

PC DVD
ROM

LE NOUVEAU JEU D'AVENTURE DES CREATEURS
DE LA SAGA MILLIONNAIRE **RUNAWAY**



YESTERDAY

A PENDULO STUDIOS GAME

16TM
www.pegi.info

PENDULO
STUDIOS

FOCUS
HOME INTERACTIVE

**PORADNIK DO GRY PRZYGODOWEJ
YESTERDAY**

Autor

URSZULA

Data publikacji

Lipiec 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

WSTĘP	3
Yesterday - zapisy/save	3
Stacja	4
Sterujesz Henrym White'em	4
Sterujesz Samuelem Cooperem	6
Paryż - Hotel.....	9
Sterujesz Johnem Yesterdayem	9
Paryż - sklep z antykami	12
Klasztor w górach	15
Happy Dale	17
Happy Dale - magazyn	19
Szkocja - ruiny kościoła św. Fergususa	21
Klasztor w górach po raz drugi	23

WSTĘP

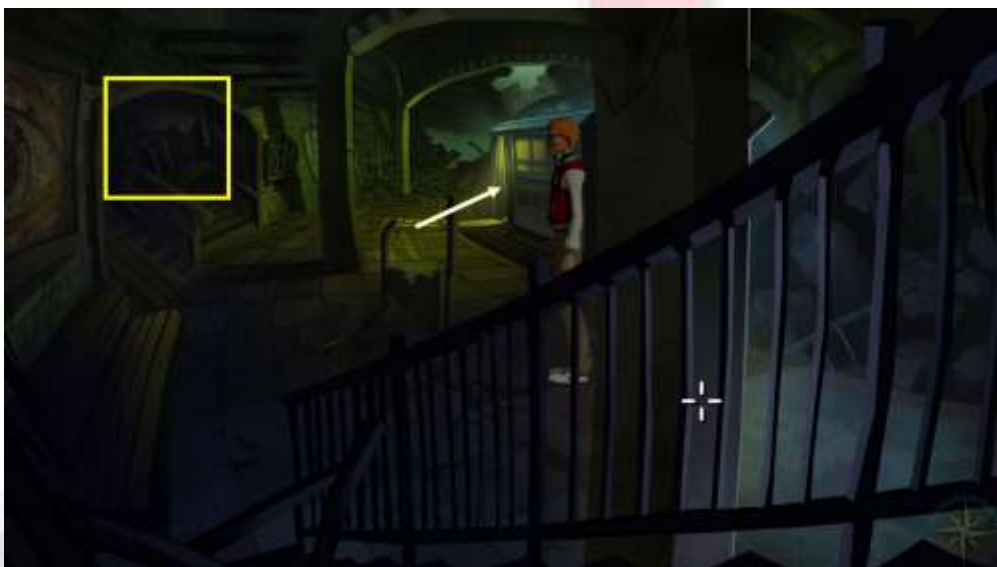
Akcja toczy się współcześnie. Od pewnego czasu na ulicach Nowego Jorku są znajdowane spalone ludzkie zwłoki. To niewątpliwie ofiary morderstw, ale mimo tego i mimo faktu, że ich liczba idzie w dziesiątki, nikt się nimi nie interesuje. Policja nie prowadzi śledztwa, prasa milczy, bo zabitymi są bezdomni. Jednak dla organizacji, troszczącej się o ich los, ci ludzie mają twarze i nazwiska, więc dwaj młodzi wolontariusze zostają zobligowani do zbadania sprawy. Gracz początkowo kolejno wciela się w postaci owych detektywów: Henry'ego White'a i Samuela Coopera. W końcu prowadzi trzeciego bohatera, tajemniczego Johna Yesterday'a, który najwidoczniej stracił pamięć i niespodziewanie został wciągnięty w niesłychaną historię.

[Yesterday - zapisy/save](#)

Stacja

Sterujesz Henrym White'em

- Podejdź do schodów po lewej - zbliżenie.
- W gruzowisku leży [walizka](#), spróbuj ją zabrać.



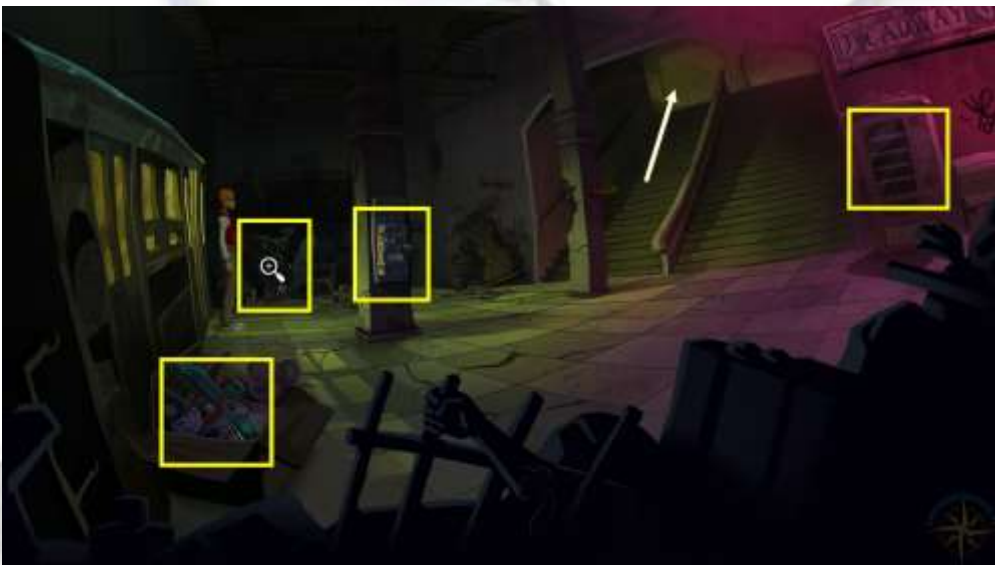
- Wejdź do wagonu i się rozejrzyj.
- Zabierz znajdujące się w wagonie: [pręt](#), [puszkę po napoju](#) oraz [kabel](#).



- Wróć do schodów, [kable użyj na walizce](#).
- Kabel automatycznie zostanie zaczepiony o słup.
- Użyj na [kablu metalowego pręta](#), zdobędziesz walizkę.



- Otwórz walizkę w ekwipunku, dostaniesz: [nóż, śrubokręt i taśmę izolacyjną](#).
- Opuść wagon wyjściem po prawej.
- Z gruzowiska po lewej zabierz [figurkę](#).



- Z pudełka z zabawkami po prawej zabierz: [klawiaturkę oraz telefon](#).

- W ekwipunku użyj na [figurce śrubokrętu, zdobędziesz baterie.](#)
- Podejdź do zepsutego automatu telefonicznego i spójrz na niego w zbliżeniu.
- Idź do automatu (zbliżenie) – utknęła w nim [moneta.](#)
- Idź schodami do góry.
- Dalszą drogę blokuje krata zamknięta na [kłódkę.](#)
- Użyj w ekwipunku [noża na puszce, a wyciętej blaszki na kłódce.](#)
- Wejdź do środka.
- Zostaniesz schwytany przez sekciarzy.
- Po rozmowie (nie ma znaczenia, jakie wybierzesz odpowiedzi) będziesz musiał rozegrać partię szachów.
- Prawidłowe ruchy to:

1. Goniec na E7

2. Pionek na G3

3. Goniec na E7

- Z Borysem u boku będziesz mógł wrócić do wagonu.
- Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy, [otrzymasz żeton.](#)
- Wyjdź z wagonu i podejdź do [automatu, użyj na nim żetonu, a zdobędziesz monetę.](#)
- Kliknij jeszcze raz na automat i zabierz [żeton.](#)
- Odetnij w ekwipunku od zabawki [słuchawkę telefoniczną.](#)
- Wróć do Borysa, użyj na nim [zabawkowej słuchawki, a wyjmiesz z jego kieszeni prawdziwą.](#)
- Wróć do telefonu, użyj na nim [żetonu, słuchawki.](#)
- Włóż do [klawiatury baterie i użyj również na telefonie, wezwij pomoc.](#)

Sterujesz Samuelem Cooperem

- Kliknij na szoferkę Vana i zabierz [zapałki oraz kluczyki.](#)



- Podejdz do bagaznika i kliknij na niego kluczykiem.
- Ze środka zabierz [kij baseballowy i kanister z paliwem.](#)
- Kliknij na [odznakę](#) w ekwipunku, animacja.
- Skieruj się do tunelu - jest zbyt ciemno.
- Podejdz do kubła na śmieci i wyjmij ze środka [szmatę.](#)
- Spójrz na ogrodzenie obok i zabierz [kawałek drutu.](#)
- Połącz [szmatę z kijem i drutem, zrobisz pochodnię.](#)
- Użyj pochodni na [kanistrze z paliwem, a potem podpal zapałkami.](#)
- Jesteś przed wagonem.
- Spod słupa zabierz [metalowy pręt, koło schodów natomiast znajdziesz kabel.](#)



- Podejdź do drzwi wagonu i użyj na nich [metalowego pręta](#).
- Wejdź do środka.
- Podejdź do manekina i kliknij na niego, [zdobędziesz amunicję, ponowne kliknięcie pozwoli ci zabrać słuchawkę z kieszeni](#).
- Wyjdź z wagonu po prawej.
- Na słupie przy schodach wisi [obręcz do kosza](#), zabierz ją.



- Podejdź do [gruzowiska i je oczyść, zobaczysz drzwi](#).
- Kliknij na drzwi, są zamknięte na kłódkę.
- Użyj na [kłódcę metalowego pręta](#) i wejdź do środka.



- Połącz [kabel z metalową obręczą i użyj go na rurze](#), dostaniesz się na drugą stronę.
- Zabierz z [kurtki broń i ją załaduj](#) w ekwipunku.



- Po lewej zabierz [metalowe drzwi i użyj ich na rurze pośrodku](#).
- Kliknij na [drzwi po drugiej stronie, a wyjdiesz z pomieszczenia](#).
- Idź po schodach do góry.
- Użyj [broni na sekciarzu](#).
- Animacja.

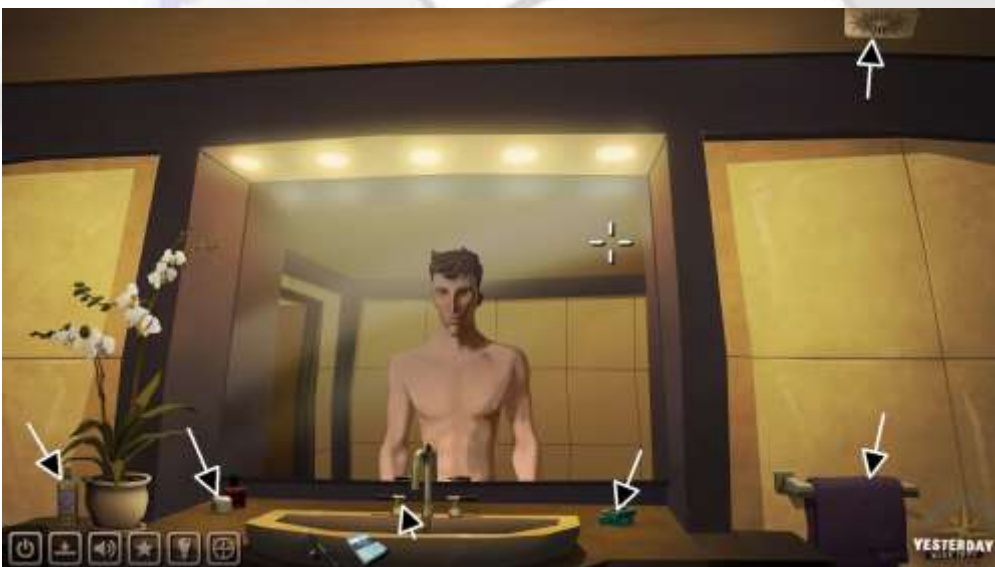
Paryż - Hotel

Sterujesz Johnem Yesterdayem

- Podejdź do [obrazu](#) po lewej stronie drzwi prowadzących do łazienki.
- Kliknij na obraz - za nim jest [ukryty sejf](#).



- Podejdź do biurka i [zabierz pióro, notatnik oraz nóż do otwierania listów.](#)
- Spójrz na [obrazki nad biurkiem.](#)
- Wejdź do łazienki, zabierz: [mydło, ręcznik, olejek oraz krem do rąk.](#)



- Spróbuj połączyć w ekwipunku [kremu do rąk z olejkiem](#) - wspomnienie.
- Odkręć [kurek z ciepłą wodą, para ucieka.](#)
- Użyj [noża na kratce wentylacyjnej](#) przy suficie, nie nadaje się.
- Wyjdź na balkon, użyj [noża na rzeźbie.](#)
- Zabierz ze stolika [pocztówkę.](#)

- Wróć do łazienki, [użyj stępionego noża na kratce](#), a potem na wentylatorze ręcznika.



- Odkręć [kurek z ciepłą wodą](#), przeczytaj napis na lustrze: „ALCHEMY”.
- Wyjdź z łazienki.
- Użyj [noża na odsuniętym obrazie](#) koło sejf, zdobędziesz drugą pocztówkę.
- Porównaj [obie pocztówki](#) w ekwipunku.
- Wyjdź na balkon i [użyj pocztówki na wieży Eiffla](#), a poznasz drugie słowo: „Revolution”



- Wróć do pokoju i [użyj telefonu](#) przy łóżku.
- Zadzwoń do [Alberta](#) i podaj mu oba poznane słowa, [otrzymasz kopertę](#).

- Obejrzyj kopertę, a zdobędziesz [okulary do pływania oraz kartkę z napisem](#).
- Użyj telefonu, aby skontaktować się z [Henrym w sprawie napisu](#).
- Wróć na balkon, podejź do [urządzenia włączającego jacuzzi](#) w basenie – kliknij na nie. (Na dole w rogu ściany, koło rzeźby.)
- Użyj [okularów](#) na basenie.



- Na polu szachowym znajdującym się na dnie basenu [użyj nożyka](#).
- Spod płytki wyjmij [paczuszkę, którą obejrzyj w ekwipunku](#).
- Ze środka paczuszki wyjmij [kluczyk](#).
- Wróć do pokoju i [użyj kluczyka na sejfie](#), a wyjmiesz ze środka [wizytówkę sklepu z antykami](#).

Paryż – sklep z antykami

- Podejź do lady i porozmawiaj z Pauline na wszystkie tematy, dostaniesz [klucz od drzwi na zaplecze](#).
- Zanim wejdziesz na zaplecze, przeszukaj sklep.
- Podejź do stołu pośrodku sklepu i [zabierz nożyczki](#).



- Przejdź do stolika z lampami i [zabierz lupkę.](#)
- Podejdź do [gobelinu i mu się przyglądniej, musisz zapamiętać rozmieszczenie symboli.](#)
- Porozmawiaj z osobami znajdującymi się w sklepie, a potem podejdź do drzwi prowadzących na zaplecze.
- Użyj klucza na drzwiach po prawej stronie lady.
- Wejdź do środka.



- Po lewej ze ściany zabierz [krucyfiks.](#)
- Z regału zabierz [lampę oliwną.](#)
- Podejdź do małego stolika po lewej i zabierz [skrzyneczkę z wyrysowanym pentagramem.](#)

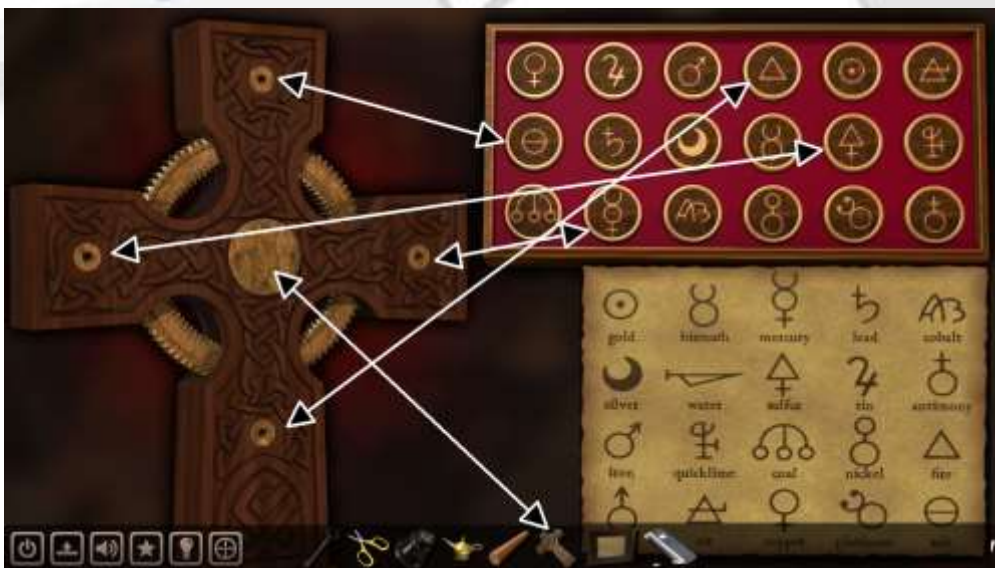
- Ze stołu obok schodów zabierz [heksagonalny walec](#).
- Przejdź do biurka, nad nim wisi [obrazek - zabierz go, a ze skrytki pod nim wyjmij lampę UV](#).
- Użyj [lampy na zabranym heksagonalnym walcu](#), a zobaczysz na nim znak - taki sam, jak na dłoni.
- Podejdź do makiety katedry, kliknij na nią, a potem użyj na niej [lupki](#), będziesz miał nowe wspomnienie.
- Podejdź do dużego [krzyża koło paczek](#).
- Kliknij na niego [pudełeczkiem z wyrysowanym pentagramem oraz dołącz obrazek ze znakami alchemicznymi](#).
- Zgodnie z tym, co widziałeś na gobelinie, wstaw w ramiona krzyża odpowiednie symbole, czyli:

1. Po prawej Merkury (rtęć)

2. Po lewej sulfur (siarka)

3. U góry salt (sól)

4. Na dole fire (ogień)



- Odblokujesz [dziurki w środkowej części krzyża](#).
- Kliknij na środek małym krzyżem, a otworzysz [skrytkę, z której zabierz dziennik](#).
- Kliknij na niego, a będziesz miał [wspomnienie tortur](#).
- Wróć do sklepu i porozmawiaj z Pauline na wszystkie tematy.
- Dowiesz się o przyjaźni między Jean-Paul Petit, a Chokiem.

- Użyj [nożyczek na dzienniku](#).
- Zabranego [paska użyj na heksagonalnym walcu, a potem na lampie](#).
- Poznasz [adres](#) kościoła św. Fergusa w Szkocji.
- Jeszcze raz porozmawiaj z Pauline, a potem zobacz animację.
- Jesteś znów na zapleczu, ale uwięziony.
- Podejdź do biurka - wyjmij [klucze](#) ze skrytki nad biurkiem.
- Kliknij kluczami w [drzwi na piętrze](#).
- Spróbuj wyjść - [zbyt mocno skrzypią](#).
- Użyj [lampy oliwnej na drzwiach i wyjdź](#).
- Podejdź do samuraja po lewej i zabierz mu [kataną](#).
- Animacja i wspomnienie.

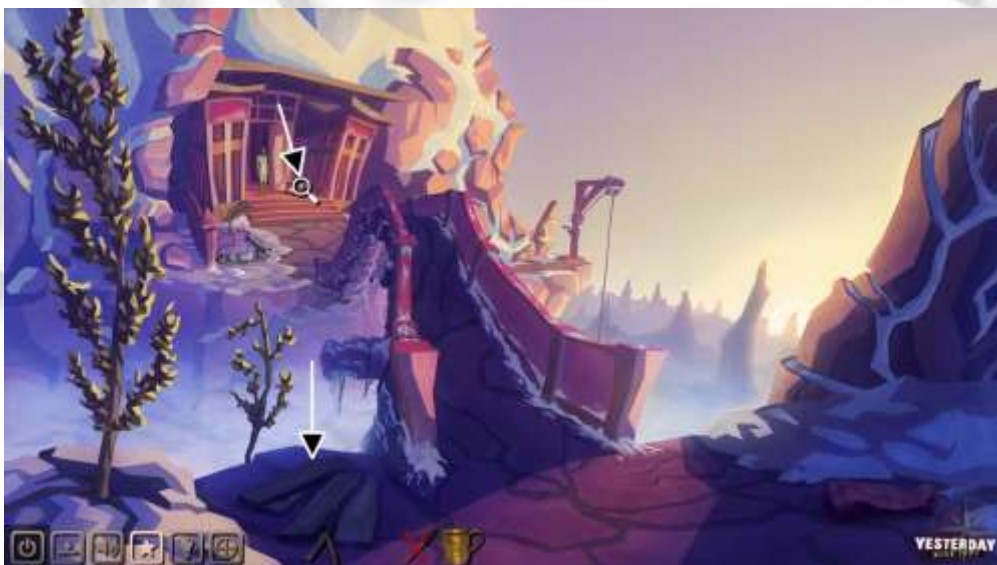
Klasztor w górach

- Porozmawiaj z mistrzem, a potem wyjdź na zewnątrz.
- Po lewej na skale jest [krzak z kwiatem prawdy](#).
- Wróć do środka.



- Spójrz na [dzban, obok stoi kubek, zabierz go](#).

- Wyjdź z pomieszczenia i przejdź przejściem po prawej.



- Z sanek zabierz [linę](#).
- Zabierz [deski](#) leżące na dole na końcu mostka.
- Podejdź do drzwi prowadzących do pokoju medytacyjnego i się im przyjrzyj.
- Zabierz przy pomocy [brzytwy ozdobne maskarony przykręcone śrubkami](#).
- Użyj [śrubek na deskach](#), masz ich za mało.
- Wróć do mistrza i zagadaj do niego, porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Czeka cię zgadywanie [ile w sumie razem pokażecie paców](#).
- Mistrz za każdym razem wygrywa, musisz użyć podstępu.
- Podejdź do stwora po prawej i zabierz [kataną](#).
- Przy pomocy [katany otwórz okno po lewej](#).



- Jeszcze raz zdecyduj się na zagranie, w tym celu zagadaj do mistrza.
- Przy zabawie będziesz widział, [ile palców pokazuje mistrz.](#)
- Wskaż [prawidłową liczbę, a potem w nagrodę zabierz small vices, zdobędziesz więcej śrubek.](#)
- Możesz zagrać jeszcze dwa razy i zdobyć kolejne nagrody, ale nie są one potrzebne do dalszej rozgrywki.
- Połącz [śruby i zawiasy z deskami,](#) w ten sposób zbudujesz dźwignię do podniesienia kłody.
- Wsuń [deski pod kłodę, a z drugiej strony obciąż ją workami \(leżą pod ścianą\).](#)



- Z worka zabierz troszkę [kukurydzy.](#)
- Użyj [liny na kłodzie](#) i wpraw w ruch, dzwon zwabi ptaka.
- Mistrz nauczy cię władać [kataną.](#)

Happy Dale

- Skocz na dach.
- Porozmawiaj z Borysem.
- Rzuć okiem na ogrodzenie - jest pod napięciem.

- Pod latarnią po lewej leżą [opony](#), zabierz je.



- Podejdź do kominia i spójrz na [drabinę](#), jest za wysoko.
- Spójrz na [wgnębie w murze](#) (logo firmy).
- Przejdź w prawo za komin i ze sterty śmieci zabierz [tarczę do piły](#).
- Przejdź na jego lewą stronę i odśłoń [brezent](#).



- Pod brezentem znajduje się [trójnóg](#).
- Zabierz z trójnoga [niwelator](#).
- Wróć na plac i przejdź na prawo, do siatki koło torów kolejowych.

- Spójrz na bramkę, jest zamknięta [zaciskiem](#).



- Otwórz [zacisk przy pomocy żetonu](#).
- Zabierz [deskę](#) leżącą przy torach po lewej.
- Otwórz wagon i sprawdź zawartość pudeł po lewej.
- W jednym z nich znajdziesz [kamerę](#).
- Przed pudłami, po prawej, znajdziesz [rolkę taśmy do pakowania](#), zabierz ją.
- Wróć do komina.
- Zamocuj [kamerę na trójnogu i nagraj swoje wspomnienia](#).
- Osadź [tarczę piły na desce i zamocuj zaciskiem](#).
- Użyj [tarczy na wgłębieniu komina](#).
- Wdrap się po wgłębieniu, by dostać się do drabiny, a potem na górę komina.
- Na gorze zabierz [puszkę farby, jest po lewej](#).
- Użyj [kamery na oponach, opony z kamerą na brezencie. Na tak zrobionej paczce użyj taśmy](#).
- Na zrobionej [paczce użyj farby i rzuć paczkę na dach magazynu](#).
- Skocz na dach w ślad za kamerą.

Happy Dale - magazyn

- Podejdź do kubła po lewej – zabierz [przewód](#).
- Przejdź do skrzyneczki przeciwpożarowej po prawej przy schodach.



- Użyj na [skrzyneczce brezentu, zabierz siekiere](#).
- Przejdź na prawo do oświetlonego pomieszczenia.
- Koło konsoli po prawej jest szafka, [użyj na niej siekiery](#).
- Z szafki zabierz [kartkę ze schematem](#).
- Spójrz na konsolę.
- Użyj [kabla na konsoli - wejście out](#).



- Podłącz do [kabla kamerę i wciskaj czerwony przycisk \(klika razy\)](#), aż znajdziesz celę z [Borysem](#).
- Sprawdź dokładnie celę, w środku jest [generator](#).
- Musisz [wyłączyć światło w celi z Borysem](#).
- Podejdź do konsoli, [użyj schematu na przyciskach, dowiesz się, że trzeba użyć przycisku F](#).
- Podejdź do windy, drogę zagrażdżają [płomienie](#).
- Wróć do konsoli i wciśnij [przycisk \(oven\)](#).
- Użyj na drzwiach windy [brezentu](#).
- Animacja.

Szkocja - ruiny kościoła św. Fergusa

- Podejdź do [krzyża](#) i zrób zbliżenie.
- Przejdź na prawo do widoku ogólnego ruin.



- Kliknij na [gruz - wspomnienie](#).
- Troszkę poniżej [znajdziesz szczotkę ryżową](#).
- Wróć do [krzyża](#) i [użyj na nim szczotki](#).
- Zrób zbliżenie, krzyż nadal wymaga czyszczenia.

- Przejdź w prawo, gdzie widać kawałek samochodu.
- Porozmawiaj z Pauline.
- Zabierz [garnek oraz wszystkie słoiczki z chemikaliami](#).
- Wróć do widoku na cały teren ruin.
- Użyj [garnka na jeziorze](#).
- Wróć znów w okolice samochodu.
- Na palniku [postaw garnek z wodą, gaz podpal zapalniczką](#).
- Zabierz [garnek z gorącą wodą i użyj na nim vinegar](#).
- Wróć i ponownie [użyj szczotki i garnka na krzyżu](#).
- Wróć do Pauline i zabierz [łopatę](#), trzeba odkopać krzyż.
- Użyj [łopaty](#) na ziemi przed krzyżem, znajdziesz [monetę](#).
- Użyj [brzytwy na jednym z ramion, by otworzyć zaślepkę](#).
- Do każdej otwartej zaślepki trzeba wlać odpowiednie chemikalia. Tak samo, jak na zapleczu w sklepie.



- Czyli:
 - [1. Po prawej Mercury.](#)
 - [2. Po lewej siarkę \(sulfur\).](#)
 - [3. U góry sól](#)
 - [4. Na dole wlej alkohol i podpal zapalniczką.](#)
- Uruchomisz krzyż i zejście do podziemi.
- Animacja.

Klasztor w górach po raz drugi

- Zabierz troszkę [miodu z miski, klikając na niego kubkiem, oraz troszkę masła.](#)
- Jeśli nie masz [kukurydzy, idź do dzwonu i nabierz z worka.](#)
- Podejdź do murku na wprost gniazda.
- Na murek [wylej troszkę miodu, a potem nasyp kukurydzy.](#)



- Gdy ptaszek przyleci, [miód obklei mu łapki.](#)
- Wróć po kukurydżę i ponownie ją wysyp.
- Ptak na łapkach [przyniesie nasiona kwiatu prawdy.](#)
- Zabierz [nasiona i idź do miejsca, gdzie były sanki.](#)
- Spójrz na [wyschnięty krzak i usuń go kataną.](#)
- Wróć jeszcze raz do mistrza i pozamawiaj z nim o [wyschniętym krzewie.](#)
- Wróć na miejsce i wsadź [nasiona do ziemi.](#)
- Żeby wyrosły, potrzebują wody.



- Przejdź na prawo do żurawia.
- Użyj na nim [masła](#), gdyż jest zardzewiały.
- Użyj na [wiadrze katany](#).
- [Wiadra użyj na głowie smoka, masz sopel \(głowa jest pod mostem, po lewej\)](#).
- Wróć do środka, [wiadro postaw na kaczidle i masz wodę](#).
- Podlej włożone do ziemi [nasionka](#).
- Animacja.
- Po rozmowie możesz wybrać postać, [którą chcesz zakończyć grę](#).
- Niezależnie którą wybierzesz, to już koniec tej gry.

Koniec