

Perry Rhodan: Dziedzictwo Przeszłości

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Perry Rhodan

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent BrainGame Publishing, Wydawca Deep Silver / Koch Media, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

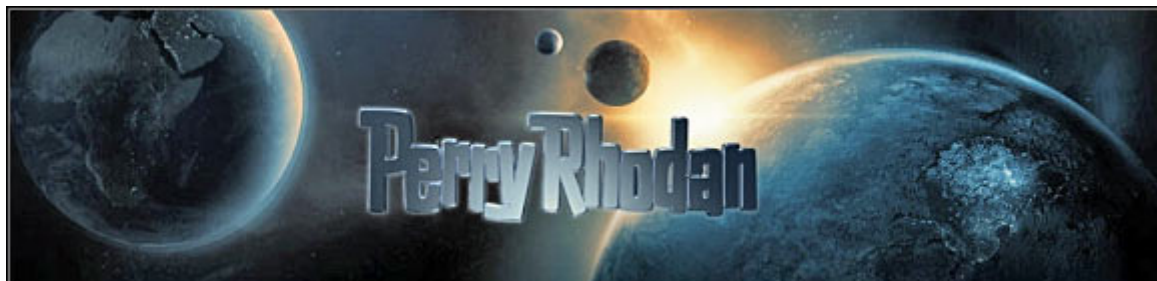
Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia gry	4
Rozdział 1 – Apartamenty	4
Rozdział 2 – Akademia Waringer	23
Rozdział 3 – Muzeum	48
Rozdział 4 – Gom Callaedus – Górna strefa	75
Rozdział 5 – Gom Callaedus – Dolna strefa	90
Rozdział 6 – FINAŁ – Jamondi	107

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



Witaj w nieoficjalnym poradniku do przygodówki *Perry Rhodan*. Tekst ten składa się z bardzo szczegółowego opisu przejścia gry, a konkretnie jej sześciu rozdziałów. *Perry Rhodan* jest stosunkowo liniową produkcją, co szczególnie widoczne jest podczas rozgrywania pierwszego rozdziału. W dalszych etapach gra pozwala na nieco więcej swobody, ale mimo wszystko proponuję podążać za moimi wskazówkami. Pozwoli to na uniknięcie problemów wynikających z pominięcia ważnego przedmiotu czy sceny. Poradnik powstał w oparciu o niemieckojęzyczną wersję gry, choć dostosowany został do tego, by móc także służyć przyszłym posiadaczom edycji anglojęzycznej. Życzę udanej zabawy.

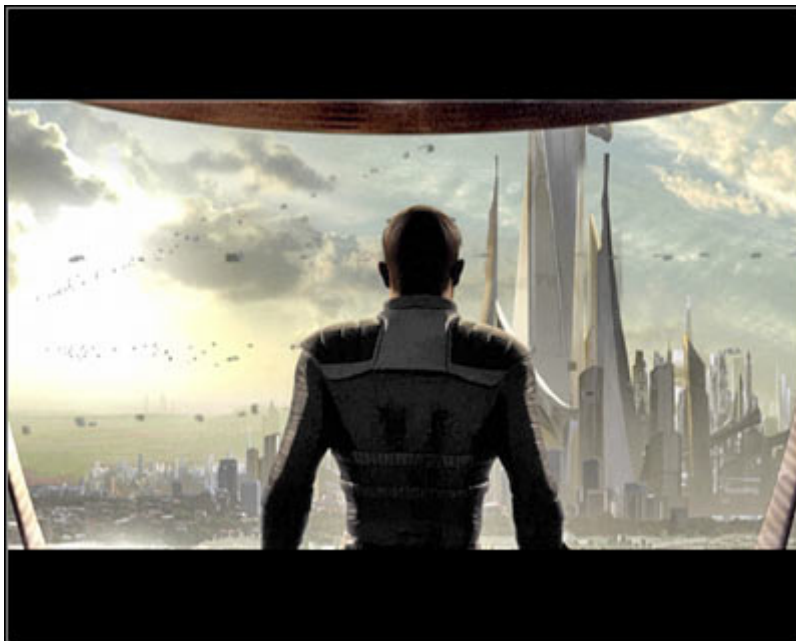
Stranger

Opis przejścia gry

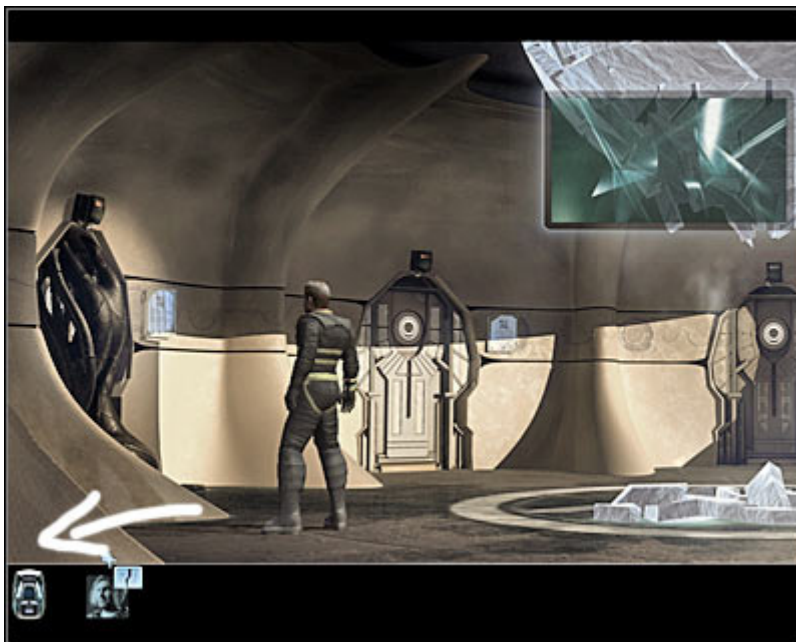
R o z d z i a ł 1 – A p a r t a m e n t y

Opis przejścia

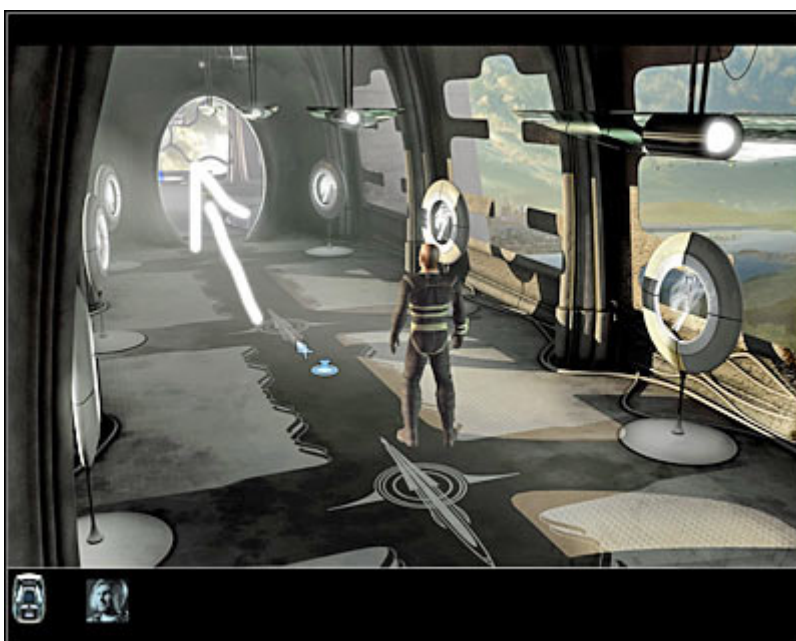
Zabawę rozpoczniesz od obejrzenia dwu bardzo efektownych filmików. Radziłbym oczywiście ich nie przerywać, gdyż nie tylko są ciekawe, ale przede wszystkim pozwolą Ci zapoznać się z sytuacją, w której znalazł się główny bohater.



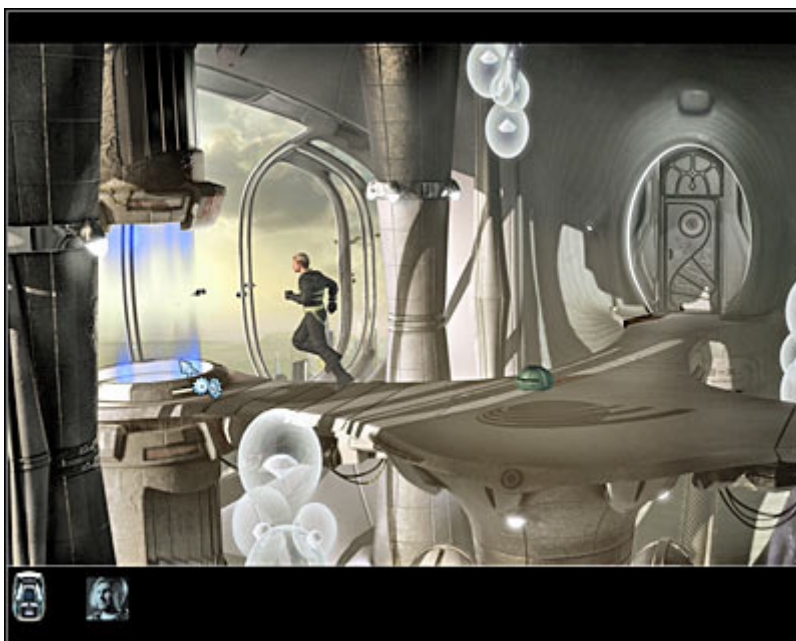
Znajdujesz się niedaleko swojego apartamentu. Wysłuchaj krótkiej rozmowy pomiędzy głównym bohaterem, a jednym z żołnierzy. Nie musisz tu nic szczególnego robić, gdyż i tak nie możesz wpłynąć na przebieg tej rozmowy. Zwróć jedynie uwagę na pierwszą ikonkę, która pojawi się na dolnym pasku (Reginald Bull). Oznacza to, iż w kolejnych rozmowach będziesz mógł nawiązywać do tej postaci, uzyskując nowe informacje od innych osób. Teraz udaj się w lewo. Domyślam się, że możesz mieć trochę problemów z odnalezieniem właściwego korytarza, tak więc proponuję zerknąć na zamieszczony poniżej screen. Zauważ też, że za każdym razem w prawym górnym ekranu pojawia się dodatkowe okno z podpowiedziami na temat obranego celu wędrówki.



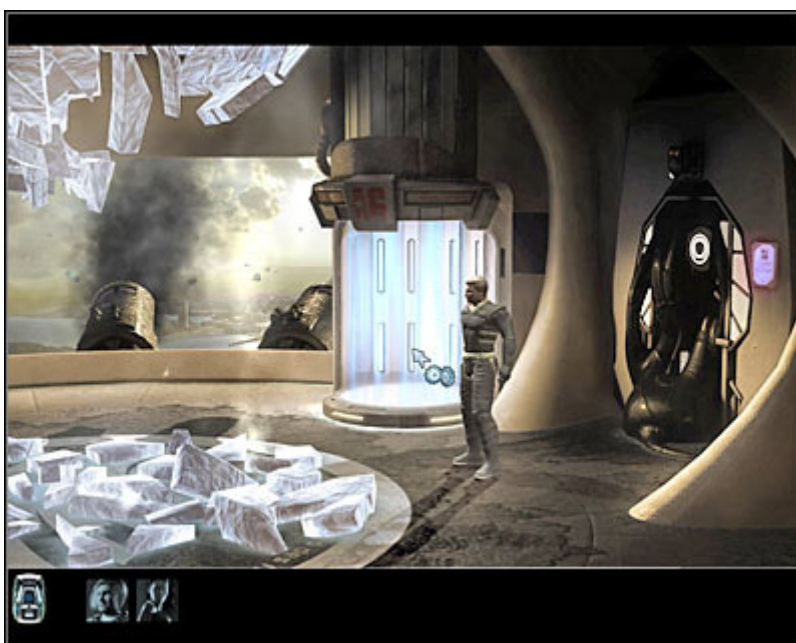
Znajdziesz się w większym hallu. Usytuowanych po bokach obiektów chwilowo nie musisz badać. Na początek skieruj się w stronę dolnej części ekranu. Zaczekaj, aż kamera zmieni swoją pozycję i przemieść się do pokazanego na screenie przejścia.



Po dotarciu do nowej sekcji kompleksu zignoruj znajdujące się w górnej części ekranu drzwi, gdyż nie będziesz ich mógł teraz otworzyć. Zamiast tego skieruj się w lewo. Musisz skorzystać z pokazanego na screenie teleportu. Zaczekaj, aż zostaniesz przetransportowany w nowe miejsce.



Gdy znajdziesz się w nowym miejscu, podbiegną do Ciebie żołnierze. Wysłuchaj kolejnej rozmowy. Jest ona niezwykle ważna. Dowiesz się o porwaniu Mondry (jej ikona pojawi się też na pasku zadań). Po zakończeniu rozmowy ponownie skorzystaj z teleportu, po czym wróć do miejsca startu. Skorzystaj tam z drugiego urządzenia teleportującego, którego lokalizację przedstawiam na screenie.



Zaczekaj, aż z teleportu wybiegnie żołnierz. Skieruj się na dół, a gdy tylko kamera zmieni swoją pozycję, przemieść się w prawo. Zignoruj leżące w okolicy obiekty i udaj się do przejścia prowadzącego do kolejnej lokacji. Ponownie idź w prawo. Ze znajdującymi się tu postaciami nie musisz jeszcze rozmawiać. Skorzystaj natomiast z pokazanych na screenie drzwi.



Znajdziesz się w niewielkim pomieszczeniu. W pierwszej kolejności skieruj się w stronę dolnej części ekranu. Znajdują się tu dwa terminale. Lewy jest obecnie nieaktywny, skorzystaj zatem z prawego (screen).

