



# **Call of Cthulhu**

## **PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry**

# Call of Cthulhu

**autor: Jakub Bugielski**

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-603-8

Producent Cyanide Studio, Wydawca Focus Home Interactive, wydawca PL CDP.  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
Porady na start	4
<b>Podstawy rozgrywki</b>	<b>6</b>
Porady ogólne	6
Umiejętności głównego bohatera	11
<b>Opis przejścia</b>	<b>13</b>
Rozdział 1 - Pierce Investigations Agency, Boston	13
Rozdział 2 - Darkwater Port	22
Rozdział 3 - Ogrody w posiadłości rodziny Hawkins	33
Rozdział 4 - Tunele pod rezydencją Hawkinsów	45
Rozdział 5 - Instytut Riverside	54
Rozdział 6 - Posiadłość Hawkinsów i Sandersa	67
Rozdział 7 - Bezimienna księgarnia	75
Rozdział 8 - Instytut Riverside	81
Rozdział 9 - Instytut Riverside	94
Rozdział 10 - Posterunek policji Darkwater	111
Rozdział 11 - Posterunek policji Darkwater	118
Rozdział 12 - Port Darkwater	122
Rozdział 13 - Opuszczona stacja wielorybnicza	127
Rozdział 14 - Nadmorska Jaskinia	135
Dostępne zakończenia w Call of Cthulhu	138
<b>FAQ</b>	<b>140</b>
Jak dostać się do magazynu 36?	140
Jak ominąć strażników w Darkwater?	146
Jak otworzyć kłapę w Darkwater?	148
Skąd wziąć alkohol w Darkwater?	151
Jak pokonać Tułacza (Shambler)?	153
Jak odnawiać olej w lampie?	155
Jak otworzyć sejf w rozdziale 7?	156
Jak znaleźć amulet w rozdziale 9?	158
Jak rozwiązać zagadkę z okrętem w rozdziale 8?	160
Jak rozwiązać zagadkę z globusem?	161
Jak pokonać Tułacza w rozdziale 11?	163
Jak ręcznie kopiować i wczytywać zapisany stan gry?	168
<b>Aneks</b>	<b>169</b>
Osiągnięcia i trofea	169
Wymagania sprzętów	180
Sterowanie	181

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

# Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do gry *Call of Cthulhu* przygotowuje Was na kilkanaście klimatycznych godzin rozgrywki w świecie H. P. Lovecrafta. **Poradnik ten to kompendium wiedzy**, w którym każdy gracz, niezależnie od stopnia znajomości uniwersum, znajdzie odpowiedzi na pytania i porady związane z rozgrywką. Poradnik bierze na celownik najważniejsze kwestie, takie jak interakcje z postaciami niezależnymi, poruszanie się w świecie gry czy kompletowanie przedmiotów, jak i z pozoru trywialne, jak kolejność wykonywanych czynności i ich potencjalny wpływ na otoczenie.

Poradnik otwiera porady na start i opis podstawowych mechanizmów rozgrywki, gdzie każdy gracz znajdzie informacje potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki. Tutaj dowiesz się, między innymi, **jak rozwój umiejętności wpływa na prowadzenie rozmów z postaciami niezależnymi** i w jakim stopniu będzie miało to przełożenie na dostępne wybory czy ich konsekwencje. **Znajdziesz tutaj również rozdziały poświęcone rozwojowi postaci**, a w nich szczegółowy opis wszystkich dostępnych dla gracza umiejętności, sposób ich rozwoju, ograniczenia z tego wynikające jak i ich ostateczny wpływ na kreowanie fabuły. Zapoznasz się tutaj także z wyjaśnieniem działania mechaniki ukrywania, przeszukiwania pomieszczeń, jak i opisem trybu retrospekcji.

W poradniku nie mogło oczywiście zabraknąć wyczerpującej solucji. **Znajdziesz tam szczegółowy opis przejścia każdego z rozdziałów i wchodzących w ich skład misji, a także alternatywnych dróg dotarcia do celu i wykonania zadania.** Opis każdego rozdziału jest bogato ilustrowany, a w razie konieczności wsparty materiałem wideo, pokazującym, krok po kroku, proces rozwiązywania danej zagadki czy problemu. **W tekście znajduje się też rzecz jasna rozbudowany dział FAQ**, w którym odpowiadamy na wszelkie nurtujące młodego miłośnika uniwersum Cthulhu pytania. Tutaj właśnie dowiesz się, w jaki sposób rozwiązać trudną zagadkę, jak uzupełnić olej w lampie, jak podczas jednego podejścia do gry odblokować możliwie najwięcej osiągnięć, czy w które zdolności postaci zainwestować na początku rozgrywki, by nie zablokować sobie żadnego wyboru związanego z fabułą.

Poradnik zamyka sekcja Aneks, w której znalazły się nie mniej ważne informacje. To tutaj poczytasz o wymaganiach sprzętowych i dowiesz się, czy twoja maszyna pozwoli na płynną rozgrywkę, poznasz tajniki sterowania na każdej z platform i przejrzysz rozbudowany rozdział poświęcony trofeom i osiągnięciom, gdzie znajdziesz szczegółowe informacje, wsparte materiałami wideo, na temat ich odblokowywania.

*Call of Cthulhu* to mroczna gra przygodowa, łącząca elementy thrillera psychologicznego, skradanki i horroru, bazująca na twórczości amerykańskiego pisarza H.P. Lovecrafta. Gra oparta została na mitologii Cthulhu, głównym bohaterem zaś jest Edward Pierce – prywatny detektyw, którego zadaniem jest wyjaśnienie tajemniczej śmierci lokalnej artystki Sary Hawkins i jej rodziny. Śledztwo bardzo szybko przybiera nieoczekiwany obrót, a w intrygę wplątane zostają zarówno tajemnicze zaginięcia, szalony doktor eksperymentujący na pacjentach, okaleczone ciała wielorybów, jak i sam tytułowy Cthulhu, znany miłośnikom uniwersum jako Wielki Śniący. Zabawa w *Call of Cthulhu* prezentowana jest z perspektywy pierwszej osoby i opiera się na eksploracji i rozwiązywaniu zróżnicowanych zagadek logicznych i środowiskowych. W grze zaimplementowano także elementy RPG, pozwalające na rozwój umiejętności bohatera wraz z postępami w rozgrywce. Za stworzenie gry odpowiada zespół Cyanide Studio, znany w głównej mierze z serii gier *Styx*, tytuł zaś wydany został przez firmę Focus Home Interactive na platformy PC, PS4 i XONE.

# Porady na start

Zanim na dobre rozpoczniesz rozgrywkę w *Call of Cthulhu*, zalecamy zapoznanie się z poradami na start. Pozwolą one bezboleśnie wejść w zakreślony – dla laika uniwersum – świat i wyjaśnią podstawowe mechaniki rządzące rozgrywką. Znajdziesz tutaj, między innymi, informacje o tym, jak poruszać się, by nie zostać nakrytym i co robić w momencie namierzenia przez wroga, jak wydajnie korzystać z oświetlenia czy w które umiejętności najlepiej inwestować.

## Porady na start:

1. **Już na początku warto zdecydować, w które umiejętności inwestować.** Ma to niebagatelne znaczenie dla rozgrywki, gdyż od nich zależą wybory i opcje dialogowe, z których będzie można skorzystać. Pamiętaj, iż umiejętności nie wpływają tutaj na walkę – gdyż tej jako takiej brak.
2. **Przeczytaj dokładnie rozdział poświęcony opisowi umiejętności.** Znajdziesz tam informacje dotyczące tego, która umiejętność wpływa na dany aspekt rozgrywki – gdyż to czasami jest mniej oczywiste, niż się początkowo wydaje.
3. **Jeśli nie wiesz, w co inwestować, warto skupić się na rozwoju zdolności dochodzenie (Investigation),** która zwiększa zdolności analityczne bohatera. Przekłada się to na możliwości badania wydarzeń z przeszłości, obiektów pozostawionych na miejscach zbrodni czy, przede wszystkim, otwierania zamków przy pomocy wytrychów – to ostatnie znacząco ułatwia rozgrywkę i pozwala dostać się do miejsc normalnie niedostępnych.
4. **Początek rozgrywki to jedyny moment w grze,** w którym możesz zainwestować punkty umiejętności w Medycynę (Medicine) i Okultyzm (Occultism) – później rozwijać je można jedynie poprzez zbieranie odpowiednich przedmiotów. Warto zainteresować się inwestowaniem w te umiejętności szczególnie przy drugim podejściu do gry – dodanie kilku punktów do Okultyzmu jest konieczne, by odblokować jedno z zakończeń.
5. **Nie sugeruj się zbyt dużą siłą (Strength),** gdyż w grze, jak zostało wspomniane, brakuje typowej walki. Wpływa ona w gruncie rzeczy na dość małą ilość rzeczy i pozwala po prostu na siłowe rozwiązywanie problemów. Warto zamiast niej rozwijać np. wykrywanie ukrytych obiektów (Spot Hidden).
6. **W grze nie brakuje etapów skradankowych** i system, niestety, nie jest doskonały, gdyż wrogowie potrafią wykryć cię w najdziwniejszych miejscach. Całość działa jednak w dość prosty sposób – gdy wróg cię zobaczy, nad jego głową pojawi się ikonka. Początkowo będzie biała, oznaczać to będzie, iż wróg cię szuka – gdy zmieni się w czerwoną, wróg w pełni cię dostrzeże i rzuci w pościg, wtedy trzeba wziąć nogi za pas.
7. **Podczas etapów skradankowych nie będziesz jednak pozostawiony na pastwę losu.** W okolicy znajdziesz całą masę szaf i wnęk, do których można się skryć. Jeśli wróg nie zobaczy Cię, gdy wchodzisz do takiego miejsca, z łatwością się przed nim skryjesz – potem wystarczy tylko poczekać, aż przeciwnik się oddali i wyjść z ukrycia.
8. **Jeśli wróg cię namierzy – ikonka zmieni kolor na czerwony – uciekaj!** Chowanie się do pierwszej napotkanej szafy nic nie da, gdyż wróg cię z niej wyciągnie. Lepiej po prostu przebiec sprintem przez kilka zakrętów, by namieszać przeciwnikowi w głowie i wtedy skryć się w bezpiecznym miejscu.
9. **W grze możesz oświetlać ciemne pomieszczenia na dwa sposoby** – za pomocą zapalniczki i lampy. Pierwszy przedmiot daje mniejsze światło, jednak posiada nieograniczone źródło „zasilania”. Lampa z kolei daje mocne światło, do działania wymaga jednak oleju. Warto więc, w miarę możliwości, korzystać z zapalniczki, na lampę przełączać się w ostateczności, by oszczędzać paliwo. Lampę napęlić możesz przy specjalnych zbiorniczkach, które często leżą na biurkach czy stolikach, w kluczowych dla rozgrywki miejscach. Ze zbiornika korzystać można nielimitowaną ilość razy.
10. **Gra nie oferuje swobodnego zapisu rozgrywki, a jedynie punkty kontrolne,** jednak jeśli grasz w wersję na PC, możesz temu zaradzić, zapisując ręcznie pliki gry, dając sobie dostęp do dowolnego wczytywania stanów. Szczegółowy opis tego aspektu znajdziesz w rozdziale FAQ zatytułowanym „Jak ręcznie zapisywać rozgrywkę?”.

11. **Podczas eksploracji otoczenia, staraj się wchodzić w interakcję ze wszystkimi przedmiotami.** Dzięki temu odblokujesz dodatkowe opcje dialogowe, poznasz tajniki świata gry czy zbierzesz dodatkowe przedmioty, które zwiększą poziom Twoich umiejętności (Medycyna czy Okultyzm) bądź pozwolą odblokować dodatkowe osiągnięcie.
12. **Pamiętaj, by ponownie rozmawiać z napotykanymi postaciami niezależnymi.** Nawet jeśli wyczerpane zostały już wszystkie opcje dialogowe, mogą pojawić się nowe – czy to przez badanie przedmiotów w świecie gry, czy rozmowę z inną postacią. Często takie ponowne „pogawędki” pozwalają odblokować nowe opcje.

# Podstawy rozgrywki

## Porady ogólne do gry Call of Cthulhu

Gra *Call of Cthulhu* wyjaśnia w dość zrozumiały sposób większość mechanik rozgrywki, jednak robi to dość ogólnikowo, rzucając gracza niejako na głęboką wodę, przez co obcowanie z produkcją dla niewprawionych w gatunku graczy może być bardzo frustrującym przeżyciem. Z tego też powodu powstał ten rozdział, gdzie znajdziesz garść przydatnych porad.

### Zdecyduj, w które umiejętności inwestować



Rozwój umiejętności warto zaplanować.

Ma to niebagatelne znaczenie dla rozgrywki, gdyż od nich zależą wybory i opcje dialogowe, z których będzie można skorzystać. Punktów umiejętności w grze nie ma wystarczająco, by rozwinąć do maksimum każdą ze zdolności, przez co przy jednym przejściu gry nie będziesz w stanie odblokować wszystkich opcji dialogowych. Warto więc odpowiednio się wyspecjalizować, w zależności od własnych preferencji - a przy potencjalnym drugim podejściu wybrać inne zdolności.

Pamiętaj też, iż umiejętności nie wpływają tutaj na walkę - gdyż tej jako takiej brak.

### Przeczytaj dokładnie rozdział poświęcony opisowi umiejętności

Znajdziesz tam informacje dotyczące tego, która umiejętność wpływa na dany aspekt rozgrywki - gdyż to czasami jest mniej oczywiste, niż się początkowo wydaje. Doskonałym przykładem jest tutaj zdolność Siły (Strength), która nie wpływa na tężyznę fizyczną bohatera wykorzystywaną w walce, a możliwość zastraszania i siłowego rozwiązywania zagadek.

## Warto skupić się na rozwoju zdolności dochodzenie (Investigation)



Zdolność Investigation pozwala, między innymi, otwierać zamki przy pomocy wytrycha.

Zwiększa ona zdolności analityczne bohatera. Przekłada się to na możliwości badania wydarzeń z przeszłości, obiektów pozostawionych na miejscach zbrodni czy, przede wszystkim, otwierania zamków przy pomocy wytrychów - to ostatnie znacząco ułatwia rozgrywkę i pozwala dostać się do miejsc normalnie niedostępnych, skracając czasami drogę do danej miejscówki, bądź umożliwiając obejście przeciwnika.

## Początek gry to jedyny moment, w którym można inwestować punkty w Medycynę i Okultyzm

Później rozwijać je można jedynie poprzez zbieranie odpowiednich przedmiotów. Warto zainteresować się inwestowaniem w te umiejętności szczególnie przy drugim podejściu do gry - dodanie kilku punktów do Okultyzmu jest konieczne, by odblokować jedno z zakończeń, podobnie jak do Medycyny, by, na przykład, odblokować sobie dodatkową linię dialogową na końcu rozdziału 5.

## Nie sugeruj się zbyt dużą zdolnością Siły (Strength)

W grze, jak zostało wspomniane, brakuje typowej walki. Wpływa ona w gruncie rzeczy na dość małą ilość rzeczy i pozwala po prostu na siłowe rozwiązywanie problemów i zastraszenie postaci podczas dialogów. Warto zamiast niej rozwijać np. wykrywanie ukrytych obiektów (Spot Hidden).