



Samorost 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Samorost 3

autor: Łukasz Wiśniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-360-8

Producent Amanita Design, Wydawca Amanita Design

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Poruszanie się po świecie	4
Menu i porady ogólne	6
Wskazówki, pamiątki dźwiękowe i książki	8
Planeta Dom	11
Rozpocznij przygodę	11
Przejdź przez urwisko	14
Śpiewające duszki	16
Zagadka Grzybiarza	18
Zmontuj statek kosmiczny	21
Włochata Komet	25
Zagadka z gwiazdą	25
Dziurka od klucza	29
Włochata Planeta	32
Zdobądź klej	32
Napełnij naczynie	39
Zdobądź klucz	53
Zmień trasę Włochatej Komety	60
Wielka Kłoda	63
Zdobądź nasiona	63
Uwolnij pszczołę	70
Uwolnij statek	79
Planeta Wulkanów	84
Uruchom Windę	84
Uwolnij Księżyc	93
Planeta mnichów	98
Wejdź do wieży	98
Pokonaj hydrę	107
Epilog	114
Wróć do domu	114

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poniższy, nieoficjalny poradnik stanowi kompletny opis przejścia gry Samorost 3, trzeciej odsłony przygodowej serii czeskiego studia Amanita Design. Produkcja ta jest klasyczną przygodówką point & click, wymagającą od gracza rozwiązywania różnego rodzaju łamigłówek i podążania za wskazówkami głównego bohatera i postaci niezależnych. W poniższym poradniku znajdziecie opis poszczególnych lokacji, wskazówki dotyczące kolejności działań, rozwiązanie łamigłówek oraz sposoby na zdobycie wszystkich osiągnięć na platformie Steam. Na początku poradnika znajdziecie również rozdział porady ogólne, gdzie zostaną opisane wszystkie aspekty które zapewnią płynniejszą rozgrywkę i większą radość z obcowania z grą.

Oznaczenia w poradniku:

- czerwonymi okręgami zostaną oznaczone ważne punkty interaktywne w danej lokacji
- numerami zostaną oznaczone punkty interaktywne, które naciśnięte w odpowiedniej kolejności umożliwią rozwiązanie zagadki
- (#1)(#2)- oznaczenia obrazków w solucji, jeśli do danego opisu będzie ich więcej niż jeden
- kolorem **czerwonym** zostaną zaznaczone wszystkie elementy związane bezpośrednio z głównym wątkiem opowieści
- kolorem **niebieskim** oznaczone będą interaktywne elementy, które nie są obowiązkowe do ukończenia gry

Łukasz Wiśniewski (www.gry-online.pl)

Podstawy

Poruszanie się po świecie

W grze nie spotkasz się z jakąkolwiek ścieżką dialogową bądź wypowiedzią bohatera, którą będziesz mógł konkretnie zinterpretować. Bohater będzie gestykulował, wyrażał entuzjazm bądź zaniepokojenie, niejednokrotnie zaprzeczy twoim komendom, jeśli nie będą zgodne z przebiegiem zagadki lub gry.

Mechanika sterowania jest bardzo prosta i intuicyjna. Do poruszania się po świecie gry wystarczy wyłącznie mysz. Wszelkie komendy wydawane są za pośrednictwem lewego przycisku myszy. Gra już od początku informuje nas o możliwych interakcjach za pośrednictwem myszy. W większości zadań wystarczy klikanie w odpowiedni punkt. Czasami gra wymaga, żeby nacisnąć LPM i przesuwać mysz co pozwoli manipulować pewnymi obiektami.

Kursor myszy będzie zmieniał się w zależności od typu interakcji jaką wywoła kliknięcie. Dłoń będzie oznaczała działanie bezpośrednie na daną rzecz bądź osobę. Dłoń będzie oznaczała również miejsca, gdzie interakcja będzie możliwa dopiero po spełnieniu określonych warunków. Jeśli bohater zaprzeczy działaniu mimo że kursor zmieni się w dłoń, wróć do tego samego miejsca później np. ze znalezionym przedmiotem i spróbuj upuścić go w to miejsce. Dłoń wskaże nam również miejsca, które umożliwią interakcję za pomocą trąbki. W takich miejscach, pojawi się dodatkowy znacznik w postaci kręgów skupionych w jednym punkcie.

Wszelkie miejsca do których możemy się dostać, kursor oznaczy nogami. Po kliknięciu w to miejsce bohater przejdzie do niego, o ile nie napotka po drodze żadnych przeszkód.

Kursor przybiera również formę strzałki, której kierunek będzie wskazywał nam drogę do innej sekcji. Strzałkę zobaczymy zawsze przy przejściu do kolejnej sekcji danej lokacji (przy krawędziach ekranu) oraz przy wejściach do jaskiń bądź ukrytych lokacji. Strzałki napotkamy również podczas wchodzenia i wychodzenia do statku oraz lądowania i startowania w kosmosie.



Podstawowym narzędziem interakcji będzie trąbka, umieszczona jest na ekranie głównym w prawym górnym rogu ekranu. W tym samym miejscu w przyszłości pojawią się różne inne przedmioty, które będą potrzebne do wykonania zadań. Przedmioty te łapiemy (LPM) i przeciągamy (ruch myszą mając cały czas naciśnięty LPM) a następnie upuszczamy (puszczenie LPM w odpowiednim miejscu), żeby wywołać odpowiednią interakcję. Warto również dodać, że trąbka rozjaśni się złotym światłem zawsze wtedy, kiedy znajdziemy się w zasięgu interakcji, która wymaga jej użycia.

Menu i porady ogólne

Menu

Menu gry jest mocno uproszczone, nie zawiera opisów i pojawia się dopiero po wywołaniu go klawiszem ESC lub poprzez naciśnięcie gwiazdki w prawym górnym rogu ekranu gry.



- 1 - wyjście z gry
- 2 - informacje o autorach
- 3 - pełny ekran lub gra w oknie
- 4 - regulacja głośności gry
- 5 - dostęp do wskazówek
- 6 - zbiór pamiętek dźwiękowych
- 7 - książka nakreślająca cel naszych podróży
- 8 - wczytaj grę
- 9 - zapisz grę
- 10 - ustawienia gry

Porady ogólne

1. Staraj się wejść w interakcję z otoczeniem za każdym razem kiedy będzie tylko taka możliwość.
2. Niektóre obiekty z którymi możesz wejść w interakcję są tylko dodatkiem do głównej linii fabularnej i nie muszą być powiązane z żadnym zadaniem.
3. Możesz podróżować pomiędzy planetami, żeby wrócić raz jeszcze do lokacji, które już odwiedziłeś.
4. W każdej sekcji staraj się zajrzeć do książki z zadaniami, żeby lepiej zaplanować działania bohatera.
5. Niektóre obiekty wymagają kilkakrotnego kliknięcia w nie, żeby wywołać jakąś interakcję.
6. Obserwuj zmiany na kursorze, żeby mieć pełną kontrolę nad działaniami bohatera.