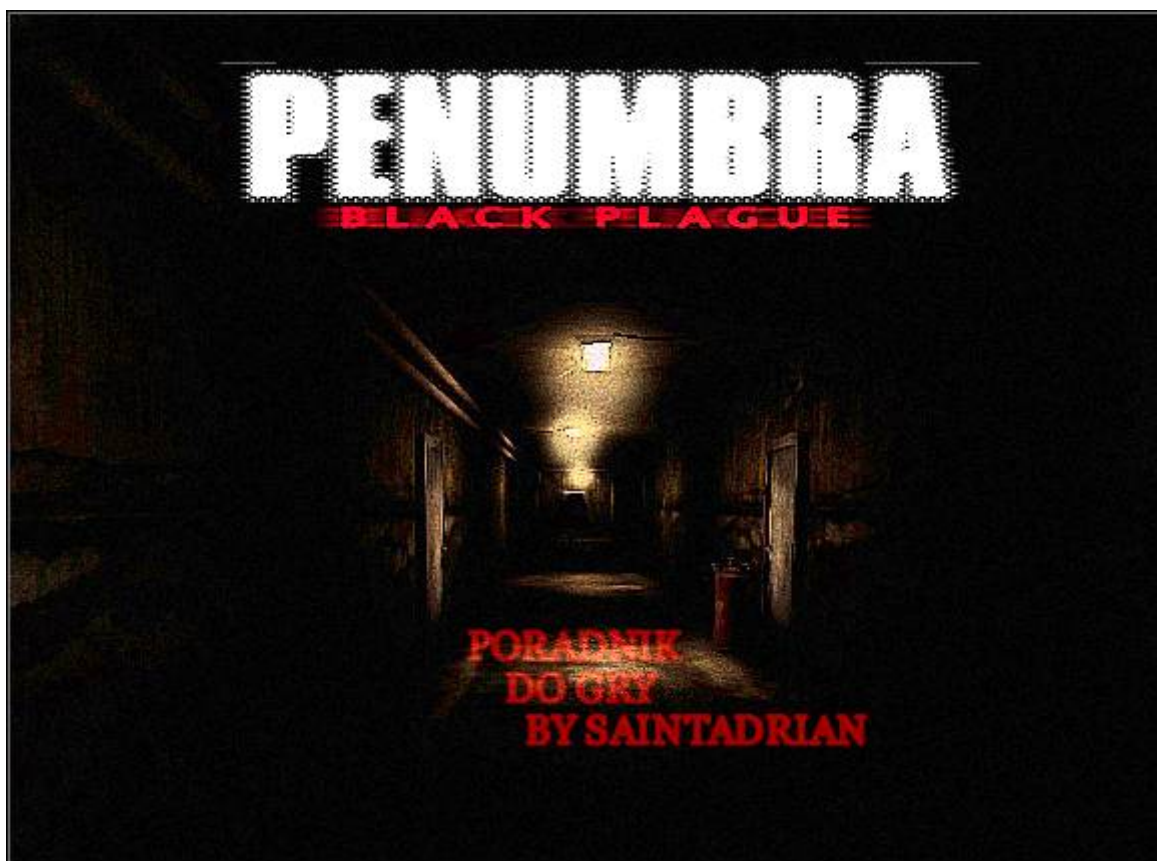
[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Część I	4
Część II	7
Część III	10
Część IV	12
Część V	15
Część VI	18
Część VII	20
Część VIII	22
Część IX	25
Część X	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

Witam w poradniku do gry *Penumbra: Black Plague*. Zawiera on szczegółowy opis przejścia każdego etapu. Gra została ukończona na poziomie trudności *normal*. Niektóre elementy na większości z dołączonych do poradnika obrazków zostały oznaczone numerami. Fragmenty, które odwołują się do owych elementów, posiadają odpowiednie oznaczenia, w postaci np. znaku [#01], który wyróżniony jest kolorem **brązowym**.

Życzę udanej zabawy!

Adrian „SaintAdrian” Stolarczyk

Opis przejścia

C z ę ś ć I



Weź znajdującą się w jednej z szafek monetę [**#01**]. Teraz podejdz do biurka. Z szuflad w [**#02**] zabierz notatkę oraz racę. Wsadź zabraną wcześniej monetę do imadła [**#03**]. Przekręć wajchę imadła tak, by zagnieść monetę.



Odsuń metalową półkę z rogu pomieszczenia. Tam – na śrubkach kraty szybu wentylacyjnego [**#04**] – użyj znalezionej wcześniej monety. Po wyjściu z szybu zabierz leżącą na podłodze notatkę. Zwróć uwagę na automat [**#05**]. Zabierz znajdujące się koło niego baterie i flarę. Na drugim końcu pomieszczenia (przy czarnych skrzyniach) również znajdziesz baterie. Wejdz do dalszej części szybu.



Przy rozwidleniu idź w kierunku na wprost szybu. Dojdiesz do zablokowanego przejścia, przy którym leżą baterie. Teraz wróć do rozwidlenia i zatrzymaj się przed drugim przejściem [#06]. Poza ostrzeżeniem na ścianie widać też niestabilne podłoże, które runie w dół już po wykonaniu pierwszych kroków. Aby przejść na drugą stronę, można użyć znajdujących się zaraz obok wejścia desek lub przytaszczyć z wcześniejszej sali jedną z czarnych skrzyń i wrzucić ją do powstałej dziury. Przechodząc dalej, dostrzeżesz, że przejście po prawej blokuje wylatujący z rury strumień pary. Po lewej stronie znajduje się chłodnia, w której odszukaj zepsuty termostat [#07]. Teraz wróć do automatu stojącego przy wejściu do szybu i wrzuć do niego zdobytą w celi monetę. Zabierz napój, który wypadnie i wróć z nim do termostatu. Użyj na termostacie napoju. Problem zablokowanej części szybu został rozwiązany. Wejdź w jego dalszą część.



Wyjdiesz w pomieszczeniu, którego dalszą część blokują lasery. Najpierw obejrzyj leżące na ziemi zwłoki i podnieś leżące koło nich zapiski. Zabierz znajdujące się w prawym rogu beczki i ustaw jedną z nich w miejscu [#08]. Wskocz na beczkę i przeskocz lasery. Zwróć uwagę na czytnik [#10]. Teraz odsuń szafy z [#09] i przejdź przez znajdujące się za nimi drzwi.



Wejdź w pierwsze z otwartych drzwi. Zabierz stamtąd leżące na półkach przedmioty (kasetę, flara, alkohol i baterie). Kasetę włóż do odtwarzacza [#11]. Po wysłuchaniu nagrania możesz zapisać grę, używając przedmiotu [#12] na półce. Drzwi do obu kolejnych pomieszczeń są zamknięte. Jedno z nich to początkowa cela. Na końcu korytarza znajduje się skrzynka z przewodami [#13]. Zabierz leżący przy rogu ściany odłamek [#14] i rzuć nim w skrzynkę. Kiedy pokrywa odpadnie, zerwij główny przewód. W ten sposób otworzysz drzwi do zablokowanych pokoi.

C z ę ś ć I I



Wejdź do pomieszczenia usytuowanego najbliżej rogu ściany. Z szafeczki [#01] zabierz strzykawkę i środki przeciwbólowe. Po zabraniu przedmiotów usłyszysz nagle, że ktoś się zbliża. Schowaj się za biurkiem [#02] i przeczekaaj, aż przeciwnik odejdzie. Następnie wróć na korytarz z laserami. Podejdź do znajdujących się koło laserów ładunków i użyj jednego z nich. Zobaczysz menu, które pozwoli na dezaktywacji promieni. Naciskaj na poszczególne klawisze (zgodnie z alfabetyczną kolejnością) tak, jak na powyższym obrazku.



Po wyłączeniu laserów podejdź do leżącego na ziemi doktorka [#03]. Użyj zdobytego wcześniej alkoholu, by oczyścić strzykawkę. Teraz pobierz nią krew naukowca. Użyj próbki krwi na czytniku, by otworzyć stalowe drzwi. Przejdź do następnego pomieszczenia. Zabierz ze stolika po lewej stronie płytę CD [#04]. Na stoliku po prawej znajdziesz notatkę. Obejrzyj zepsutą skrzynkę po prawej. Możesz pociągnąć za znajdującą się obok niej wajchę. Oprócz pojawienia się iskier nic się nie stanie. Wejdź do pomieszczenia obok skrzynki. Najpierw zabierz środki przeciwbólowe oraz baterie schowane za jednym z pudeł. Zwróć uwagę na znajdującą się w pomieszczeniu beczkę z benzyną. Przeciągnij ją pod zepsuty transformator i użyj wajchy, by za pomocą iskier podpalić znajdującą się w nim benzynę. Przeciągnij beczkę pod czujnik pożarowy. Kiedy włączy się alarm i spryskiwacze, otworzą się również drzwi do dalszej części pomieszczeń.