GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0930

Black Mirror II

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Black Mirror II

autorzy: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska i Antoni „HAT” Józefowicz

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Cranberry Productions, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL CITY interactive
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie ____ **3**
Porady ogólne ____ 4
Opis przejścia ____ **5**
Rozdział pierwszy ____ 5
Rozdział drugi ____ 24
Rozdział trzeci ____ 46
Rozdział czwarty ____ 72
Rozdział piąty ____ 87
Rozdział szósty ____ 104
Dodatki ____ **114**

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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

Niniejszy poradnik pomoże Ci odnaleźć się w zawiłościach klimatycznej, mrocznej gry przygodowej *Black Mirror II*. Wcielasz się w niej w niejakiego Darrena Michaelsa, którego poznajesz w dość przykrym dla niego dniu. Dniu, który całkowicie zmieni jego życie... Jest rok 1993, Twoja przygoda zaczyna się w Biddeford w stanie Maine w USA, jednak po niedługim czasie trafisz do znanego doskonale z pierwszej części Willow Creek, Black Mirror i wielu innych pamiętnych miejsc.

Katarzyna „Kayleigh" Michałowska (www.gry-online.pl)

Antoni „HAT" Józefowicz (www.gry-online.pl)

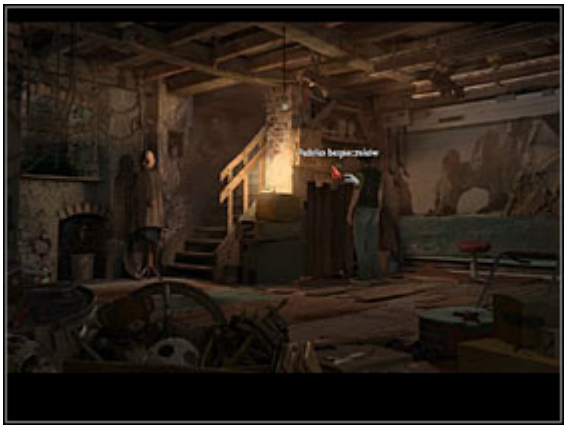
Porady ogólne

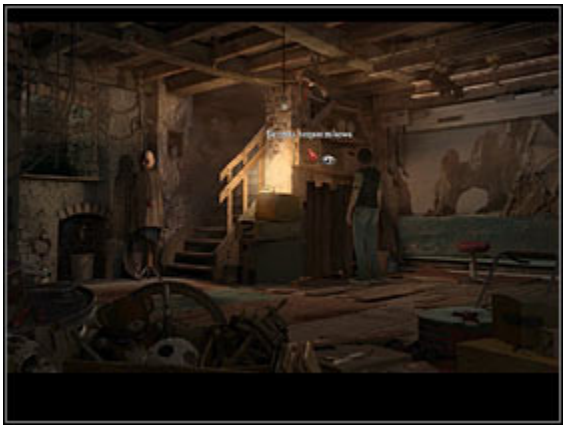
- Masz do wyboru dwa tryby zabawy Łatwy i Zwyczajny. Pierwszy pozwala na pomijanie planszowych łamigłówek (kiedy zbyt długo biedzisz się nad zagadką, w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się specjalna ikonka, umożliwiająca zaliczenie danej układanki) oraz oferuje dodatkowe wskazówki w dzienniku bohatera (ukryte pod strzałkami w nawiasach).
- Gra na początku zabawy serwuje też porady, wyskakujące na ekranie w postaci fiszek i dotyczące głównie interfejsu, które – podobnie jak podpowiedzi – w zależności od wybranego trybu można wyłączyć bądź włączyć w opcjach.
- Gdy utkniesz, zajrzyj do dziennika bohatera (prawy górny róg ekranu). Znajdziesz tam zwięzłe opisy zadań, które aktualnie masz do wykonania, i tych, z którymi już sobie poradziłeś.
- Gdy nie możesz znaleźć na planszy opisywanego przedmiotu, kliknij ikonkę lupy w prawym górnym rogu ekranu lub spację. Automatycznie ujawnią się wszystkie interaktywne punkty.
- Możesz przewijać dialogi, klikając LPM, jednak odradzam to – przegapisz w ten sposób ważne informacje czy wskazówki.
- Możesz przyśpieszyć przejście z lokacji do lokacji, klikając szybko dwa razy LPM na kursorze kierunkowym. Samego bohatera nie da się, niestety, zmusić do biegu. Jeśli ma do pokonania większą odległość, automatycznie idzie nieco szybszym krokiem.
- Niektórym obiektom w grze da się robić zdjęcia aparatem fotograficznym bohatera. Powoduje to odblokowanie w specjalnej zakładce menu tzw. Dodatków, czyli szkiców i artworków oraz minigierek, a także trybu Wielkich Głów. Filmiki, również dostępne we wspomnianej zakładce, odblokowują się automatycznie w miarę postępów w grze. Momenty, w których należy robić zdjęcia, zaznaczone są w treści poradnika kolorem **niebieskim**, zaś w ostatnim rozdziale znajdziesz osobne zestawienie wszystkich 32 sekretów. Jeśli nie chcesz przegapić żadnego z nich, polecam badać każdą nową lokację aparatem – na przedmiotach, którym można trzasnąć fotkę, kursor zmienia kolor na czerwony. Ważne, aby robić to **przed** normalnym obklikaniem danego miejsca, ponieważ rzeczy, z którymi nie możesz wejść w interakcję inną niż ich sfotografowanie, po kilkakrotnym obadaniu ich kursorem stają się nieaktywne. Jeśli któryś z takich obiektów umknie Twojej uwadze, pozostaje wczytać wcześniejszy zapis i zrobić brakujące zdjęcie.
- Tradycyjnie wszystkie znajdźki w poradniku wyróżnione są kolorem **czerwonym**, a rozwiązania zagadek i istotne uwagi – **pogrubieniem**.

Opis przejścia

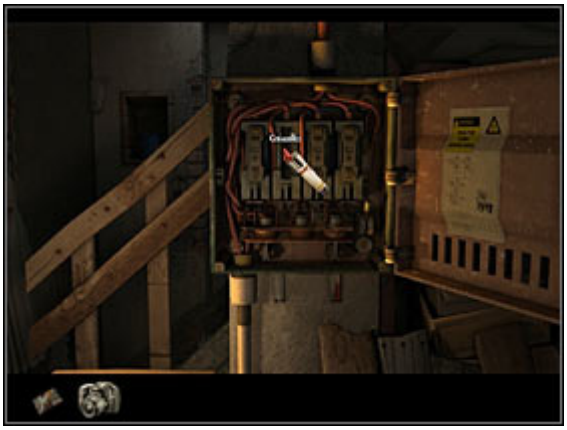
Rozdział pierwszy

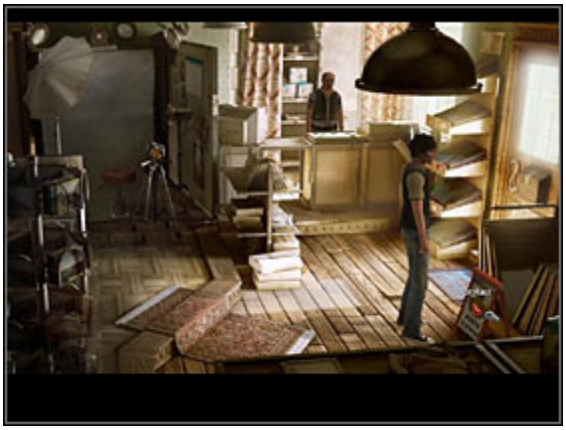
Biddeford



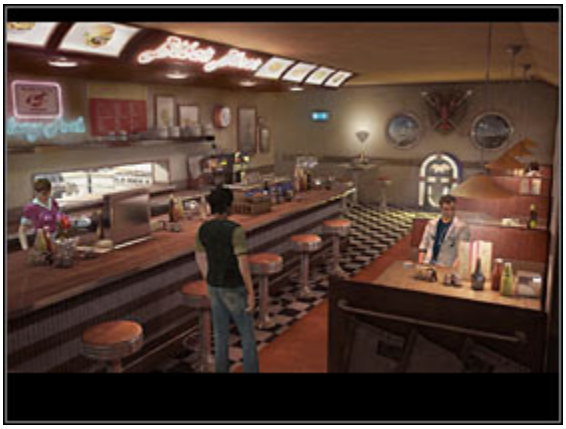


Znajdujesz się w piwnicy zakładu fotograficznego, w którym wysiadło światło. Podejdź do stojącej przy schodach zagraconej półki. Zabierz leżące na niej małe **pudełko z bezpiecznikami**. Otwórz je (kliknij na nim w inwentarzu PPM), a zyskasz **bezpiecznik**. Następnie zlokalizuj wiszącą tuż obok na ścianie (po lewej) skrzynkę i odemknij jej drzwiczki.

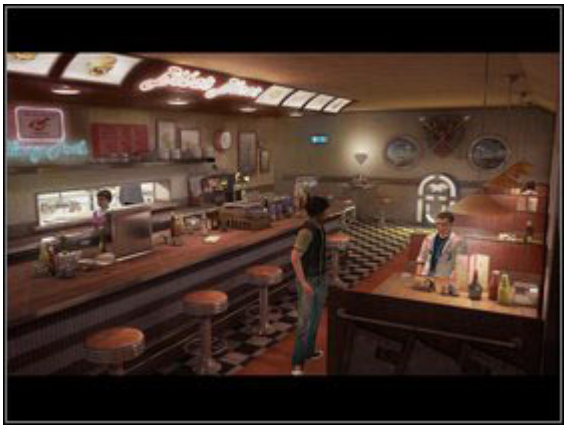




Zdejmij pokrywę drugiego bezpiecznika od lewej. Zbadaj go – jest zepsuty. Wyjmij go zatem, a potem włóż w to miejsce sprawny bezpiecznik znaleziony w pudełku. Pociągnij za dźwigienkę (główny wyłącznik) w prawym dolnym rogu skrzynki i zapal światło. W tym momencie posiadanym aparatem fotograficznym możesz zrobić zdjęcie **skrzynce z bezpiecznikami** – odblokujesz w ten sposób fotkę (**nr 23**) w zakładce Dodatki. Następnie schodami po lewej wyjdź z piwnicy, wysłuchaj niesympatycznego szefa, po czym odnajdź po prawej i zabierz stojącą tam **reklamę** (**potykacz**).



Na zewnątrz spotkasz Angelinę. Po rozmowie znajdziecie się w środku. Szef da Ci **awizo** i **list do pani Biby**, co Darren skomentuje niezbyt cenzuralnym słowem – oczywiście już po znalezieniu się poza zasięgiem słuchu Fullera. Skieruj się w lewo, a potem w prawo, do baru „U Biby". W środku odepchnie Cię jakiś gbur w garniturze. Gdy wyjdzie, porozmawiaj z panią Bibą, to ta w różowym fartuchu.



Zanim opuścisz bar (prawy dolny róg ekranu) zrób zdjęcie (**nr 3**) siedzącemu przy wyjściu **doktorowi** Newhouse`owi. Kiedy skierujesz się do drzwi, lekarz zaczepi Cię. Po rozmowie wyjdź na zewnątrz i kliknij w ekwipunku **pocztówkę Biddeford**. Dzięki niej możesz szybko przemieszczać się między lokacjami. Wybierz zakład fotograficzny (pośrodku, po prawej).

Nie wchodź do środka, tylko idź przed siebie ulicą prowadzącą na promenadę obok portu. Zanim zajrzysz do sklepu z pamiątkami, zagadnij wpatrzoną w ocean młodą kobietę na nabrzeżu po lewej. Po rozmowie z nią zrób fotkę (**nr 22**) **oceanowi**. Teraz skieruj się do sklepu i spróbuj zaczepić sprzedawczynię – Rosie. Niestety jest zajęta plotkami z koleżanką. Wyjdź zatem na zewnątrz i kopnij stojący przed sklepem czerwony kabriolet (należący do rozmówczyni Rosie), tak by włączył się alarm. Gdy tak się stanie, wbiegnij szybko z powrotem do sklepu.

Teraz możesz spokojnie porozmawiać z Rosie. Otrzymasz **paczkę dla Fullera** i dowiesz się, że jest dla niego druga przesyłka, na którą potrzebne jest awizo. Wyczerp wszystkie tematy (trzeba zagadnąć Rosie ponownie) i wróć do zakładu fotograficznego. Spotkasz oburzoną Angelinę. Gdy po rozmowie odejdzie, zobaczysz, że jej tropem idzie gbur w garniturze.