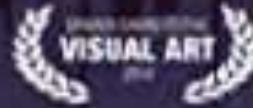
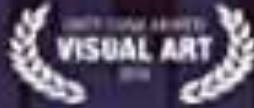


DAEDALIC ENTERTAINMENT PRESENTS



DEAD SYNCHRONICITY

TOMORROW COMES TODAY



Fictiorama[®]
Studios

DAEDALIC
ENTERTAINMENT

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY

Dead synchronicity: tomorrow comes today

Autor

Urszula

Data publikacji

Czerwiec 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Akt I.....	4
Przyczepa.....	4
Przyczepa Rosie.....	5
Bar.....	6
Wyjście z obozu.....	6
Dom kreta.....	6
Bar.....	6
Dom kreta.....	7
Bar.....	7
Dom kreta.....	7
Akt II.....	7
Miasto.....	7
Ruiny kościoła.....	8
Przed centrum medycznym i parkiem.....	8
Ruiny kościoła.....	9
Park.....	9
Przed centrum medycznym.....	9
Miasto.....	10
Przed obozem.....	10
Kościół.....	11
Obóz - przyczepa Roda.....	11
Dom kreta.....	11
Miasto.....	11
Park.....	12
Centrum medyczne.....	13
Przed bramą obozu.....	14
Obóz.....	14
Przyczepa Rosie.....	15
Bar.....	15
Akt III.....	15
Beechwood Oracle.....	16
Park.....	16
Beechwood Oracle.....	16
Obóz.....	18
Przyczepa Rosie.....	18
Beechwood Oracle.....	18
Akt IV - miasto.....	19
Siedziba gazety.....	19
Park i centrum medyczne.....	20
Obóz.....	20

Poradnik zawiera opis niezbędnych czynności pozwalających ukończyć grę.
Nie zawiera opisu wykonania czynności, które pozwolą na zdobycie wszystkich osiągnięć, jakie są przewidziane na platformie Steam.

Akt I

Przyczepa

- Kliknij po środku, żeby zapalić światło.
- Porozmawiaj z gospodarzem domu.
- Otwórz piekarnik i zabierz pokrywkę od garnka i nadpalony notatnik.
- Sprawdź szafę – jest zamknięta.
- Kliknij na łóżko – odkryjesz wystającą sprężynę.
- Wyjdź z przyczepy.
- Porozmawiaj z osobą siedzącą przy koksowniku.
- Spróbuj ze sterty rupieci zabrać kartę.



- Sprawdź auto i zagładnij przez okno do przyczepy.
- Przykryj koksownik pokrywką i zabierz kartę ze sterty rupieci.
- Wróć do przyczepy.
- Użyj karty na szafie i zabierz ze środka ręcznik i butelkę alkoholu.
- Użyj ręcznika na wystającej sprężynie w łóżku.



- Użyj na podartym ręczniku alkoholu.
- Użyj zmozonego i podartego ręcznika na butach w szafie.
- Wejdź do sypialni gospodarza, zostaniesz wyrzucony.
- Wyjdź z przyczepy i kieruj się w dół ekranu.



Przyczepa Rosie

- Przejdź w prawo.
- Porozmawiaj z Rosie i facetami siedzącymi koło przyczepy.
- Opuść to miejsce i idź w lewo.

Bar

- Przed barem porozmawiaj z człowiekiem grzejącym się przy ogniu.
- Sprawdź beczki przed kamiennym budynkiem oraz kabel nad nimi.
- Wejdź do budynku – to bar.
- Porozmawiaj z facetem siedzącym przy stoliku.
- Wyjdź z baru i skieruj się w dół ekranu.

Wyjście z obozu

- Podejdź do strażników stojących przy szlabanie i porozmawiaj z nimi.

Dom kreta

- Przejdź na lewo i wejdź do mieszkania, przed drzwiami którego jest krew.
- Porozmawiaj w środku z kobietą.
- Spójrz na ziemię i papierosy wystające spod szafki.



- Spróbuj zabrać papierosy – kobieta nie pozwoli.
- Przejdź w lewo za kotarę i porozmawiaj z chłopcami.

Bar

- Wróć do baru i zabierz z lady puste puszki.

Dom kreta

- Wróć do chłopców i daj im puste puszki.
- Poproś chłopców o pomoc w wywabieniu matki z domu.
- Wejdź do mieszkania i zabierz papierosy leżące pod szafką.
- Opuść mieszkanie i wróć do baru.

Bar

- Porozmawiaj z barmanem i zamień papierosy i alkohol na paczkę z jedzeniem.

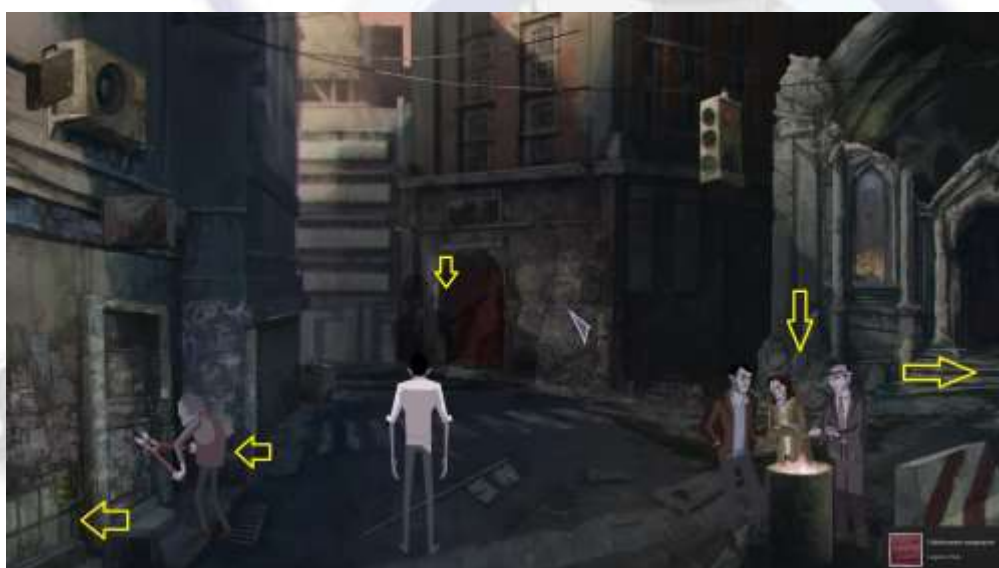
Dom kreta

- Wróć do matki chłopców, daj paczkę z jedzeniem, a dostaniesz bransoletkę kreta.
- Wyjdź z obozu przez szlaban, twoim celem jest miasto.

Akt II

Miasto

- Spójrz na dom po lewej stronie i zerwij plakat.



- Spójrz na cień żołnierzy.
- Porozmawiaj ze starszym panem próbującym przeciąć kłódkę - nie możesz mu pomóc.
- Porozmawiaj z osobami grzejącymi się przy koksowniku.
- Skieruj się lekko na prawo i spójrz na znak przymocowany do muru – spróbuj go zerwać.
- Wejdź do kościoła.

Ruiny kościoła

- Spójrz na lewo na wybite okno i zabierz z ziemi kawałki witraża.
- Podejdź do statui po prawej i kliknij na nią – chwieje się.
- Kliknij na wielebnego i wyjdź z kościoła.
- Przejdź koło znaku w prawo, trafisz przed bramę centrum medycznego.

Przed centrum medycznym i parkiem

- Spójrz na klapę prowadząca do kanalizacji.



- Zerwij z pniaka deseczkę z informacją i gwoździe.
- Sprawdź deseczkę w ekwipunku.
- Spójrz na tabliczkę obok zamkniętej bramy.
- Spójrz na ziemię przed bramą - jest miękka.
- Użyj na miękkiej ziemi szkła zabranego z kościoła – potrzebujesz czegoś więcej.
- Podejdź do wejścia prowadzącego do ośrodka medycznego – strzały skutecznie cię

zatrzymają.

Ruiny kościoła

- Wróć do kościoła i pod chwiejącą się statuę podłóż drewnienko.
- Kliknij na drewnienko, a statua wybiję kolejne okno.
- Zabierz kawałki szkła i przejdź do krzyża.
- Porozmawiaj z wielebnym siedzącym na ławce.

Park

- Wróć do bramy prowadzącej do parku i użyj kolejnego szkła na miękkiej ziemi przed nią.
- Wejdź podkopem do parku.



- Odwiąż linę i od wisielca koło ławki, a potem ją zabierz – zdobędziesz również łom.
- Kliknij na chaszczę, nie masz czym ich ściąć.
- Wyjdź z parku.

Przed centrum medycznym

- Użyj na klapie od ścieków łomu.
- Kliknij na otwartą kanalizację – jest zbyt ciemno.

Miasto

- Wróć do głównej lokacji i użyj łomu na znaku przymocowanym do muru – ulegnie zniszczeniu.



Przed obozem

- Wróć przed szlaban prowadzący do obozu i przejdź na lewo.
- Przywiąż do drzewa linę i zejź do sadzawki.
- Zabierz kawałek skały i wróć z nią do kościoła.



Kościół

- Daj wielebnemu kawałek skały.
- Gdy wielebny wybiegnie z kościoła, zabierz patyk, którym wymachiwał podczas kazania.

Obóz - przyczepa Roda

- Wróć na teren obozu do swojej przyczepy.
- Użyj na drzwiach samochodu łomu.
- Zabierz ze środka pokrowiec na siedzenia oraz pas bezpieczeństwa.
- Połącz w ekwipunku pas bezpieczeństwa z kijem zabranym wielebnemu-otrzymasz procę.

Dom kreta

- Zanieś procę chłopcom, którzy ćwiczyli celność na puszkach.
- Po animacji podejź do szlabanu i z motocykla zabierz rękawice.



Miasto

- Wróć do miasta.
- Przyłóż do piwnicznego okna, tam gdzie wisiał plakat, pokrowiec zabrany z siedzenia auta.
- Użyj na szybie łomu.



- Zabierz pozostawione przez dziadka nożyce do metalu i idź do parku.

Park

- Użyj nożyc na chaszczech i przejdź dalej.
- Użyj na elektrycznym drucie rękawic, bohater sam przetnie drut.
- Po przecięciu drutów kliknij na ziemię, - otworzysz klapę.





Centrum medyczne

- Wejdź do środka i idź w górę ekranu do jasno oświetlonej sali.
- Przejdź pomostem na drugi koniec.
- Zabierz pojemnik z kwasem i otwórz kratkę wentylacyjną.
- Zabierz czarny worek z zestawu do sprzątania.



- Kliknij na metalową szafę - jest zamknięta.
- Przejdź do pomieszczenia po prawej.
- Spróbuj otworzyć oszkłoną szafę, gdzie widać fiolkę z lekiem.
- Użyj na szafce łomu.
- Po rozmowie z pielęgniarką zabierz z rozbitej szafki butelkę morfiny.

- Przeszukaj szufladę biurka i zabierz klucz.
- Wróć do poprzedniego pomieszczenia i użyj na metalowej szafce kluczyka.
- Zabierz z otwartej szafy wszystko co jest do zabrania i opuść tę lokację.

Przed bramą obozu

- Wróć przed bramę obozu – wejść nie możesz, dzieciaki strzelające z procy czekają na egzekucję.
- Podejdź do sadzawki, z której zabierałeś kawałek skały.
- Wejdź do środka sadzawki, a znajdzie w niej wielebnego.
- Zabierz z kieszeni kartkę, a w to miejsce wsadź procę.
- Użyj na wielebnym kwasu oraz szkła.
- Wróć do strażników i porozmawiaj z nimi – uwolnisz dzieciaki.

Obóz

- Wróć do przyczepy, po animacji idź do domu dzieciaków strzelających z procy.
- Daj ich matce butelkę morfiny i zabierz pieniądze.
- Skieruj się na prawo do przyczepy Rosie.
- Zapłać za wizytę w przyczepie.
- Wejdź do przyczepy porozmawiaj z Rosie.



Przyczepa Rosie

- Spójrz na zdjęcie dziecka w kołysce.
- Zabierz ze skrzynki na narzędzia ręczne wiertło oraz drut.
- Wyjdź z przyczepy i porozmawiaj z dwoma kolesiami.
- Skieruj się teraz do baru.

Bar

- Spróbuj wejść do baru, zamknięte drzwi.
- Użyj wiertła na beczce po stronie lewej obok budynku.
- Postaw pusztą beczkę na drugą i wejdź po niej do góry.



- Użyj na przewodzie nożyc do cięcia metalu.
- Po animacji porozmawiaj z Łowcą.
- Po skończonej rozmowie zabierz z lady barowej taśmę izolacyjną.
- Połącz w ekwipunku skrzyneczkę z połamanym znakiem, zrobisz kołyskę.
- Sprawdź w ekwipunku GPS – potrzebujesz baterii.
- Wróć do baru i porozmawiaj z Łowcą na temat baterii – chce coś w zamian.
- Daj Łowcy ID szpitala - dostaniesz baterie.
- Włóż baterie do GPS i opuść bar.
- Użyj kartki zabranej wielebnemu na GPS – trafisz do miasta.

Akt III

Beechwood Oracle

- Porozmawiaj z policjantami.
- Wejdź do budynku po lewej.
- W środku po prawej zablokowane drzwi – użyj na nich łomu.



- Spróbuj udać się na dach – gruby policjant skutecznie to uniemożliwia.
- Wróć i zabierz deski z półki.
- Wyjdź z budynku i zabierz puszkę po rybach, leżącą za policjantami na śmietniku.
- Udaj się do parku.

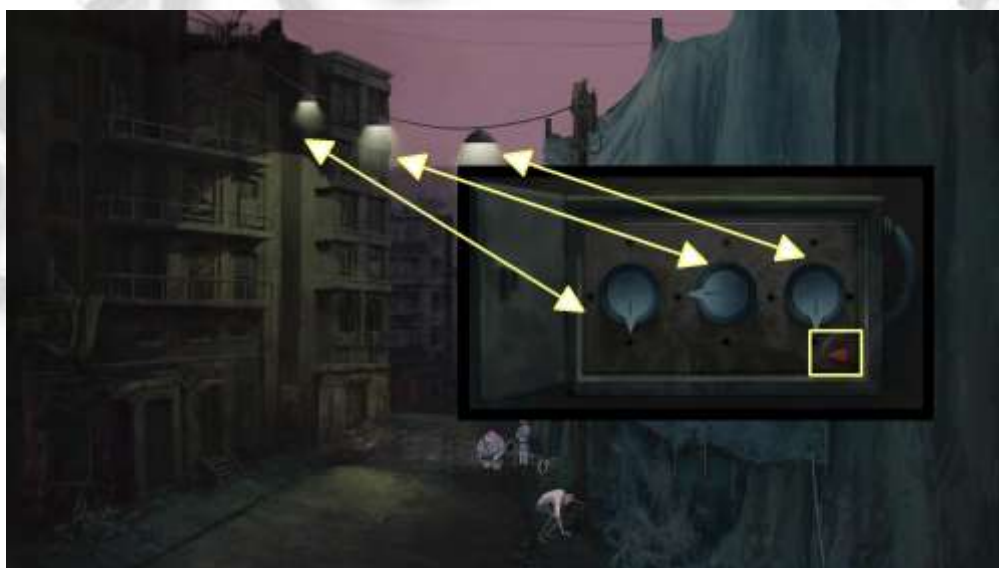
Park

- Użyj puszki na rybach w fontannie.
- Wróć na Beechwood Oracle.

Beechwood Oracle

- Postaw puszkę z martwymi rybami na kubie na śmieci.
- Gdy gliniarze staną koło śmietnika, podejź do odsłoniętej skrzynki elektrycznej.
- Musisz teraz tak ustawić pokręta, aby lampy wiszące nad ulicą świeciły najmocniej, a następnie wcisnąć czerwony przycisk, żeby spowodować przeciążenie i spalenie się

lamp (zagadka losowa).



- Po przepaleniu lamp wróć do budynku i przez odblokowane drzwi udaj się na dach.
- Spójrz na wielki plakat.
- Zabierz wiadro i wejdź na klatkę.



- Podejdź drzwi i przeczytaj wetkniętą w nią kartkę.
- Sprawdź tabliczkę przyczepioną do drzwi.
- Wyjdź z budynku, gdy będziesz oddalał się z tego miejsca, zawoła cię gruby policjant.
- Po pobiciu, zabierz latarkę i kawałek zęba z kałuży krwi.



- Przejdź w okolice obozu.

Obóz

- Wejdź do sadzawki koło obozu i napełnij wiadro wodą.
- Wejdź do obozu i udaj się w kierunku przyczepy Roda.
- Użyj na płonącej łacie wiadra z wodą.
- Zabierz nadpaloną lalkę.
- Użyj desek zabranych z księgarni na kołysce.
- Idź do Rosie.

Przyczepa Rosie

- Daj dziewczynie nadpaloną lalkę oraz kołyskę – dostaniesz klucz.
- Udaj się Beechwood Oracle.

Beechwood Oracle

- Wejdź przez księgarnię na dach, i na klatkę schodową.
- Użyj klucza na drzwiach, gdzie była wizytówka.
- Z szafy zabierz aparat fotograficzny.



- Przeszukaj szafkę z dokumentami – odszukaj gazety The New Truth.
- Sprawdź ją w ekwipunku, połącz list z gazetą, takie same znaki były w liście.
- Otwórz pozytywkę stojącą na stole.
- Wyjdź z budynku i użyj gazety na GPS, staniesz przed drzwiami redakcji.

Akt IV - miasto

Siedziba gazety

- Po rozmowie z Chrisem zbadaj pomieszczenie.
- Opuść budynek i udaj się do kanałów – wejście przez właz koło parku.
- Sprawdź pierwszą lokację i przejdź w prawo.
- Na stercie śmieci użyj pogrzebacza, znajdziesz zwłoki Sary.
- Zwróć uwagę na przedmiot trzymany w ręce, zabierz go.
- Wróć do Chrisa, oddaj pendriva i powiedz o śmierci Sary.
- Potrzebujesz generator prądu.
- Zaglądnij do kufra Chrisa i zabierz film.
- Użyj filmu na aparacie, tylna klapka jest zepsuta.
- Użyj ułamane go zęba na aparacie, naprawisz klapkę.
- Udaj się teraz do parku i centrum medycznego.

Park i centrum medyczne

- Wejdź przez klapę obok przeciętego drutu i zejść na dół.
- Użyj latarki na ciemnym pomieszczeniu i użyj panelu.
- Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w lewo.



- Zrób zdjęcie oświetlonego magazynu paliwa.
- Idź do obozu i baru.

Obóz

- Podejdź do łowcy i daj mu wykonane zdjęcie magazynu paliwa.
- Przejdź do przyczepy Roda, by porozmawiać z Colinem.
- Podejdź do okna przyczepy i użyj łomu na oknie (w zbliżeniu).
- Wejdź do środka i zagłębij do pudełka po ciastkach - znajdziesz broń.
- Porozmawiaj z Colinem.
- Po animacji udaj się do Rosie.
- Daj Rosie broń.
- Po animacji sprawdź stan generatora.
- Zabierz monety ze stolika i idź do własnego mieszkania.
- Użyj monet na fotograficznym tle.
- Wróć do Rosie, masz jeszcze raz tę samą scenę, gdy Rosie zabija swych stręczycieli.
- W trakcie strzelaniny rzuć na generator fotograficzne tło i czarny worek.
- Zabierz generator i udaj się do Chrisa.

- To już koniec twojej przygody.

Koniec

