

Syberia 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Syberia 3

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-400-3

Producent Microids/Anuman Interactive, Wydawca Microids/Anuman Interactive, Wydawca PL CDP
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Wymagania sprzętowe	6
Rozdział pierwszy	7
Opuść pokój	7
Znajdź lekarza	8
Dopasuj klucz do zamka	9
Prześlij Jukolom klucz z pomocą posłańca	11
Opuść oddział chorych i odszukaj doktora Zamiatina	13
Odnajdź doktor Olę	14
Skorzystaj z łodzi, by dołączyć do Jukoli	16
Rozdział drugi	18
Pomóż Jukolom	18
Zdobądź przepustkę do miasta	19
Uwolnij się!	23
Rozdział trzeci	24
Znajdź Simona Steinera, rzemieślnika	24
Podaj leki Steinerowi	26
Odszukaj kapitana Obo i przekonaj go, by przeprawił Jukoli	30
Załaduj węgiel na pokład Kryształ	32
Napełnij zbiorniki wodne na Kryształ	40
Zdobądź odpowiedni klucz zapłonowy Rozdział trzeci	41
Przekonaj burmistrza do otwarcia wrót	43
Skompletuj i przygotuj sprzęt do nurkowania	44
Otwórz dwa zamki	46
Wróć do szpitala	49
Odnajdź i uwolnij Kurka	52
Rozdział czwarty	54
Uruchom lodołamacz	54
Pozbądź się potwora	56
Rozdział piąty	61
Zdobądź miernik napromieniowania	61
Przywróć zasilanie w parku rozrywki	62
Napraw automat	63
Zdobądź klucz aktywacyjny	68
Znajdź ubranie dla Oskara	73
Pomóż Oskarowi odholować Kryształ	75
Odholuj Kryształ i wypuścić strusia z ładowni	76

Rozdział szósty	79
Pozbądź się nietoperzy	79
Otwórz wywietrzniki	82
Przepędź mechaniczne psy	85
Dostarcz jod do służby i przegoń nietoperze	86
Rozdział siódmy	87
Odnajdź wskazówki pozostawione przez poprzednią karawanę	87
Zdobądź trzy jukolskie soczewki	90
Otwórz wrota świątyni	94
Rozdział ósmy	99
Odszukaj strażnika po drugiej stronie rzeki	99
Zdobądź alkohol dla strażnika	101
Daj duchom znak (dymny)	104

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

Poradnik do gry *Syberia 3* zawiera wskazówki przydatne podczas zabawy w tę tak oczekiwaną kontynuację serii. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez kolejne perypetie Kate Walker, prawniczki z Nowego Jorku, która w poprzedniej odsłonie cyklu porzuciła swoje uporządkowane życie, by przemierzając mroźne północno-wschodnie tereny, pomóc wybitnemu wynalazcy w realizacji jego największego marzenia.

Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne zadania do wykonania. Dodatkowo niektóre łamigłówki opatrzone nagłówkami pozwalającymi na ich szybkie zlokalizowanie w tekście. Wszystkie potrzebne przedmioty, jakie powinna pozyskać bohaterka, zostały wyróżnione kolorem **czzerwonym**, trafiające w jej ręce dokumenty kolorem **niebieskim**, wpadające osiągnięcia **pomarańczowym**, a istotne informacje **pogrubieniem**.

Opowieść zaczyna się tam, gdzie skończyła się poprzednio - nieprzytomną i przemarzniętą Kate znajduje plemię Jukoli, wędrujące ze swoimi strusiami śnieżnymi. Przywrócona do życia kobieta staje się wielką orędowniczką tych nomadów i ze wszystkich sił stara się, by udało im się dotrzeć do celu wyprawy - co okazuje się wcale nie takie proste.

W poradniku do gry *Syberia 3* znajdziesz:

- dokładny opis wszystkich czynności - niezbędnych, by kontynuować zabawę i dotrzeć do finału;
- objaśnienie wszystkich zagadek logicznych wraz z odpowiednimi obrazkami;
- wyszczególnienie wszystkich okoliczności zdobywania osiągnięć (dodatkowo ich komplet umieszczono w osobnym rozdziale).

Katarzyna "Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Eksploracja

Przez świat gry prowadzisz Kate za pomocą klawiszy W, S, A, D lub klawiszy ze strzałkami, wciśnięcie klawisza Shift przyspiesza bohaterkę. Kiedy zbliży się ona do jakiegoś interaktywnego obiektu (lub osoby), pojawia się na nim biała kropka, a po najechaniu na nią myszką wyświetlają się dostępne opcje w postaci charakterystycznych ikon (np. lupki, dłoni czy zębaki) umieszczonych na obręczy. Jeśli jest ich więcej niż jedna, przełączysz się pomiędzy nimi klawiszem ze strzałką w górę lub w dół. Umożliwiają one przejście do następnej lokacji, przybliżenie widoku, zabranie jakiejś rzeczy, użycie przedmiotu z ekwipunku, rozmowę, wysłuchanie komentarza Kate lub kontekstową akcję, jak wysunięcie szuflady, przesunięcie dźwigni czy przekręcenie klucza. Wymaga to wykonania odpowiedniego ruchu myszką - jeśli zwykłe kliknięcie nie przynosi skutku, najpewniej oznacza to, że w danym punkcie trzeba zamarkować myszką jakąś czynność, np. zrobić kolisty ruch oznaczający kręcenie gałką. W grze nie ma ujawniania hotspotów - podobnie jak w dwóch pierwszych częściach cyklu.

Ekwipunek

Podczas zabawy korzystasz z dwóch ekwipunków: z przedmiotami oraz z dokumentami. Pierwszy przywołasz klawiszem I, drugi klawiszem J (jeśli w danym miejscu można użyć rzeczy z ekwipunku, ten - po kliknięciu myszką odpowiedniej ikonki - pojawi się automatycznie). Oba mają postać wysuwającej się z lewej strony ekranu połowy obręczy, na której posiadane przedmioty lub dokumenty widnieją w slotach w kształcie kółek. Przesuwasz je klawiszem ze strzałką w górę lub w dół - ten, którego chcesz użyć, powinien znaleźć się w centralnym położeniu (największe kółko), pojawia się wówczas jego nazwa.

Rzeczy w ekwipunku można oglądać w zbliżeniu (klawisz z cyfrą 3) - przesuwając myszkę do lewej lub prawej albo górnej lub dolnej krawędzi ekranu, spowodujesz obracanie przedmiotu na wszystkie strony. Masz wtedy szansę ujawnić jego aktywne punkty i często pozyskać w ten sposób dodatkowe, przydatne informacje. Z wszelkich zbliżeń wyjdiesz klawiszem z cyfrą 4, który również zamyka ekwipunek. Znajdziek w inwentarzu nie da się łączyć ze sobą.

Dialogi

Podczas większości rozmów trzeba dokonać wyboru pomiędzy wykluczającymi się opcjami. Nie ma to wielkiego wpływu na przebieg akcji gry, choć czasem wymusza dodatkowe czynności, które w przypadku innego poprowadzenia dialogu nie byłyby konieczne. W trakcie niektórych konwersacji w prawym górnym rogu ekranu pojawiają się informacje na temat tego, jak Kate udało się usposobić do siebie rozmówcę - jest to istotne, gdy potrzebujesz od niego jakiejś przysługi (i nie bez znaczenia w przypadku paru osiągnięć). Ciekawostką stanowi możliwość poznania myśli Kate podczas dialogów (klawisz Shift).

Tryby gry

W *Syberię 3* można grać w trybie podróży lub przygody. Ten drugi dostarcza podobnych wrażeń jak dwie pierwsze części cyklu - nie ma w nim żadnych wskazówek, w związku z czym zabawa jest trudniejsza. W tym pierwszym dostępny jest samouczek, a w prawym górnym rogu ekranu pojawiają się kolejne zadania do wykonania - bieżące wyświetli się po wciśnięciu klawisza O.

Osiągnięcia

W grze do zdobycia czeka 40 osiągnięć powiązanych z platformą Steam: 15 wynikających z fabuły i 25 wymagających dodatkowych czynności (w tym 3 ukryte). Nie wykluczają się one nawzajem, są zatem możliwe do uzyskania podczas jednokrotnego przejścia *Syberii 3*, choć wiąże się to z dokładnym badaniem świata gry i wchodzeniem we wszelkie możliwe interakcje. Warto również tak prowadzić dialogi z postaciami, by nastawić je do siebie przychylnie. W treści poradnika są wskazane momenty wpadania kolejnych osiągnięć, a zestawienie ich wszystkich wraz z opisem, jak je zdobyć, znajdziesz w osobnym rozdziale.

Wymagania sprzętowe

Minimalne:

system operacyjny: Windows 7+ 64bit

procesor: Intel Core i3

pamięć: 4 GB RAM

karta graficzna: AMD R7 260X / Nvidia GTX 550 Ti 2GB

DirectX: wersja 11

miejsce na dysku: 45 GB dostępnej przestrzeni

karta dźwiękowa: dowolna

Zalecane:

system operacyjny: Windows 7+ 64bit

procesor: Intel Core i5

pamięć: 8 GB RAM

karta graficzna: Nvidia GTX 960 2 GB

DirectX: wersja 11

miejsce na dysku: 45 GB dostępnej przestrzeni

karta dźwiękowa: dowolna

dodatkowe uwagi: do gry rekomendowany jest kontroler

Rozdział pierwszy

Opuść pokój

Po przebudzeniu porozmawiaj z leżącym obok Kurkiem z plemienia Jukoli (wciskając klawisze z cyframi zgodnie z wyświetlającymi się na ekranie sugestiami). Następnie podejź do drzwi (na lewo od Kurka - bohaterką sterujesz za pomocą klawiszy W, S, A, D). Najedź kursorem na ich gałkę, tak aby wyświetliła się ikona w kształcie obręczy (z symbolem zębatego), pozwalająca wykonać kontekstową akcję, i kliknij LPM, by Kate spróbowała otworzyć drzwi - niestety, są zamknięte.

Zainterесuj się widocznym na ścianie (na prawo od drzwi) przyciskiem. Wciśnij go (kolejny symbol) - nie zadziała. Przesuń kursor w prawo, by przyjrzeć się (symbol lupki) instrukcji widniejącej z boku skrzynki z przyciskiem - musisz dostać się do środka mechanizmu.

Podejdź do stołu w centrum pomieszczenia i najedź kursorem na stojący na nim talerz zupy - kliknij, kiedy pojawi się opcja zbliżenia (symbol lupki). Zabierz leżący obok niego **nóż** (symbol dłoni).

Naprawa mechanizmu otwierającego drzwi

Wróć do skrzynki z przyciskiem i w zbliżeniu na nią klawiszem "I" przywołaj inwentarz - pojawi się z lewej strony ekranu. Klawiszem ze strzałką w dół zmień położenie noża w ekwipunku, tak by znalazł się w centralnym (większym) kółku. Najedź kursorem na widoczną w prawym górnym rogu skrzynki śrubkę, kliknij, by użyć na niej noża, po czym odkręć ją, wykonując myszką koliste ruchy w lewo.



Po otwarciu skrzynki okaże się, że zielony kabelek jest odczepiony. Kliknij jego luźny koniec i przytrzymując LPM, przeciągnij go do wolnego wejścia nad miejscem, gdzie przymocowany jest kabelek czerwony - ma się zaświecić zielona dioda. Teraz chwyć błyszczącą część walca, do którego przyłączone są oba kable, i przesuwając kursor w dół, wsuń ją do czarnej obudowy, w której częściowo się znajduje. Następnie złap za ową obudowę i przesuwając kursor w górę, zamknij skrzynkę. Na koniec wciśnij świecący czerwony przycisk, by otworzyć drzwi - Kate automatycznie opuści pokój (osiągnięcie **Wakacje się skończyły**).