

Black Mirror III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Black Mirror III

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

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
Rozdział 1	5
Nareszcie wolny!	5
Zdobyc akta policyjne cz.1	7
Zepsuta kopiarka	10
Zdobyc akta policyjne cz.2	12
Fałszywe zeznanie Murraya	13
Victoria cz.1	15
Grób mojego ojca cz.1	17
Chata w lesie	20
Rozdział 2	22
Przesyłka dla Murraya	22
Miejsce w lesie	23
Grób mojego ojca cz.2	25
Porwanie	30
Metalowa skrzynka	30
Oswobodzenie z chłodni	36
Kim jest Phil	40
Zniszcz dowód	45
Zdjęcie Angeliny	48
Rozdział 3	51
Rozliczenia z ekipą budowlaną	51
Pan na włościach/ Praca dla robotników budowlanych	58
Menhiry	61
Napraw wykrywacz metali	70
Wejście do portalu	71
Rozdział 4	74
Inspektor Spooner	74
Portal odnaleziony	75
Czarna kula	77
Gdzie jesteś, Mordred?	80
Akademia	86
Rozdział 5	88
Kolejne zaćmienie?	88
Moje pierwsze egzorcyzmy	89
Rozdział 6	91
Tajemne przejście	91
Kanały cz.1	95
Pompa w piwnicy	96
Kanały cz.2	100
Labirynt cieni	104
Naczynie ofiarne	114
Katakumby	117
Kaplica	118
Laboratorium Mordreda	120
Black Mirror	121
Układanie szkieletu	122
Finał	130
Dodatki	132
Zdjęcia	132
Nagrania	146
Minigry	161

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

W trzeciej części *Black Mirror* ponownie kierujesz postacią Darrena Michaela, choć tym razem, poznawszy swoje korzenie, postrzega on już siebie jako Adriana Gordona. Oprócz niego w szóstym rozdziale grywalna staje się jedna z bohaterok drugoplanowych – siostra Valentina Antolini. Przełączasz się między nimi, klikając widoczne w górze ekranu symbolizujące ich ikonki. Czasem nieistotne jest, którym z nich wykonujesz dane działanie, a czasem konieczna jest konkretna osoba, zdarza się też parokrotnie, że wymagana jest ich współpraca.

Sterowanie w grze nie zmieniło się. Nadal funkcjonują te same symbole (oko – obejrzyj, ręka – zabierz, trybik – użyj, drzwi – przejdź do kolejnego pomieszczenia). Tym razem jednak można przyspieszyć bohatera (choć nadal on nie biega) i to nie tylko podczas przedostawania się z lokacji do lokacji (jak poprzednio), ale również w obrębie tej samej miejscówki, wykonując szybki podwójny klik na interaktywnym obiekcie, z którym postać ma coś zdziałać. Niestety, mechanizm ten trochę szwankuje i niekiedy wymaga więcej klikania. Pomiędzy odległymi rejonami najwygodniej przemieszczać się za pomocą mapy (od pewnego momentu wyodrębnione są na niej jako osobne punkty również brama zamkowa, hol i szklarnia), którą trzeba najpierw nabyć w sklepiku w Willow Creek i która łąduje w ekwipunku (oraz pod klawiszem M).

Adrian nadal prowadzi dziennik (jego ikonka znajduje się w prawym górnym rogu ekranu, można go też przywołać klawiszami D lub J), zawierający zadania do wykonania, opisane w sposób niejednokrotnie nakierowujący na właściwy trop.

W prawym górnym rogu ekranu oprócz dziennika mieści się też reszta menu (główne ukryte jest również pod klawiszem ESC), w tym ikonka lupki, ujawniająca wszystkie aktywne miejsca w danej lokacji (ten sam efekt da się uzyskać spacją, same wyjścia – klawiszem E, a same hotspoty – klawiszem H). Pod klawiszem F9 kryje się szybki zapis rozgrywki.

W opcjach gry można wybrać jeden z czterech proponowanych kursorów (w tym kursor z pierwszego *Black Mirror*) oraz odznaczyć bądź zaznaczyć wyświetlanie napisów i punktów interakcji, otrzymywanie porad (wyskakujące na fiszkach objaśnienia, dotyczące głównie interfejsu) i dodatkowych wskazówek (w tym ikonka dźwigni, umożliwiająca automatyczne zaliczanie trudniejszych układanek), a od pewnego momentu aktywować też tryb Wielkich Głów.

Tradycyjnie w grze warto odblokowywać tzw. dodatki, do obejrzenia potem w stosownej zakładce głównego menu. Są to **24 obrazki z gry** (Zdjęcia), **33 filmiki przerywnikowe** (Nagrania) i **4 łamigłówki planszowe** (Minigry). W jaki sposób zebrać komplet bonusów, wyjaśniam dokładnie w rozdziale **Dodatki**. Poza tym w opisie poszczególnych zadań zaznaczone są wszystkie sytuacje, kiedy można dokonać owych nadprogramowych odkryć.

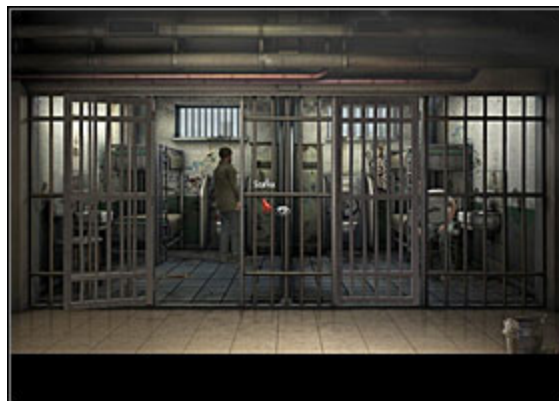
W trakcie gry bohater może zginąć (raz w każdym z pięciu rozdziałów i aż czterokrotnie w ostatnim). Na szczęście program chwilę przedtem zawsze dokonuje automatycznego zapisu stanu rozgrywki. Jeśli chcesz przygotować się na to, co złego może spotkać Adriana, w każdym rozdziale masz szansę zadzwonić do wróżki.

Przedmioty, które powinny trafić do ekwipunku bohatera, wyróżnione są w poradniku kolorem **czzerwonym**, bonusy kolorem **niebieskim**, a rozwiązania zagadek i istotne uwagi **pogrubieniem**.

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

Rozdział 1

N a r e s z c i e w o l n y !



Po rozmowie z inspektorem Spoonerem (ktoś wpłacił za Adriana kaucję) przejdź do cel po swoje rzeczy (w lewo). Wejdź do pierwszej celi przez otwarte drzwi po lewej i rzuć okiem na szafkę (w głębi, na prawo od sedesu). Znajdziesz **ołówek**, natomiast nie będzie dziennika. Zapytaj o to Matta, aresztanta z sąsiedniej celi (**nagranie nr 4**). Odzyskawszy część **kartek z dziennika**, wróć do policyjnego biura (w lewo).



Po podpisaniu stosownych dokumentów i otrzymaniu **wizytówki** adwokata – **pana Jonesa** znajdziesz się na zewnątrz. Podejdź do budki telefonicznej przytulonej do boku budynku po lewej i zadzwoń do swego prawnika (użyj jego wizytówki na telefonie wewnątrz budki). Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy.



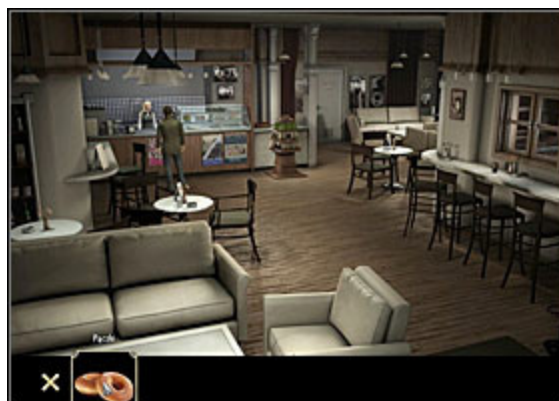
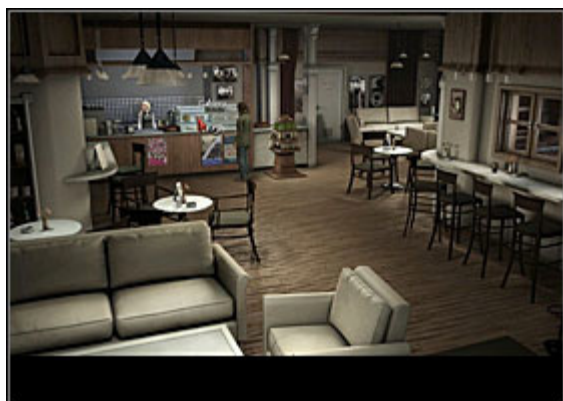
Następnie zwróć uwagę na karteczkę wetkniętą za pręty otwartych drzwi budki telefonicznej. Weź ją – to **wizytówka wróżki**. Skorzystaj z niej i zadzwoń pod podany numer (identycznie jak poprzednio). Dowiesz się, że Adrianowi grozi śmierć – zostanie rozszarpany przez dzikie bestie. Jednak zdoła tego uniknąć, jeśli będzie trzymać się od nich z daleka.

Jak się zapewne domyślasz, rozmowy z wróżką to swego rodzaju podpowiedź, w jakich okolicznościach może bohatera spotkać zgon w danym rozdziale.

Z dobyć akta policyjne cz. 1



Wróć na posterunek – Adrian chce przejrzeć swoje akta. Zagadnij na ten temat (i inne) Spoonera – oczywiście okaże się, że nic z tego. Być może posterunkowy Zak, byłby bardziej skłonny do współpracy, ale inspektor nie pozwala z nim nawet porozmawiać. Trzeba zatem jakoś wywabić Spoonera z komisariatu. Wróć na rynek i udaj się do kawiarni (budynek po prawej).



Przyjrzyj się gablocie na ladzie. Porozmawiaj ze stojącą za barem Denise – zapytaj ją między innymi o pączki (temat kawy na razie pomiń). Dowiesz się, że są w magazynie zarezerwowane przez inspektora, który powinien się już po nie zjawić. A zatem konieczny będzie mały sabotaż. Potrzebujesz do tego pewnego rekwizytu.