

Tajne Akta: Tunguska

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Tajne Akta: Tunguska

autor: Karolina „Krooliq” Talaga

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.

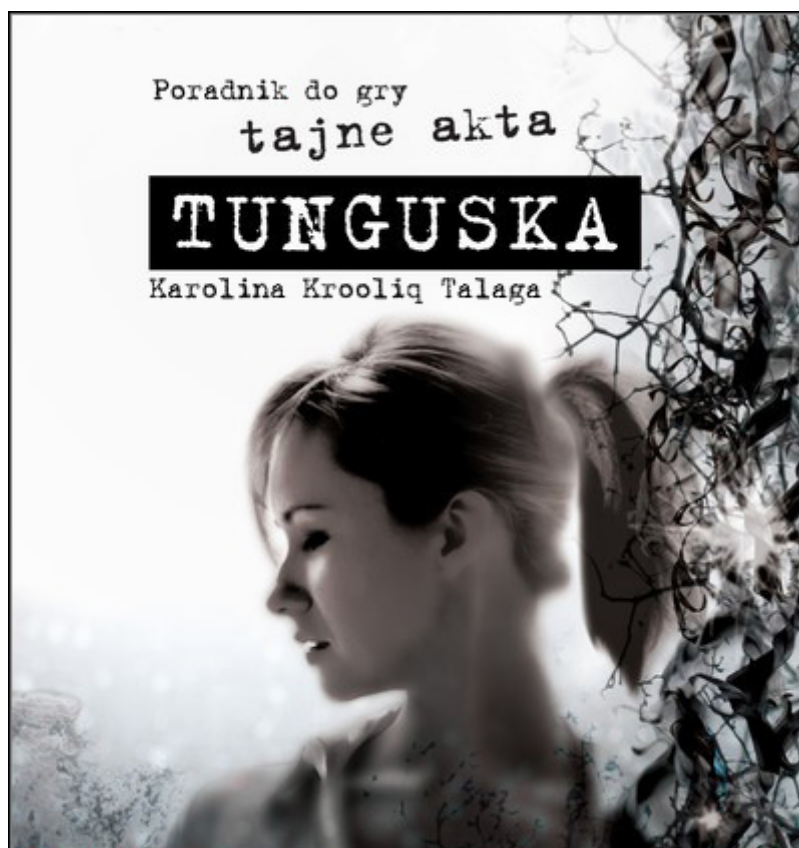
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
BERLIN, MUZEUM, cz.1	4
BERLIN, DOM WŁADIMIRA, cz. 1	9
BERLIN, MUZEUM, cz. 2	11
BERLIN, DOM WŁADIMIRA, cz. 2	11
BERLIN, MUZEUM, cz. 3	12
BERLIN, DOM WŁADIMIRA, cz. 3	12
BERLIN, DOM OLEGA	14
BERLIN, MUZEUM, cz. 4	16
MOSKWA, WOJSKOWA STACJA	18
ROSJA, POCIĄG	25
ROSJA, SZPITAL	31
ROSJA, TUNGUSKA	36
KUBA, ZAKŁAD PSYCHIATRYCZNY	42
IRLANDIA, PUB, cz. 1	47
IRLANDIA, ZAMEK, cz. 1	50
IRLANDIA, PUB, cz. 2	53
IRLANDIA, ZAMEK, cz. 2	54
CHINY, JASKINIE	56
ANTARKTYKA, STACJA BADAWCZA	58

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

Witajcie w nieoficjalnym poradniku do gry pt. *Tajne Akta: Tunguska*. W poniższym tekście znajdziecie kompletny i drobiazgowy opis przejścia czekającej Was przygody, okraszony licznymi obrazkami.

Niniejsza solucja zawiera listę wszelkich czynności, jakie należy wykonać, aby pomyślnie ukończyć grę. Niejednokrotnie można je realizować w innej kolejności, niż sugeruję, jednak ze względu na liniowość fabuły, nie będą to duże różnice. Ze swojej strony starałam się ułożyć opis przejścia w kolejności, jaka wydaje mi się najbardziej logiczna.

Zapraszam do lektury.

Karolina „Krooliq” Talaga

Opis przejścia

B E R L I N , M U Z E U M , c z . 1



[1]



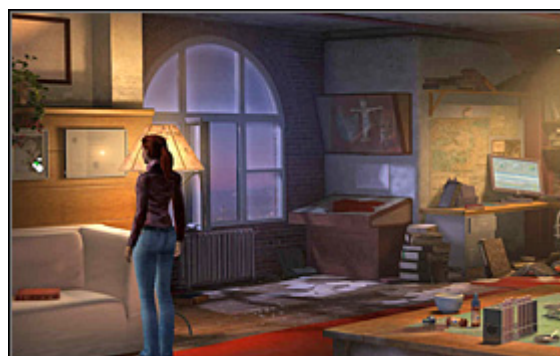
[2]

Nina chciała się spotkać ze swoim ojcem w jego biurze. Jednak po wejściu do gabinetu, zastała w nim tylko wielki bałagan. Wygląda na to, że ktoś splądrował biuro, wszędzie widać porozrzucane papiery i inne przedmioty. Gdzie jest ojciec?! Co się tu stało?!

Obejrzyj biurko ojca, zwróć uwagę na wiszącą nad nim mapę. Poszperaj w szafce na dokumenty **[#1]**. Przejdź w stronę okna. Tutaj zwróć uwagę na kaloryfer oraz jego zawór **[#2]**.



[3]

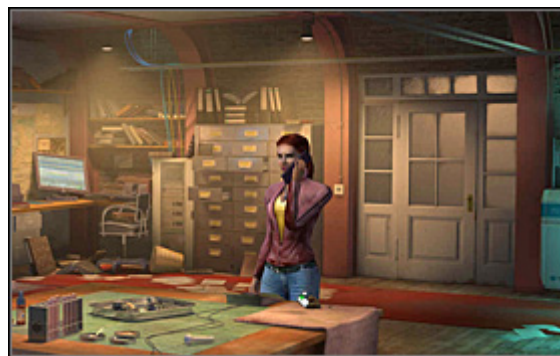


[4]

Przyjrzyj się gablocie z monetami – przeczytaj notatkę znajdującą się w jej prawym górnym rogu i zauważ, że w kolekcji brakuje jednej monety **[#3]**. Teraz podnieś zdjęcie leżące na podłodze nieopodal kaloryfera. Obejrzyj jeszcze wiszący na ścianie certyfikat i zdjęcie ślubne rodziców **[#4]**.



[5]



[6]

Podejdź do stołu – zabierz leżącą na nim porcelanową miskę **[#5]**, następnie podejdź do telefonu i zadzwoń na policję. Niestety, policja nie podzieli Twojego niepokoju o ojca i nie zdecyduje się interweniować w sprawie jego zniknięcia **[#6]**. Tuż obok telefonu zauważysz kawałek skały – zabierz go.



[7]



[8]

Teraz skieruj się w stronę maszyny – przyjrzyj się jej, po czym zabierz stojącą tutaj kolbę **[#7]**. Wyjdź z gabinetu.

Właśnie znajdujesz się w holu. Skieruj się do drzwi znajdujących się po lewej stronie **[#8]**. Tutaj przeczytaj wiszącą obok nich tabliczkę - wygląda na to, że biuro ojca sąsiaduje z gabinetem niejakiego Maxa Grubera. Może on wie, gdzie podział się Twój ojciec. Zapukaj do drzwi – niestety, muzyka jest tak głośna, że Max Cię nie usłyszy.



[9]



[10]

Tuż obok kaloryfera stoi roślina – ułam jej kawałek **[#9]**. W rogu holu zauważysz skrzynkę bezpiecznikową – niestety, jest zamknięta **[#10]**. Zanim przejdziesz przez drzwi znajdujące się po prawej stronie, możesz jeszcze przeczytać tabliczkę wiszącą przy drzwiach gabinetu ojca, przeczytać informacje zamieszczone na tablicy ogłoszeń oraz zwrócić uwagę na kaloryfery.



[11]

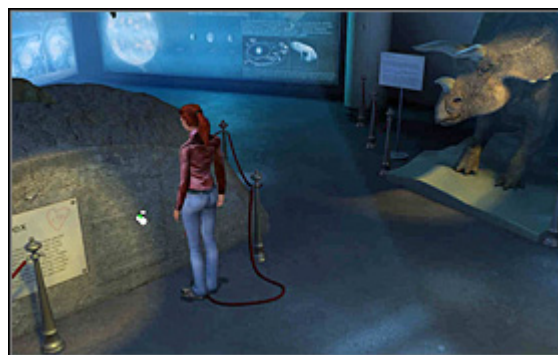


[12]

Z holu przejdziesz do sali muzealnej. Tutaj obejrzyj sobie Tyranozaura, następnie odczytaj wiszącą na ścianie listę pracowników **[#11]** i zwróć uwagę na plan ewakuacyjny **[#12]**.



[13]

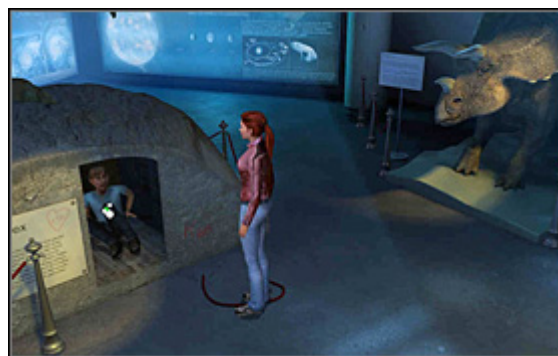


[14]

Następnie spróbuj wyłączyć lampę, wiszącą na ścianie po prawej stronie **[#13]**, po czym wejdź na zaplecze. Tutaj zwróć uwagę na posąg, a odkryjesz sekretne przejście **[#14]**.



[15]



[16]

W takim razie otwórz drzwi **[#15]**. W posągu ukrywał się inny pracownik muzeum, Eddy. Biedaczysko, jest tak przestraszony, że po chwili bezskładnych wyjaśnień ucieknie w popłochu, gubiąc przy tym klucz **[#16]**.



[17]



[18]

Oczywiście, bez wahania zabierz ów klucz **[#17]**. Zanim udasz się ponownie do holu, na zapleczu możesz obejrzeć jeszcze kolejny eksponat – Triceratopsa oraz przyjrzeć się schematowi **[#18]**.



[19]



[20]

Gdy wrócisz do holu, skorzystaj z klucza zgubionego przez Eddy'ego i otwórz nim skrzynkę bezpiecznikową, po czym ucisz muzykę, dobiegającą z gabinetu Maxa :-)

[#19]. Teraz możesz spokojnie z nim porozmawiać **[#20]**.



[21]



[22]

Gdy zakończysz rozmowę z Maxem, udaj się ponownie do gabinetu ojca **[#21]**. Tutaj zastaniesz detektywa Kanskiego – porozmawiaj z nim **[#22]**. Dziwne, przecież policja nie przyjęła Twojego zgłoszenia...