

Syberia II

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik do gry



autor: Janusz „Solnica” Burda



[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry



autor: Janusz „Solnica” Burda

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.

SPIS TREŚCI

Parę uwag na dobry początek	4
Romansburg	5
Stacja Romansburg	5
Węgiel	5
W poszukiwaniu Hansa	10
Jak wyleczyć Hansa?	11
Ciepłe ubranie	12
Klasztor	15
Jak wyleczyć Hansa? c.d.	15
Brat Alexiej i jego uzdrowicielskie zdolności	16
Jak wydostać się z klasztoru?	20
Romansburg c.d.	23
Mechaniczne konie w kabarecie Cirko	23
W pogoni za pociągiem	24
Daleka północ	26
Przeprawa przez rzekę	26
Poszukiwań pociągu ciąg dalszy	27
Nieplanowane spotkanie z niedźwiedziem	28
Poszukiwań drogi do pociągu ciąg dalszy	30
Katastrofa lotnicza	31
Znowu w pociągu	35
Wioska Youkoli	38
Gdzie ja jestem? gdzie jest Hans?	40
Magiczna mikstura	41
Świat snów	45
Wioska Youkoli cz.2	49
Pociąg	49
Serce Oscara	50
Przygotowania do dalszej podróży	52
Wyspa pingwinów	54
Powrót na statek	55
Jak pozbyć się Ivana?	56
Syberia	58
Kamienna łamigłówka	61
Jaka to melodia?	62

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

P a r ę u w a g n a d o b r y p o c z ą t e k

- A.** Rozmawiając z postaciami sterowanymi przez komputer wykorzystuj wszystkie możliwe opcje dialogowe.
- B.** Zwróć uwagę, iż twój plecak (inventory) składa się z dwóch części: głównej i tzw. dokumentów. W plecaku znajdziesz również telefon komórkowy z którego przyjdzie ci kilkukrotnie skorzystać.
- C.** Przedmioty, które wylądują w tzw. „dokumentach”, możesz używać lub oglądać (w drugim przypadku musisz najpierw kliknąć na ikonie z wizerunkiem oka).
- D.** Poradnik, który właśnie przeglądasz powstał na podstawie angielskiej wersji gry, w nawiasach kwadratowych umieściłem anglojęzyczne nazwy przedmiotów.
- E.** Wydarzenia mające miejsce w drugiej części Syberii są bezpośrednią kontynuacją tych, które miały miejsce w części pierwszej. Dlatego też jeżeli nie grałeś w część poprzednią to najlepiej swoją przygodę rozpocznij od krótkiego streszczenia wydarzeń, które miały w niej miejsce (przycisk w lewym, górnym rogu ekranu z głównym menu **[SYBERIA RECAP]**).
- F.** Części kroków opisanych w poradniku nie musisz wykonywać, lub możesz wykonać w innej kolejności, ale ich umieszczenie tutaj w takim właśnie porządku wydawało mi się właściwe z logicznego punktu widzenia (bo np. skąd Kate miałaby wiedzieć na jakiej częstotliwości może porozumieć się z pilotem nie sprawdzwszy tego najpierw manipulując radiem w kabinie samolotu).

R o m a n s b u r g

Stacja Romansburg

Zaczynasz wewnątrz jednego z pomieszczeń części pasażerskiej pociągu **[001]**.



001



002

1. Wyjdź z pociągu na peron (najpierw w dół ekranu). W pewnym momencie zadzwoni do ciebie Oscar i poinformuje, iż miejscowość do której właśnie przybiliście nazywa się Romansburg.

2. Na peronie przywita cię pułkownik **Emeliov Goupatchev [002]**. Zwróć uwagę, iż na samym początku rozmowy coś upuści. Gdy wróci on do swojego sklepu udaj się na początek peronu czyli w okolice lokomotywy (w dół).

3. Porozmawiaj z **Oscarem [003]**. Poinformuje cię on, iż musisz zająć się „nakręceniem” pociągu.



003

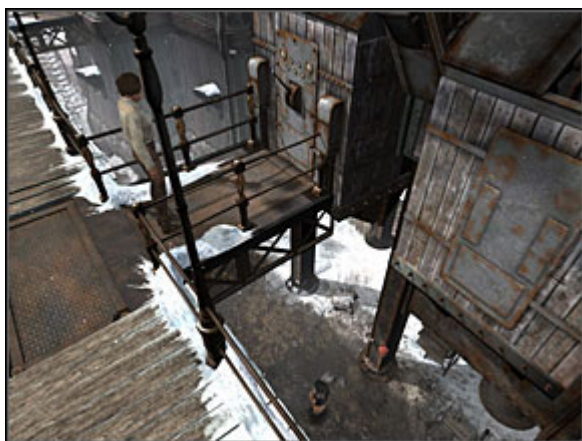


004

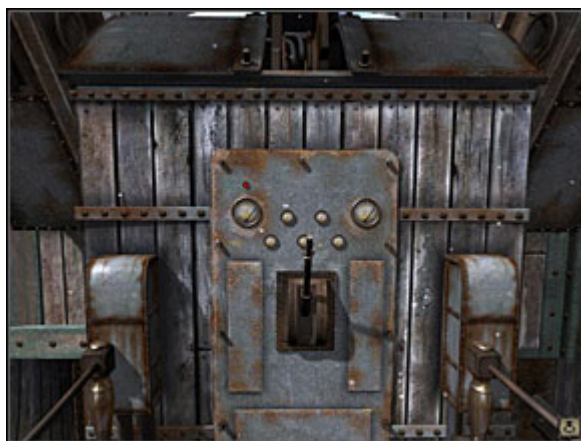
4. Podejdź do stojącej na końcu peronu maszyny **[004]**, zakręć korbą a następnie pociągnij znajdującą się z lewej strony dźwignię. Po zakończeniu procesu nakręcania ponownie porozmawiaj z Oscarem. Tym razem dowiesz się on niego, iż aby ruszyć w dalszą drogę potrzebujecie trochę węgla, który oczywiście to ty musisz w jakiś sposób zdobyć.

W ę g i e l

5. Wróć na wcześniejszy ekran i podejdź do maszyny służącej do nasypywania węgla **[005]**. Zwróć uwagę na chodzącą w dole dziewczynkę. Zbliź się do panelu kontrolnego i pociągnij dźwignię **[006]**. Maszyna działa, ale nie do końca, gdyż nie nasypuje węgla.

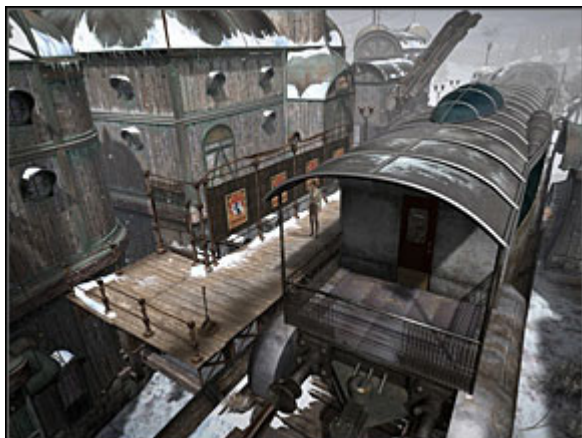


005

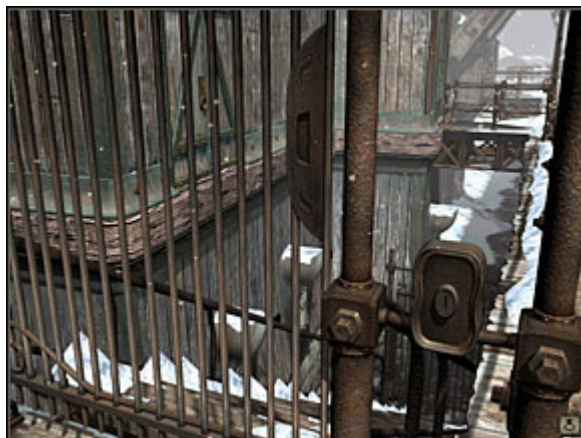


006

6. Przejdź na koniec peronu [007] i przyglądnij się znajdującej się tam bramie [008]. Spróbuj ją otworzyć, nie uda ci się to gdyż jest zamknięta na klucz.



007



008

7. Udaj się z wizytą do sklepu. Wejście znajduje się w środkowej części peronu [009], tam gdzie przywitał cię pułkownik Emeliov. Wewnątrz podejdz do lady i porozmawiaj z **pułkownikiem** [010]. Dowiesz się od niego między innymi jak działa maszyna do węgla oraz że zgubił klucz do bramy na końcu peronu (widziałeś to, gdy przywitał cię zaraz na początku gry przy wysiadaniu z pociągu).



009



010

8. Wyjdź na zewnątrz i ponownie podejdź do maszyny do nasypywania węgla. Porozmawiaj z stojącą w dole dziewczynką o imieniu **Malaka [011]**. Za mały prezent w postaci słodkiego cukierka zgodzi się ona pomóc nam zdobyć klucz, który upuścił pułkownik.

9. Wróć do sklepu i przyglądnij się leżącemu na ladzie obok pułkownika zepsutemu dystrybutorowi cukierków **[012]**. Zabierz **mały klucz** **[SMALL KEY]**. Możesz też zadzwonić ze swojej komórki pod numer telefonu znajdujący się na denku maszyny **[625-122]**, dowiesz się wtedy jakie obecnie produkty znajdują się w ofercie firmy (będą do między innymi cukierki, które potrzebujesz dla Malaki)



011

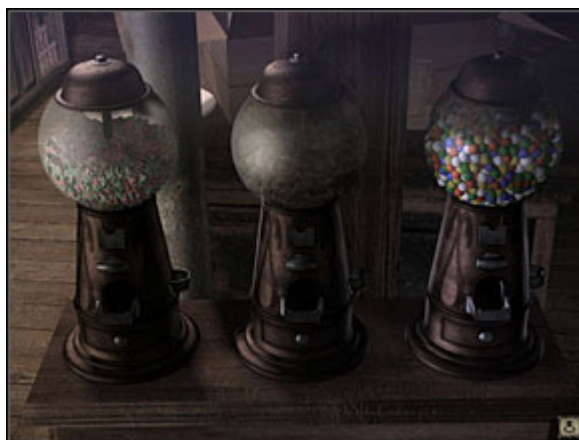


012

10. Podejdź do stojących w pobliżu wejścia dystrybutorów **[013]** i przyglądnij im się bliżej **[014]**. Użyj małego kluczyka na szufladzie prawego dystrybutora – wejdiesz w ten sposób w posiadanie kilku **monet [COINS]**.



013



014

11. Użyj monet (pojawiają się w górnej części ekranu) **[015]** i wrzuć piątą z kolei (licząc od lewej strony) do lewego dystrybutora a następnie przekręć dźwignię – wejdiesz w ten sposób w posiadanie kilku **słodkich cukierków [SUGAR CANDY]**. Następnie weź monetę drugą z lewej i wrzuć do środkowego dystrybutora – tym razem wypadnie kilka „**rybnych specjalów**” **[FISH CANDY]** – cukierki te przydadzą się nam nieco później w grze.