

Yesterday

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Yesterday

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Pendulo Studios, Wydawca Focus Home Interactive
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
Nowy Jork – stacja metra Cadway	5
Wydostań walizkę	5
Otwórz kłódkę w bramie	9
Wezwij Coopera na pomoc	12
Skonstruuuj pochodnię	16
Dostań się za niedostępne drzwi	19
Zdobądź rewolwer	21
Paryż – hotel Dore	25
Odkryj przyczynę niepokoju Johna	25
Odkryj pierwszą literę hasła	27
Odkryj drugą literę hasła	31
Dostań się do sejfu	33
Paryż – sklep z antykami	35
Znajdź notatnik ojca Pauline	35
Odczytaj zaszyfrowaną wiadomość	40
Zdobądź kataną	42
Klasztor gdzieś hen w górach	45
Przynieś kwiat prawdy	45
Uruchom dzwon cz.1	46
Pokonaj mistrza w zgadywance	49
Uruchom dzwon cz.2	51
Zakłady White Enterprises	53
Dostań się na komin	53
Nagraj wiadomość do samego siebie	58
Zabezpiecz kamerę przed następstwami upadku	60
Zlokalizuj, gdzie przetrzymywany jest Boris	62
Wywab Coopera z pomieszczenia z generatorem	66
Uratuj Borisa	69
Szkocja – ruiny kościoła św. Fergus	70
Oczyść krzyż	70
Uruchom mechanizm krzyża	75
Klasztor gdzieś hen w górach – ciąg dalszy	80
Zdobądź nasiona kwiatu prawdy	80
Wyhoduj kwiat prawdy	84
Szkocja – ruiny kościoła św. Fergus (finał)	89

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

Poradnik ten zawiera wskazówki przydatne podczas gry w emocjonującą i wciągającą przygodówkę *Yesterday*.

Podporządkowany jest wyzwaniom, przed jakimi w trakcie zabawy stają bohaterowie. Każdy podrozdział opisuje jedno takie zadanie i podpowiada działania, które są niezbędne do zrealizowania tylko tego konkretnego celu, oraz lokalizację wszystkich potrzebnych do jego urzeczywistnienia przedmiotów, również tych, które mogłeś znaleźć już jakiś czas temu i być może dawno masz je w swoim ekwipunku. W związku z tym to, co dałoby się w danym momencie zrobić lub zabrać, a co przyda się przy rozwikływaniu innego problemu, opisane jest w innym podrozdziale, tym, który ową kwestię wyjaśnia. W ten sposób, poszukując rozwiązania takiej a nie innej zagadki, znajdziesz w jej omówieniu komplet dotyczących tylko i wyłącznie jej czynności i przedmiotów zilustrowanych fotkami z rozgrywki.

Do poruszania się w tej grze, również w jej menu, wykorzystujesz w zasadzie wyłącznie mysz. Przy pomocy klawiatury możesz jedynie skorzystać z pauzy (spacja) oraz przewinąć scenki i niektóre dialogi (Esc) – te dwie ostatnie opcje dostępne są również za pośrednictwem myszy (odpowiednio: specjalny symbol w lewym dolnym rogu ekranu i LPM).

W grę równocześnie mogą bawić się cztery osoby (oczywiście niezależnie od siebie) – oferuje ona bowiem cztery profile graczy, opatrzone alchemicznymi symbolami.

Na pasku w dole ekranu, poza umieszczonym w jego centralnej części ekwipunkiem, znajdują się następujące opcje (od lewej): wyjście z gry (program automatycznie dokonuje zapisu stanu rozgrywki, co oznacza, że gracz nie ma możliwości samodzielnego robienia save'ów), głośność dźwięku, powrót do wybranych scen (symbol gwiazdki), podpowiedzi (symbol żarówki) i ujawnianie aktywnych punktów. Natomiast z prawej strony paska widnieje odsyłacz do instrukcji do gry.



Otrzymanie wskazówki wymaga dziesięciu klików (opatrzonych komentarzem narratora) na otoczeniu bądź przedmiotach w ekwipunku.

Przedmioty z ekwipunku wyjmujesz, przeciągając je w górę ekranu. Dwuklik w dowolnym miejscu lokacji powoduje natychmiastowe pojawienie się tam sterowanej postaci. Każdy aktywny obiekt w grze możesz obejrzeć w zbliżeniu oraz wybrać jedną z dostępnych akcji: zabrać, otworzyć (dłoń), użyć (trybiki), przejść dalej, skoczyć (sylwetka biegnącej postaci), porozmawiać (dymek).

Polecam dokładną eksplorację otoczenia, raz – że w ten sposób zapełnia się symbol żarówki odpowiadający za podpowiedzi podczas zabawy, dwa – wiele komentarzy stanowi uzupełnienie fabuły. Z tego samego powodu warto zagadywać postacie w grze i to wielokrotnie, co jakiś czas pojawiają się bowiem nowe kwestie dialogowe. Czasami podczas konwersacji musisz dokonać wyboru, nie ma to jednak większego wpływu na rozgrywkę, choć na uzyskiwane informacje tak.

Wszystkie przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku bohatera, zostały wyróżnione w tekście kolorem **czzerwonym**, a rozwiązania zagadek – **pogrubieniem**.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

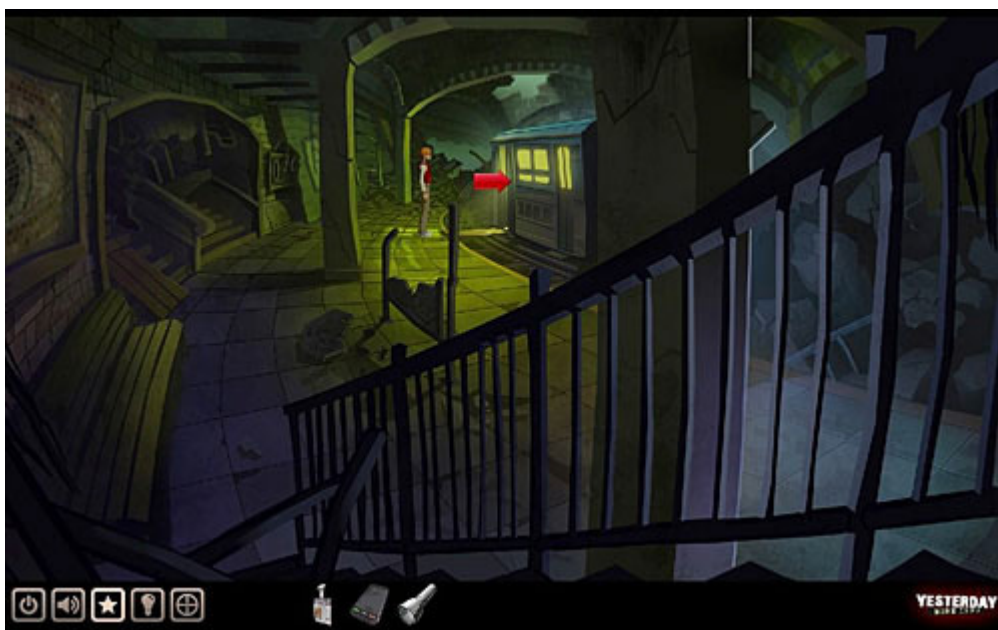
Nowy Jork – stacja metra Cadway

Wydarzenia rozgrywające się w prologu mają miejsce rok przed właściwą akcją gry. Wcielasz się w Henry`ego White`a wolontariusza charytatywnej organizacji „Dzieci Don Kichota”. Właśnie otrzymał on zlecenie, by w różnych częściach miasta odnaleźć bezdomnych i przestrzec ich przed grożącym im niebezpieczeństwem. Na początek postanawia rozejrzeć się po stacji Cadway.

W y d o s t a ń w a l i z k ę



Na miejscu zainteresuj Henry`ego schodkami we wnęcie po lewej. Okaże się, że pod stertą gruzu leży tam walizka. Dobrze byłoby ją wyciągnąć, ale nie dasz rady zrobić tego gołymi rękoma.



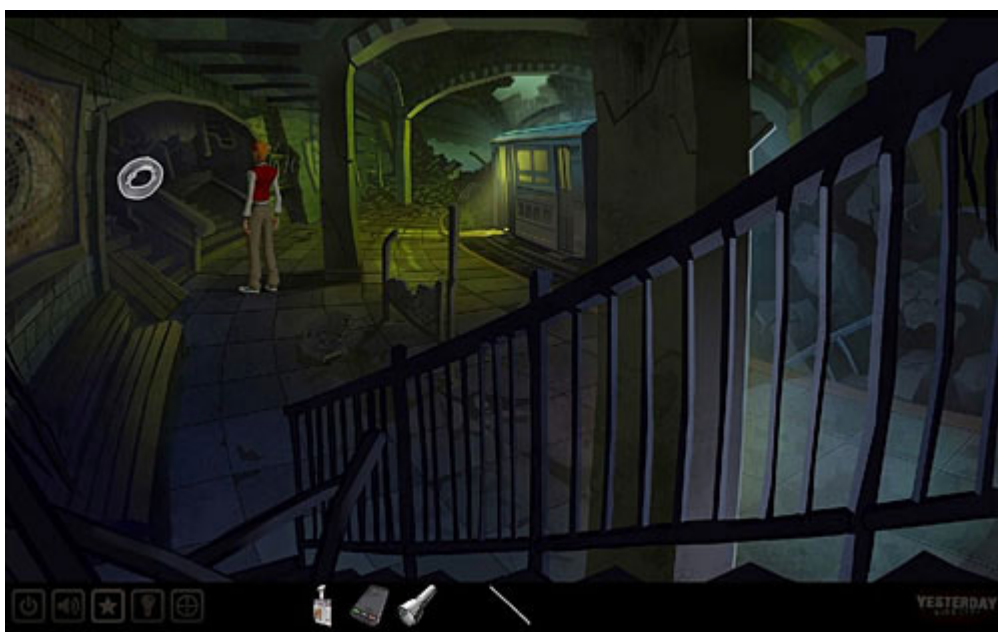
Zwróć zatem uwagę na stojący po prawej nieczynny wagon metra. Można się do niego dostać, przechodząc po desce (w głębi ekranu, po prawej).



Przy drugich drzwiach po lewej (lewy dolny róg ekranu) leży zwinięty **kabel elektryczny** – weź go.



Zabierz także pozostawiony na posadzce obok siedzącego manekina **żelazny pręt**.



Wyjściem po lewej (w głębi) wróć na peron stacji. Przywiąż kabel do widocznego spod gruzu uchwyty walizki. Henry automatycznie obwiąże go również dookoła kolumny podtrzymującej strop stacji (na wprost wnąki ze schodkami).