

eXperience112

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

eXperience112

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Lexis Numérique, Wydawca Micro Application, Wydawca PL Techland
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
Ściągawka	5
Zadania	16
Zadanie 01: Zapoznanie się z interfejsem	16
Zadanie 02: Regeneracja sił w komorze inhalacyjnej	21
Zadanie 03: Uzyskanie dostępu do ładowni	46
Zadanie 04: Wydostanie się z ładowni za pomocą batyskafu	60
Zadanie 05: Przedostanie się do bazy technologicznej	72
Zadanie 06: Przejście przez Wrota Tyriad	82
Zadanie 07: Odnalezienie receptora 112 w świecie Tyriad	93

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

W oceanicznej zatoce stoi potężny i mocno zniszczony tankowiec. Kiedyś stanowił placówkę naukowo-badawczą tajemniczego projektu „Edehn” nadzorowanego przez rząd i armię. Teraz jest opustoszała i zdewastowana, a po jego mieszkańcach ślad zaginął. Jednak, kiedy zapuścisz się pod pokład, przekonasz się, że w jednej z kajut śpi kobieta...

W tej grze zapomnij niemal o wszystkim, do czego przyzwyczyli Cię inne przygodówki. Nie będziesz tu gromadzić przedmiotów, poszukiwać kolejnych rozmówców i przemieszczać się po lokacjach przy pomocy kursora.

Bohaterką sterujesz, klikając na mapce ikonki takich obiektów, jak: lampy (kółko), drzwi (kreska) i różne urządzenia typu: terminal, dźwignia, monitor i jeszcze parę innych (trójkąt). Sterujesz to zresztą za dużo powiedziane, bowiem dziewczyna kieruje się własnym pomysłem, a Ty po prostu sugerujesz jej niektóre działania, włączając jakiś sprzęt, zapalając światło czy otwierając drzwi. Po takiej akcji kobieta powinna przejść we wskazane przez Ciebie miejsce. Jeśli tego nie robi, upewnij się, czy zaktywowany obiekt na pewno znajduje się w zasięgu jej wzroku.

Kiedy mówię, by zaświecić lampę, uruchomić obiekt czy odemknąć drzwi znajdujące się np. po lewej/prawej/nad czymś/pod czymś, wszystkie te określenia dotyczą położenia na mapie, a nie widoku z kamery. W końcu tylko w ten sposób ingerujesz w świat gry.

Poczynania dziewczyny obserwujesz na tejże mapce (niebieska strzałka) oraz na ekranie w oknach prezentujących obraz z kamer, których w zasadzie wszędzie w bród. Jeśli nie uśmiecha Ci się co chwilę włączać inną z nich, wejdź w *Opcje* i wybierz *Automatyczne Śledzenie; Wiele Kamer*.

Okienka z widokiem przemierzającej kolejne lokacje bohaterki będą wówczas wyskakiwać samoczynnie, a Twoim zadaniem pozostanie tylko przesuwanie obrazu w ich wnętrzach (klikając i przeciągając mysz), tak by móc rzeczywiście śledzić jej kroki. Wszystkie okna możesz porozmieszczać na ekranie w dowolnym ułożeniu i powiększyć lub zmniejszyć ich rozmiar. Oprócz widoku z kamer i mapki, na ekranie będą też pojawiać się okienka służące do wpisywania kodów do zamkniętych drzwi, urządzeń czy chronionych plików systemu oraz panele sterowania różnymi urządzeniami, jak: roboty, batyskaf lub bioniczne ramię – warto wybrać *Opcjach* możliwość kierowania nimi również za pomocą ustawień klawiaturowych, inaczej pozostanie Ci tylko klikanie myszką.

Z lewej strony ekranu przywołasz zakładkę, dzięki której możesz logować się do systemu jako któryś z naukowców i czytać jego pliki, pocztę, oglądać filmiki czy odsłuchiwać nagrania. Tam też znajdziesz tryby kamer, panel translatora, zapis rozmów, zadania, jakie masz do zrealizowania i menu. Wszystkie dokumenty, które w danym momencie powinienes przejrzeć lub funkcje, które powinienes uruchomić wyróżnione są w treści poradnika na **pomarańczowo**. Wszystkie hasła czy kody – na **czzerwono**, przy czym wielkość liter nie ma tu żadnego znaczenia, w tekście wpisane są dużymi tylko dla ich lepszego wzrokowego wyłapania.

Kim jest śpiąca kobieta? Co za substancja poprzez kroplówkę sący się do jej organizmu? Skąd wziął się na jej szyi połyskujący niebiesko amulet? Jaką rolę ma do odegrania w świecie nieznanych dotąd nauce stworzeń? I wreszcie – kim Ty jesteś dla niej...? Na odpowiedź czeka wiele pytań. Zapraszam...

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Ściągawka

Lea Nichols:



profesor w Laboratorium Chemiczno–Ekologicznym;

alias: **I.nichols**; **hasło:** **eurythmia**;

kod dostępu do drzwi UD08/UD10: **251803**;

kod do *Katalogu Chronionego*: **arcane**;

Istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: zamiary na Johna Palmera.

Moche Zeitfel:



profesor w Laboratorium Chemiczno–Ekologicznym;

alias: **m.zeitfel**; **hasło:** **memoriam**;

kod dostępu do robota asystenta: **521AG18**;

kod dostępu do drzwi UD08/UD10: **251803**;

kod do *Katalogu Chronionego*: **12345**;

Istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: zamiary na Johna Palmera, Leę Nichols, Mike'a Loyda.

Mike Loyd:



asystent w Laboratorium Chemiczno-Ekologicznym;

alias: m.loyd; **hasło:** 114113145195;

kod do *Katalogu Chronionego*: **oxoldines**;

istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: kod do *Katalogu Chronionego* Dimitrinki; plany konstrukcji trzech bomb; raporty dla Anamnezji Reminiscencyjnej.

Francois Pierre:



profesor w Laboratorium Doświadczalnej Etologii Porównawczej;

alias: f.pierre; **hasło:** tyriades;

kod dostępu do chłodni: **310005B**;

kod dostępu do sejfu: **2514**;

kod do *Katalogu Chronionego*: **polybius**;

istotna zawartość *Poczty*: zaszyfrowany kod do własnego *Katalogu Chronionego* w mailu „Szachownica Polibiusza”; hasło dla poziomu 0 w mailu „Kod dla tępaków”; wskazówka do hasła Igora Dimitrinki: **QZNTATJPC** i klucz: **BLAISE** w mailu „Blaise de Vigenere”; informacja o schowaniu w kotłowni klucza do ładowni w mailu „Klucz do ładowni CT07”;

istotna zawartość *Katalogu Osobistego*: Podstawy Kryptologii;

istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: Klucz prywatny.

Abdalah Melik:



lekarz odpowiedzialny za ochronę medyczną personelu;

alias: **a.melik**; **hasło:** **neuroleptic**;

kod dostępu do mieszalni: **245CX852**;

kod do *Katalogu Chronionego*: zaszyfrowany: **uyucvuw**, odszyfrowany: **success**;

istotna zawartość *Poczty*: klucz do zaszyfrowania kodu do własnego *Katalogu Chronionego*: **CESAR**
i ów zaszyfrowany kod w mailu „Klucz szyfrowania”;

istotna zawartość *Katalogu Osobistego*: Podstawy Kryptologii; Podgrzewanie składników W.O.;
Wytwarzanie syntetycznego W.O.;

istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: zamiary na Alaina Mourina, Harimanję Namrika i Nancy Edwards.

Alain Mourin:



profesor w Laboratorium Etologii i Farmakologii Zachowawczej;

alias: **a.mourin**; **hasło:** **me**;

kod dostępu do archiwum 1P08: **1P08A25**;

kod do *Katalogu Chronionego*: **ethology**;

istotna zawartość *Poczty*: własny kod do *Katalogu Chronionego* w mailu „Pilne, ochrona”;

istotna zawartość *Katalogu Osobistego*: zamiary na Abdalaha Melika i jego zaszyfrowany kod do *Katalogu Chronionego*;

istotna zawartość *Katalogu Chronionego*: zamiary na Abdalaha Melika i jego zaszyfrowany kod do *Katalogu Chronionego*.