

Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Call of Cthulhu

Dark Corners of the Earth

autor: Krystian „U.V. Impaler” Smoszna

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Prologue	4
A Visit to the Old Town	7
Attack of the Fishmen	15
Jailbreak	32
Escape from Innsmouth	38
The Marsh Refinery	45
The Esoteric Order of Dagon	69
A Dangerous Voyage	79
Devil's Reef	86
The Air-Filled Tunnels	92

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



Wstęp

Witam w poradniku do *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Poniżej znajdziecie bardzo szczegółowe rozwiązanie gry, bogato ilustrowane zdjęciami. Całość została podzielona na rozdziały, których tytuły odpowiadają poszczególnym aktom. Zapraszam do lektury i życzę miłej zabawy.

Krzysztof „U.V. Impaler” Smoszna

Opis przejścia

P r o l o g u e

Przyjechawszy na miejsce pierwszej akcji, podążaj za oficerem Robertem Armstrongiem (#1). Skierujecie się w stronę schodów, prowadzących do willi. Na ich szczycie czeka Cię mała pogawędka z Henrym Nicholsem – funkcjonariusz poleci Ci udać się do budynku, zapewniając o ochronie ze strony innych policjantów.



Po chwili rozpęta się piekło. Skieruj się w ciemną alejkę, tuż obok letniej altanki, gdzie znajdziesz otwarte drzwi (#2) prowadzące do budynku. Gdy już będziesz w środku, zobaczysz trzy pary drzwi. Wybierz najpierw te po prawej, a znajdziesz się w jadalni (#3). Na podeście stoi ambona. Skieruj się tam i zabierz leżącą na blacie kartkę – to pierwszy fragment tekstu, jaki wyląduje w Twoim notatniku.



Wyjdź z jadalni i wybierz drzwi po Twojej prawej stronie – trafisz do holu. Na ścianie zauważysz dziwny, biały znak – to miejsce do zapisywania stanu gry (#4 - na podobne symbole natkniesz się w czasie gry wielokrotnie). Skorzystaj ze schodów i skieruj się w lewo. W pierwszym napotkanym pomieszczeniu zauważysz dogorywającego kultystę, który dostał kulkę od policjantów na dole.

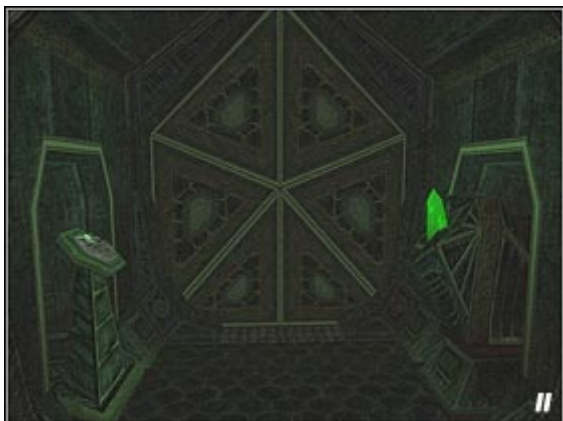
Zabierz amunicję, wyjdź z pokoju i skieruj się do kolejnych drzwi. Tu również będziesz świadkiem śmierci przeciwnika. Podnieś leżący na krześle klucz (#5) i wracaj na dół.



Tuż obok drzwi, którymi wszedłeś do holu, znajduje się kolejne przejście. Skorzystaj z klucza i dostań się do środka. W pomieszczeniu oprócz zdjęć na ścianach, Twoją uwagę powinien przykuć przede wszystkim leżący na biurku nowy klucz (#6). Za jego pomocą otworzysz drzwi w holu, zlokalizowane tuż obok białego znaku na ścianie.



Skieruj się do zniszczonego lustra (#7). Po prawej znajdziesz małą wnękę z klapą w podłodze. Otwórz ją i zejź do piwnicy (#8). Idź cały czas przed siebie, aż napotkasz drzwi. Trafisz do kostnicy. Po skorzystaniu z kolejnych drzwi, znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z przykutym do ściany nieszczęśnikiem (#9). Uruchoom zlokalizowany tuż przed nim panel (#10), a następnie zabierz zielony kryształ.



Rozglądnij się po pomieszczeniu a odnajdziesz nowe drzwi, prowadzące do dalszej części piwnic. Po krótkim spacerze dotrzesz do panelu (#11), który pozwoli Ci otworzyć przejście do ogromnej sali. Na jej środku znajduje się basen wypełniony rtęcią. Obejdź go dookoła i znajdź urządzenie (#12), w które wetknij zielony kryształ. Przejdź na drugą stronę sali, skorzystaj z panelu i rozkoszuj się dłuższym przerywnikiem filmowym.

A Visit to the Old Town

Otrzymałeś kolejne zadanie. Jest ono związane z odnalezieniem Briana Burnhama, sklepikarza, który w tajemniczych okolicznościach zniknął w miejscowości Innsmouth. Miasteczko nie cieszy się dobrą sławą. Miejscowi nie lubią obcych, o czym wkrótce się przekonasz. Na miejsce przywiezie Cię zdezelowany autobus, prowadzony przez bardzo nieprzyjemnego typu. Przyzwyczajaj się, mieszkańców Innsmouth trudno nazwać normalnymi ludźmi...



Tuż obok końcowego przystanku znajduje się hotel (#13), a raczej obskurna ruina, która od dawna nie może pretendować do tego miana. Jeśli za drzwiami skręcisz w lewo, to na końcu korytarza (#14) znajdziesz na ścianie symbol zapisu stanu gry – w każdym momencie rozgrywki możesz tutaj wrócić i zapamiętać swoje dokonania w tym etapie. Rozmowa z właścicielem obiektu (Charles Gilman) nie przyniesie zakładanych rezultatów. Ani on, ani żaden inny mieszkaniec Innsmouth snujący się po okolicy, nie zechce udzielić Ci konkretnych wskazówek.

Śledztwo rozpoczniemy od zbadania sklepu, w którym pracował Brian Burnham. Znajduje się na rynku głównym – odnajdziesz go bez trudu po szyldzie (First National Grocery Store) oraz barierkach z policyjnymi oznaczeniami, którymi zablokowano wejścia do budynku. Skoro nie możesz dostać się do środka normalnie, trzeba znaleźć inną drogę. Skieruj się do zlokalizowanego po lewej stronie sklepu zaułka (#15). Kręci się tam konstabl Nathan Birch. Nie ma zamiaru wpuścić Cię na teren przestępstwa, dlatego wykorzystaj wszystkie opcje dialogowe, a następnie cierpliwie poczekaj, aż zniknie z Twoich oczu.

