

# A New Beginning:

# Odrodzenie

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **A New Beginning**

# **Odrodzenie**

**autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Daedalic Entertainment, Wydawca Daedalic Entertainment, Wydawca PL IQ Publishing  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

Wprowadzenie	3
Prolog	4
Napraw generator pary	4
<b>Rozdział 1 – Ołowiane powietrze</b>	<b>9</b>
Ustaw antenę	9
Skontaktuj się z pozostałymi załogami	18
Znajdź Nigela	20
Zorganizuj transport wodą	24
Wydostań kolegów z tarapatów	26
<b>Rozdział 2 – Noc w hotelu „Global”</b>	<b>31</b>
Zniszcz stertę gruzu w bibliotece	31
Zdobądź kryształ	35
Napraw terminal	38
Zdobądź potrzebne informacje	43
Przyrządź jadalny posiłek	46
Zdobądź kasetę	48
<b>Rozdział 3 – Przykre przebudzenie</b>	<b>52</b>
Wydostań się z łazienki	52
Odwróć uwagę Fay	55
Zwab Fay do kabiny pilota	58
<b>Rozdział 4 – Konferencja</b>	<b>61</b>
Dostań się na konferencję	61
Pomóż Salvadorowi przedostać się do budynku konferencyjnego	66
Zwab dr. Brauna do magazynu	72
Umożliw Salvadorowi ucieczkę	75
<b>Rozdział 5 – Atlas cz. 1</b>	<b>77</b>
Dostań się na prezentację	77
Podśluchaj rozmowę na balkonie	79
Zademonstruj możliwości alg	83
Skontaktuj się z resztą ekipy	86
Dowiedz się, co się stało z najmocniejszym szczepem alg	93
Wywab Duve`a z kuchni	96
Dostań się do maszynowni	99
Nakłoń robotnika do pracy cz.1	102
Wywab robotnika z kantyny	105
Nakłoń robotnika do pracy cz.2	108
Przekonaj kierownika o niebezpieczeństwie	109
Zbadaj, co było przyczyną pożaru w stacji alg	111
Dopadnij sabotażystę	117
Rozbrój bombę	118
<b>Rozdział 6 – Atlas cz. 2</b>	<b>119</b>
Otwórz zablokowane drzwi do komory śluzy	119
Dostań się do laboratorium hodowlanego	122
Otwórz śluzę bezpieczeństwa	125
Zdobądź próbkę alg	128
Przedostań się na górę	134
<b>Rozdział 7 – Bent Svensson nie żyje</b>	<b>138</b>
Zdobądź kluczyki do łodzi cz. 1	138
Pomóż Oggy`emy i Duve`owi unieszkodliwić strażnika	140
Zdobądź kluczyki do łodzi cz. 2	143
Przekonaj strażnika, że Bent jest mechanikiem	145
Napraw ślizgacz i pozbadź się strażnika	148
<b>Rozdział 8 – Plan Feniks</b>	<b>152</b>
Dostań się do elektrowni	152
Odzyskaj generator alg	165
Uwolnij chłopaków	170
Uruchom mechanizm	174

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik ten zawiera wskazówki przydatne podczas gry w interesującą i wciągającą przygodówkę *A New Beginning*.

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.

Chcąc przeprowadzić jakąś akcję z dostępnym w grze aktywnym obiektem, trzeba przytrzymać na nim LPM. Pojawia się wtedy małe kontekstowe menu z opisem wszystkich możliwych opcji, które wybierasz, przesuając na nie mysz i puszczając LPM.

Umieszczony w dole ekranu ekwipunek otwierasz lub zamykasz PPM. Znajdujące się w nim przedmioty wyjmujesz LPM, a odkładasz PPM. Jeśli chcesz się im przyjrzeć dokładniej lub wykonać jakieś inne działanie, musisz (podobnie jak poza inwentarzem) przytrzymać na nich LPM, by ujawniły się pozostałe sugerowane przez grę czynności.

W przypadku trudniejszych zagwozdek możesz skorzystać z czerwonego przycisku, pojawiającego się po jakimś czasie w prawym górnym rogu ekranu, którym automatycznie rozwiążesz sprawiającą trudność łamigłówkę.

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

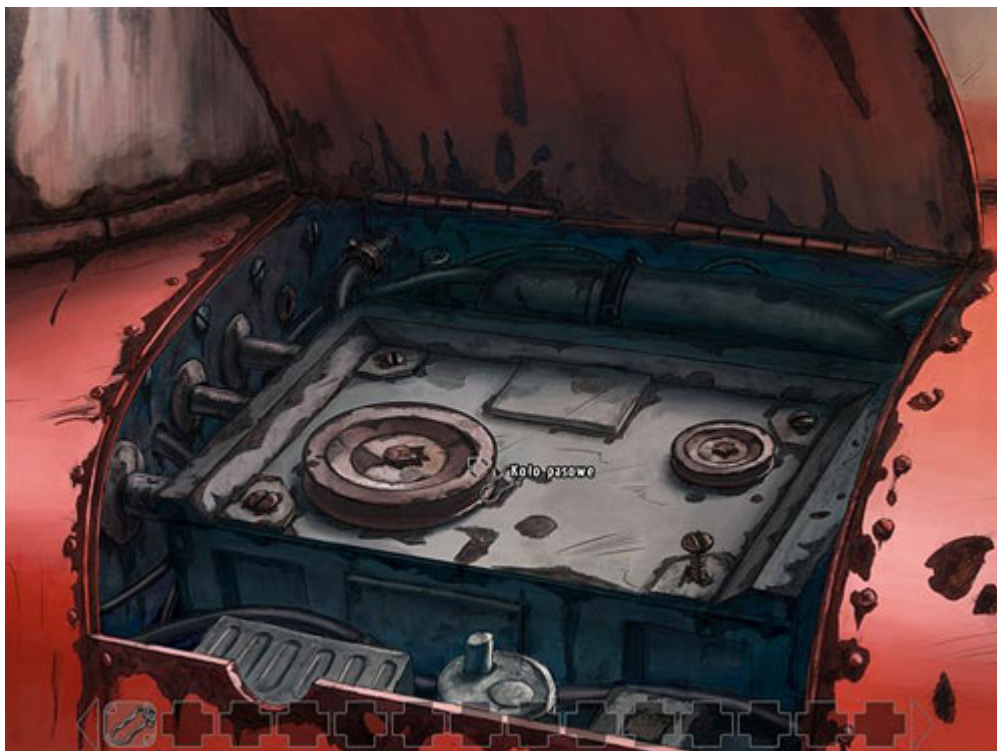
**Katarzyna „Kayleigh” Michałowska ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

# Prolog

## N a p r a w   g e n e r a t o r   p a r y



Jako Bent Svensson otwórz klapę generatora pary i przyjrzyj się silnikowi – zerwany został **pasek klinowy**. Zabierz go i zawiąż w ekwipunku.



Związany pasek zainstaluj na kole pasowym. Wyjdź ze zbliżenia i ponownie spróbuj uruchomić generator. Niestety, pasek zerwie się po raz drugi.

Podnieś klapę, rzuć okiem na silnik i wyrzuć zniszczony pasek klinowy. Przyjrzyj się dużemu kołu – zacięło się i pasowałoby je naoliwić.

Po schodach prowadzących w dół skarpy (po prawej) maszeruj do domu, gdzie spróbuj otworzyć dolne drzwi – do piwnicy. Są zamknięte na klucz, a Bent nie pamięta, gdzie go schował.



Odemknij zatem drzwi do domu i wejdź do środka. Przyjrzyj się większemu z wiszących na ścianie obrazków, a konkretnie wyrzuczeniu na nim, w dole po prawej. Oderwij w tym miejscu papier i zabierz schowany pod nim **klucz**.



Z dolnej półki wiszącej nad lodówką szafki zabierz butelkę **oleju** rzepakowego.

Idź do piwnicy, otwórz jej drzwi kluczem i wejdź do środka. Zdejmij płachtę przykrywającą miejsce pracy Benta.



Wysuń szufladę komody po prawej i sprawdź jej zawartość. Znajdziesz **śrubokręt**.



Otwórz drewniane drzwi po lewej i śrubokrętem wyciągnij z koła roweru **dętkę**.

Po przybyciu nieznanym rozmawiaj z nią na wszystkie tematy. Następnie wróć na górę, do generatora.