

The Dark Eye: Chains of Satinav

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Dark Eye Chains of Satinav

autor: g40st

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Deep Silver / Koch Media
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
The Oak Leaf Challenge	4
Crows!	10
To catch a fairy	11
Bad Leads to Worse	14
Northward	16
In the Camp of the Zholochai!	18
The Fairy Scholar	20
New Prospects	22
New Old Enemies	23
The Prism	26
Fanglari Ho!	34
Three Impossible Tasks	37
The Dream Chambers	45
Back Home	48
To the King!	50
Academy of Magic	53
The Harp	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

Wprowadzenie

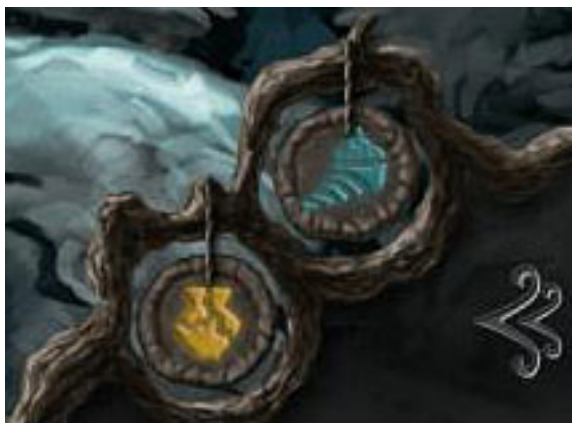
Poniższy poradnik jest kompletną solucją do gry firmy Daedalic Entertainment zatytułowanej *The Dark Eye: Chains of Satinav*. Tytuł ten jest klasyczną przygodówką z gatunku point and click, nie wymagającą zręczności ani refleksu, a jedynie otwarty umysł chętny do zmierzenia się z dziesiątkami zagadek logicznych.

Poradnik został podzielony na rozdziały odpowiadające kolejnym fazom przygody opisanej w dzienniku głównego bohatera. Lektura solucji zapewni ukończenie gry i w kilku przypadkach wyjaśnia kwestie, które mogą być niezrozumiałe dla osób nie władających językiem angielskim przynajmniej na średnim poziomie.

Co oznaczają kolory czcionki użyte w poradniku?

1. **Niebieski kolor** wskazuje na konieczność wykonania określonej czynności.
2. **Pomarańczowym kolorem** oznaczono przedmioty lub fragmenty lokacji w języku angielskim, zgodnie z nazewnictwem gry.
3. **Zielony kolor** służy do pomocy w wyborze opcji dialogowych koniecznych do pomyślnego ukończenia rozmów.

W *The Dark Eye: Chains of the Satinav* zawarto także prosty system magii składający się z dwóch zaklęć: zniszczenia i naprawy. Oba zaklęcia reprezentowane są przez małe ikonki w kolorze żółtym i niebieskim znajdujące się po lewej stronie inwentarza. Gracz przez cały czas dysponuje zaklęciem zniszczenia. Car naprawy dostępny jest tylko w obecności Nuri lub w dalszej części gry.



Głównym bohaterem gry jest Geron, który w towarzystwie wróżki o imieniu Nuri rusza w świat by znaleźć sposób na pokonanie złego proroka chcącego zawładnąć Andergastem i snami jego mieszkańców, a także by zdjąć z siebie rzuconą przed laty klątwę.

Rozpoczynamy opowieść

Na cześć przyjazdu królowej Nostrii zorganizowano konkurs, wedle zasad którego, jego uczestnicy poszukują w całym miasteczku czterech odznak w kształcie liści dębu. Liście są wykonane z różnych materiałów – między innymi z miedzi i mosiądzu. Początek gry zastaje nas w momencie, kiedy Geron, miejscowy łapacz ptaków, przytrzymywany przez potężnego Ulgerda i przepytany przez syna barwiarza, Olgerda, zaznaje wątpliwej przyjemności nurkowania twarzą w świńskim korycie.

Złośliwy Olgerd chce odebrać Geronowi jedną ze znalezionych przez niego odznak, nawet pomimo faktu, że jemu samemu ona się do niczego nie przyda, ponieważ jego zadaniem jest znalezienie odznak wykonanych z mosiądzu, podczas gdy Geron posiada jedynie odznaki z miedzi...

g40st (www.gry-online.pl)

The Oak Leaf Challenge



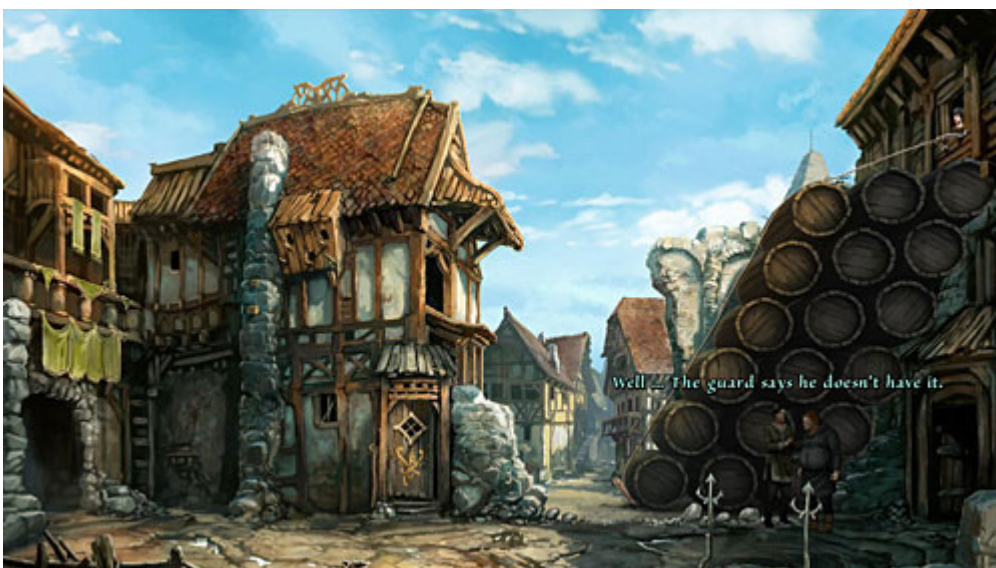
Na początek **porozmawiaj z Olgierdem**, co jednak nie na wiele się zda. Po chwili **weź do ręki młotek (Hammer)**, którym **spróbuj uderzyć Ulfrieda**. Nic z tego, Geron jest za słaby. Może chłopak nie posiada nadzwyczajnej siły fizycznej, ale za to strach w okolicznych mieszkańcach sieje jego rzekoma umiejętność posługiwania się magią. Cóż, Geron faktycznie posiada pewien talent, a mianowicie potrafi sprawić, że niektóre rzeczy się psują, rozpadają na kawałki. Teraz nadszedł moment na jego użycie. **Rzuć zaklęcie zniszczenia na stojący obok studni gliniany dzbanek (Clay Jug)** i pożegnaj się z jedną z odnalezionych odznak.



Geron wraca pobity do pracowni swojego nauczyciela i mentora, Gwinnlina. Ten nie jest zadowolony ze zniszczonej klatki, a dodatkowo trapią go pojawiające się ostatnio wszędzie kruki. Porozmawiaj z Gwinnlinem wypytując go szczegółowo o wszystko. Niestety, nie będzie on miał czasu pomóc Geronowi w wyzwaniu, gdyż jak twierdzi, zajmuje się znacznie ważniejszymi rzeczami. **Przyjrzyj się rysunkowi (Painting)**, stojącemu na biurku i opartemu o ścianę i **zabierz stojącą pod przeciwległą ścianą łaskę (Walking Cane)**. Teraz zejść po drabinie na dół, do "sypialni" Gerona.



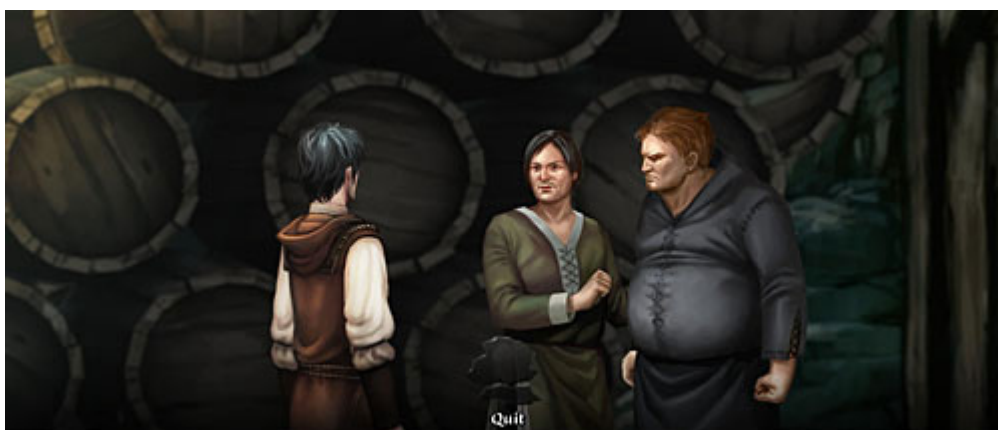
Na posłaniu leży miedziana odznaka (Oak Leaves (copper)). Podnieś ją. Teraz **otwórz skrzynię na ubrania (Clothes Trunk)** i **zabierz ze środka flet (Flute)**. Możesz już wyjść na zewnątrz.



Obok sterty beczek stoją Olgierd i Ulfried. **Porozmawiaj z Olgierdem** wykorzystując wszystkie opcje dialogowe. Kiedy skończysz rozmowę, **przejdź przez znajdujące się tuż obok drzwi**, a Geron znajdzie się piętro wyżej, gdzie podsłucha ważną rozmowę pomiędzy Olgierdem i Ulfriedem. **Zejdź z powrotem na dół i udaj się na targ.**



Na sznurze rozciągniętym pomiędzy kramami a drzewem suszą się ubrania. **Za pomocą laski (Walking Cane) ściągnij ze sznura kubrak (Doublet)**. Teraz **przyjrzyj się mu bliżej**, a okaże się, że **wewnątrz jest mosiężna odznaka dębowych liści (Oak Leaves – (Brass))**. Może spróbować wymienić się z Olgierdem?



Wróć do Olgierda i rozpocznij z nim rozmowę (Olgierd's oak leaf), po czym zaproponuj mu wymianę (**Swap oak leaves**). Udało się, masz już trzy odznaki. Pora zabrać się za poszukiwanie czwartej, ostatniej. W tym celu Geron najpierw musi udać się do królewskiego szambelana.



Idź do zamkowej bramy. Przed nią stoi królewski szambelan (**Chamberlain Newcastle**). **Porozmawiaj z nim** wypytując przede wszystkim o wskazówkę dotyczącą ukrycia czwartej odznaki (**Fourth oak leaf**). Usłyszysz zagadkę, którą teraz Geron musi rozwiązać. W tym celu najpierw należy udać się na targ.



Ponownie znajdujesz się na targu, gdzie słodka handlarka Hilda z przyjemnością słucha muzyki płynącej ze skrzypiec. **Zagadaj do Hildy** i zapytaj ją o garniec z losami (**Pots with lots**). Może warto spróbować szczęścia? Kup los (**Buy a lot**). Niestety, nic nie wygrałeś, może stałeś się ofiarą oszustwa? Zakwestionuj los (**Question the odds**). Ech, jednak chyba nie miałeś racji. Tu trzeba innego sposobu. Zapytaj Hildę o muzykę (**Music on the fair**), a następnie o jej ulubioną piosenkę (**Hilda's song**).