

Psychonauts

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Psychonauts

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

Wprowadzenie	3
Umiejętności	4
Lokalizacje przedmiotów	6
Wstęp	6
Boathouse and Beach	12
Ford's Sanctuary	16
GPC and Wilderness	17
Grounds (Thorney Towers)	22
Kids' Cabins	26
Lower Floors (Asylum)	30
Main Campgrounds	33
Reception Area	38
Sasha's Underground Lab	44
The Lab of Dr Loboto	45
Upper Floors (Asylum)	47
Solucja	54
Uwagi wstępne	54
Obozowisko	55
Coach Oleander's Basic Braining	56
Obozowisko	64
Brain Tumbler Experiment	66
Obozowisko	66
Sasha's Shooting Gallery	67
Obozowisko	70
Brain Tumbler Experiment	70
Obozowisko	72
Milla's Dance Party	73
Obozowisko	77
Brain Tumbler Experiment	78
Obozowisko	80
Lair of the Lungfish	80
Lungfishopolis	82
Thorney Towers	86
The Milkman Conspiracy	87
Thorney Towers	92
Gloria's Theater	93
Thorney Towers	97
Waterloo World	98
Thorney Towers	102
Black Velvetopia	103
Thorney Towers	110
Meat Circus	116

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Ostatnią dobrą przygodówką w TPP, w jaką grałem, była „Beyond Good & Evil”. Do czasu, gdy włączyłem „Psychonauts”. Genialna w swej prostocie i niesamowicie wciągająca – tak można najkrócej streścić tą grę (moim zdaniem, oczywiście). Niniejszy poradnik zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z lokalizacjami wszystkich sejfów, bagaży, przedmiotów Scavenger Hunt, kart PSI i wiele innych interesujących rzeczy. Zawarłem dużo screenów, aby łatwiej było rozpoznać się w tekście. Zabrakło tylko jednego: lokalizacji wszystkich fikcji (jest ich w grze około 1000 i występują w takim natężeniu, że niemal niemożliwe jest spisanie wszystkich wraz z wartościami i miejscami występowania). Mam nadzieję, że dobrze będzie się Wam z korzystać z poradnika i że będziecie się przy tej grze bawili równie dobrze, jak i ja.

Niestety, jedno z drugim nie zawsze chodzi w parze, toteż gorąco namawiam do sięgania po poradnik tylko w sytuacjach, w których naprawdę nie możecie znaleźć wyjścia.

Przepraszam, jeżeli się gdzieś pomyliłem – dołożyłem wszelkich starań, by poradnik wolny był od błędów, ale jak wiadomo, (póki co :) jestem tylko człowiekiem.

Jeżeli nadal macie jakieś wątpliwości, problemy, prośby, skargi, zażalenia – zapraszam do zadawania mi pytań. Jeżeli będę w stanie – pomogę.

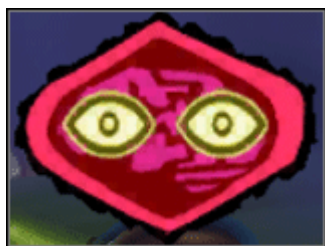
Aha, jeszcze jedno – wielce wskazane jest przeczytanie uwag wstępnych, czy to przed lokalizacjami przedmiotów, czy przed samą solucją. Mogą tam być zawarte ważne informacje, które pomogą Ci zrozumieć pewne rzeczy w poradniku.



Mam nadzieję, że wasz ekran „Totals” będzie wyglądał pod koniec gry tak jak mój. :)

Umiejętności

Znak	Nazwa	Krótki opis
	Pirokineza (Pyrokinesis)	Jak sama nazwa wskazuje, służy do przypalania rozmaitych przedmiotów. Gdy wybierzesz coś do spalenia, wciśnij i przytrzymaj klawisz akcji – pojawi się wskaźnik temperatury. Gdy osiągnie maksimum, dana rzecz się zapali. Umiejętność otrzymujesz na 10 poziomie. Ulepszenia do tej umiejętności: Thermal Detonation (poziom 45).
	Telekineza (Telekinesis)	Pozwala Ci manipulować przedmiotami za pomocą siły Twego umysłu. Możesz nimi rzucać, przyciągać do siebie, niszczyć (rzut o ścianę), bez jakiegokolwiek kontaktu. Umiejętność otrzymujesz na 20 poziomie. Ulepszenia do tej umiejętności: TK Extension (poziom 65).
	Mind Blast (ew. PSI Blast, Marksmanship)	Twoja podstawowa broń dystansowa – Twój umysł. Umiejętność otrzymujesz na poziomie Sasha's Shooting Gallery. Ulepszenia do tej umiejętności: Chain Blast (poziom 40), Super Chain Blast (poziom 70).
	Niewidzialność (Invisibility)	Nazwa chyba wszystko tłumaczy. Po prostu niewidzialność. Umiejętność otrzymujesz na 30 poziomie. Ulepszenia do tej umiejętności: Advanced Invisibility (poziom 60).
	Lewitacja (Levitation)	Po użyciu tej umiejętności pojawia się pod Tobą energetyczna kula, która znacznie Cię wspomaga przy wszelkich skokach i lotach (pomniejsza umiejętność PSI Float, spowalnia spadanie). Umiejętność otrzymujesz na poziomie Milla's Dancing Party. Ulepszenia do tej umiejętności: Wrecking Ball (poziom 50), Rolling Havoc (poziom 75).
	Tarcza (Shield)	Ponownie nazwa wszystko tłumaczy. Umiejętność otrzymujesz na poziomie Lungfishopolis. Ulepszenia do tej umiejętności: Offensive Shield (poziom 55), Ferocious Aura (poziom 80).



Jasnowidzenie
(Clairvoyance)

Użyj tej umiejętności na jakieś osobie lub przedmiocie do kogoś należącym (przedmioty, na których możesz użyć jasnowidzenia, w ekwipunku są oznaczone symbolem oka), by zobaczyć świat jej oczami. Umiejętność otrzymujesz na poziomie Milkman Conspiracy.



Konfuzja
(Confusion)

Użyj tej umiejętności, by rzucić granatem dezorientującym. Dla przeciwnika objętego zasięgiem Chaosu świat będzie wyglądał mniej więcej tak, jak dla Ciebie po oberwaniu granatem przy walce z Brain Tankiem. Umiejętność otrzymujesz na poziomie Black Velvetopia. Ulepszenia do tej umiejętności: Sensory Scramble (poziom 85).

Lokalizacje przedmiotów

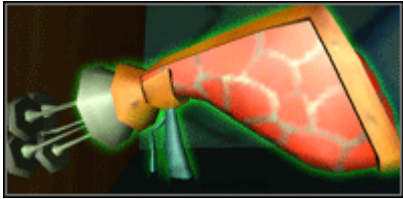
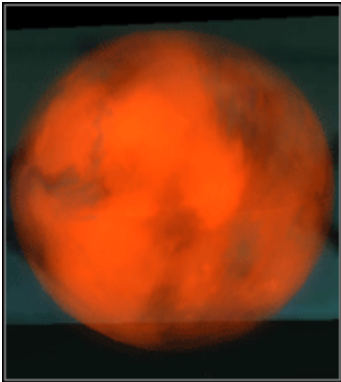
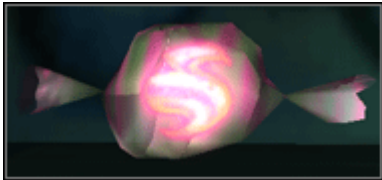
W s t ę p

Na początek tej sekcji kilka uwag.

- W grze jest tak dużo figments (nazwijmy je umownie fikcjami), że nie sposób zapisać tutaj wszystkich ich lokalizacji. Starałem się zwracać uwagę na ich liczbę i wskazywać lokalizacje przy opisie przejścia gry. W tym dziale znajdziesz tylko „cennik” – przelicznik na poziomy i umiejętności.
- Jeszcze odnośnie fikcji: pamiętaj, iż różne fikcje mają różną wartość punktową. 100 punktów daje Ci wyższy poziom. Staraj się zbierać możliwie wszystkie, jakie zauważysz – tylko zebranie ABSOLUTNIE WSZYSTKICH fikcji pozwoli Ci osiągnąć setny poziom. Zbieranie fikcji daje również konkretne umiejętności/przedmioty, które wyszczególniłem kawałek dalej... Tak więc nie krępuj się, gdy zobaczysz kolorowego „ducha”, spróbuj go złapać.
- Nie opisywałem również lokalizacji arrowheads (waluta obowiązująca w grze). Pojawiają się losowo. Po prostu, gdy ujrzysz fioletową esencję unoszącą się z ziemi w danym miejscu, podbiegnij i naciśnij klawisz akcji. Arrowheads są rozmieszczone dosyć gęsto, jeżeli będziesz miał oczy otwarte i szukał przedmiotów, które opisałem, na pewno po drodze znajdziesz duże ich ilości. Jeżeli chcesz zdobyć pieniądze nieco szybciej, zajrzyj do części „wykrywacz pieniędzy”.
- Wszystkie przedmioty, jakie tutaj spisałem, możesz znaleźć w rzeczywistości, tzn. nie w czymś umyśle. Nie opisywałem tu lokalizacji takich przedmiotów jak klucze do bagaży, bagaże, pajęczyny itp. Są one wstawione w samą solucję.
- Do czego służą zbierane przedmioty? Jeśli chodzi o wspomnienia, to już wiesz. Arrowheads to swego rodzaju waluta. Płacisz nią w obozowym sklepie. Psychic Arrowheads to praktycznie to samo co Arrowheads, tyle, że występuje w czymś umyśle. PSI Cards mogą zwiększyć Twój poziom – po uzbieraniu 9 kart musisz kupić w sklepie PSI Core i połączyć ze sobą te dwie rzeczy. Uzyskasz w ten sposób PSI Challenge Marker, który zwiększy Twój poziom. Niekiedy możesz również napotkać na swobodnie leżące PSI Challenge Markery. Mózgi zaczynasz zbierać dopiero od Thorney Towers. Jeżeli będziesz je zbierał i zwracał, zwiększy się pojemność Twojego mentalnego zdrowia.
- Do złapania niektórych przedmiotów potrzebować będziesz umiejętności, które nie są dostępne od razu.
- Przedmioty opisywałem według lokacji, w których występują. Obok nazwy przedmiotu, w nawiasie, zapisana jest liczba danych przedmiotów w danej lokacji. Lokacje są uszeregowane alfabetycznie.

Sklepik

Oto garść informacji na temat przedmiotów znajdujących się w sklepiu.

Przedmiot i nazwa	Cena i wymagania	Opis
	800 Arrowheads Wymagany poziom: 20	Przyrząd służący do zbierania pajęczyn z umysłów. Po prostu wyposaż się w niego i przy pajęczynie wciśnij klawisz akcji. Pajęczyny można przerobić na PSI Cards.
	250 Arrowheads Wymagany poziom: 30	Jeżeli naprawdę nie masz na co wydawać pieniędzy. Za pomocą PSI Energy Colorizera możesz zmienić kolor efektów użycia niektórych z Twoich umiejętności, np. Levitation.
	400 Arrowheads Wymagany poziom: 15	Przedmiot ułatwiający nieco pobyt w czyimś umyśle. Automatycznie zgarnia przydatne przedmioty, które są w pobliżu, takie jak Mental Health.
	50 Arrowheads Wymagany poziom: 1	Natychmiastowy zastrzyk Mental Health.