

Darkness Within 2: The Dark Lineage

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Darkness Within 2: The Dark Lineage

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Zoetrope Interactive, Wydawca Iceberg Interactive, 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
Opis przejścia	5
Dzień 1: Podróż w odległe i zapomniane przez Boga miejsce	5
Noc 1: Przyjazd do starego, przytłaczającego miasteczka Arkhamend	10
Dzień 2: Początek śledztwa	15
Dzień 2: Wizyta w osławionym miejscu, w środku lasu	23
Dzień 2: Miejsce zwane „Bramą”	67
Dzień 3: Tajemnice rodzinne	75
Dzień 4: Powrót do Arkhamend	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



Wprowadzenie

Poradnik ten pomoże Ci, jako detektywowi Howardowi Loreidowi, odkryć wiele mrocznych tajemnic, w tym tych dotyczących jego własnej rodziny oraz przeszłości i przyszłości.

Seria *Darkness Within* charakteryzuje się nieco innym interfejsem niż większość przygodówek. Przede wszystkim na początku zabawy musisz określić stopień jej trudności, decydując się na jeden z trzech trybów: **Łatwy** (Standard), **Średni** (Detective) i **Trudny** (Senior Detective). W zależności od tego różne opcje w grze będą dostępne lub nie. Na szczęście nie jest to decyzja nieodwracalna – wprawdzie nie możesz zmienić raz obranego trybu, ale w dowolnym momencie możesz skorygować ustawienie w nim wspomnianych opcji. W ten sposób tak naprawdę istotną różnicą pomiędzy trybami okazuje się ta, że w najłatwiejszym możesz podkreślić naraz 6 linijek w dokumencie, w średnim 5, a w najtrudniejszym tylko 3.

Poza tym w opcjach dotyczących poziomu trudności da się uaktywnić lub wyłączyć następujące elementy:

Podpowiedzi – mogą pojawiać się zawsze, od czasu do czasu (gdy program widzi, że gracz już chwilę myśli nad problemem bądź wykonuje czynności bez ładu i składu) oraz nigdy.

Analiza – w oknie badania dokumentu zyskujesz dodatkowy przycisk. Każdorazowe jego użycie ujawnia kolejny ważny fragment dokumentu (nie trzeba ich podkreślać i sprawdzać samemu). Jednak przy pomocy automatycznego analizowania nie da się odsłonić tzw. ukrytych wskazówek.

Licznik podpowiedzi – informuje, ile maksymalnie wszystkich wskazówek jest do odkrycia w danym dokumencie i ile już udało się ich znaleźć. W przypadku tych ukrytych informacji ta widoczna jest dopiero po znalezieniu jednej z nich.

Podkreślenia – mogą być możliwe tylko w tych dokumentach, w których faktycznie są wskazówki, lub we wszystkich, co oczywiście utrudnia wyszukiwanie ważnych haseł. W tym drugim przypadku licznik podpowiedzi jest nieaktywny.

Dwie ostatnie opcje ewidentnie usprawniają analizowanie dokumentów i z pewnością okażą się pomocne dla tych osób, dla których podkreślanie linijka po linijce kilkustronicowego dzieła bez żadnej informacji, czy zostały w nim znalezione już wszystkie wskazówki, może być irytujące. Przy okazji – nie trzeba podkreślać całych wersów, wystarczy tylko fragment słowa w każdym z nich – przy sprawdzaniu program automatycznie zaznacza cały istotny wycinek tekstu.

Sterowanie bohaterem odbywa się za pomocą klawiszy **WSAD** (W – naprzód, A – w lewo, D – w prawo, S – wstecz) i **myszki**, przydatnej do rozglądania się. Przeważnie wystarczy samo W i mysz do zmiany kierunku ruchu, choć czasem z ciasnego miejsca wygodnie wycofać się przy pomocy S.

Poza tym w grze można jeszcze:

wskakiwać na skrzynki czy przeskakiwać przedmioty (**W+spacja**);

kućać (**C**) – istotne dla znajdowania nisko ulokowanych rzeczy czy badania obiektów na małej wysokości.

O pozostałych opcjach informują ikonki pojawiające się po najechaniu myszką na daną rzecz:

ikonka dwu przeciwstawnych strzałek sugeruje możliwość przesunięcia danego obiektu, np. krzesła czy skrzynki (wciśnięty LPM i któryś z klawiszy WSAD);

ikonka stóp pojawia się w przypadku konieczności wspięcia się po drabinie (W);

ikonka ręki umożliwia otwieranie drzwi, kufrów itp., a także zabieranie przedmiotów, które wówczas albo pojawiają się w zbliżeniu, a po kliknięciu ładują w ekwipunku, albo okazuje się, że można je tylko przestawić, przechodząc w inne miejsce i upuszczając je LPM (w razie problemu z odstawieniem trzymanego przedmiotu kliknij klawisz Esc i opcję Kontynuuj);

ikonka lupy oznacza często zbliżenie danego obiektu, przeczytanie dokumentu albo przynajmniej komentarz ze strony bohatera;

ikonka ust to oczywiście możliwość rozpoczęcia dialogu.

Pamiętaj, że od pierwszej lokacji w grze dysponujesz latarnią i latarką, włączaj je zatem wszędzie tam, gdzie Twoim zdaniem jest za ciemno – to znacznie ułatwia przeszukiwanie pomieszczeń. Jeśli nie możesz wykonać jakiejś czynności zaproponowanej w poradniku, np. otworzyć szuflady czy zbadać czegoś na podłodze, spróbuj zrobić to kucnąwszy (C).

Wszystkie znajźki wyróżnione są w tekście kolorem **czzerwonym**, przedmioty, które trzeba przestawić – **pomarańczowym**, dokumenty wymagające podkreśleń – **niebieskim**, pozostałe – **zielonym**, natomiast rozwiązania zagadek – **pogrubieniem**.

Niektóre Twoje poczynania w grze są punktowane – np. czas, jaki zajmie Ci rozgrywka, to, czy korzystasz ze wskazówek i innych ułatwień (np. automatycznej analizy dokumentów), a także odkrycia, jakich dokonujesz podczas zabawy. Jeśli chcesz zrealizować plan maksimum, musisz odnaleźć **21 dokumentów**, **45 normalnych odpowiedzi** w badanych tekstach oraz **11 ukrytych**, a także **10 tajemnic** i **4 sekrety** (tzw. Easter Eggs). Wszystkie one ujęte są w treści poradnika (poza dwiema ukrytymi wskazówkami, których niestety nie udało mi się zlokalizować – możliwe, że jest to jakiś błąd gry, bo z tego, co się orientuję, nie udało się to nikomu, ale... możliwe, że Ty właśnie będziesz pierwszą osobą, która tego dokona). Powodzenia!

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

**D z i e ń 1 : P o d r ó ż w o d l e g ł e i z a p o m n i a n e
p r z e z B o g a m i e j s c e**

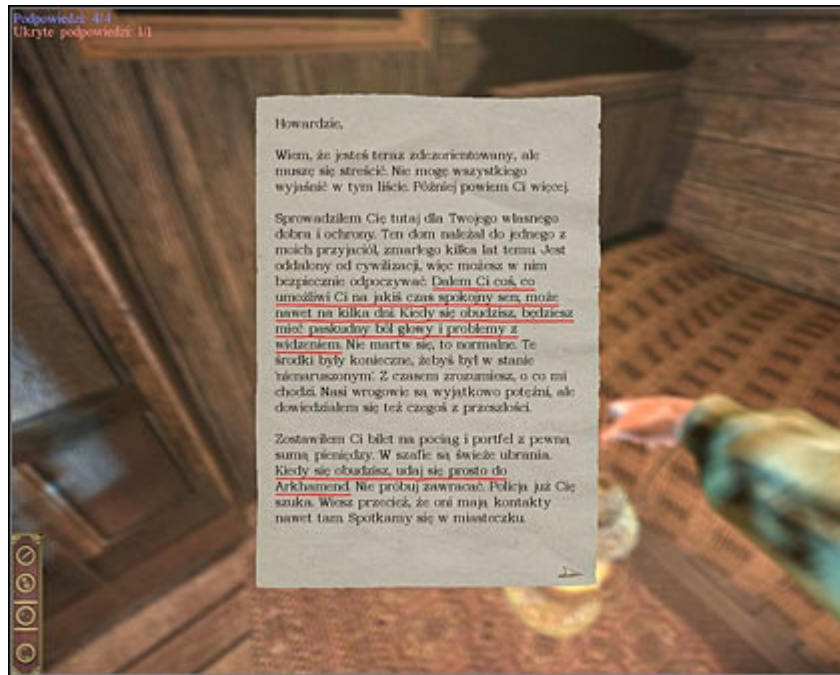
Chata



Na początek podejź do skrzyni usytuowanej pod ścianą (na wprost łóżka) i weź stojącą tam **latarnię**. Kliknij dowolnym przyciskiem myszki, żeby zamknąć zbliżenie, a następnie PPM, żeby przywołać ekwipunek, w którym z kolei kliknij PPM ulokowaną w przegródce latarnię, żeby ją włączyć. W pokoju zrobi się jaśniej i pojawi się ręka bohatera trzymająca owo źródło światła.

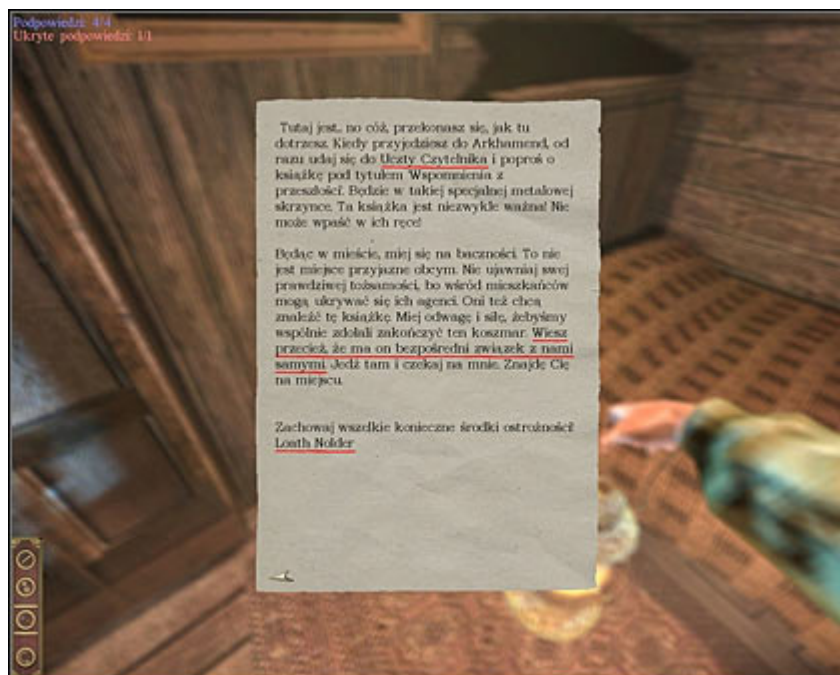
Skieruj się teraz do szafki przy łóżku, z której zabierz **kopertę (1/21 dokument punktowany)**. W ekwipunku kliknij ją PPM i przeczytaj list od Loatha Noldera (2 strony). W lewym dolnym rogu zbliżenia listu widnieje kilka ikonек. Pierwsza z nich (Podkreśl) umożliwia podkreślanie – po kliknięciu na niej pojawi się pisak czy kredka, którą należy podkreślać (przytrzymując LPM i przeciągając nią pod danym wersem, niekoniecznie pod całym, wystarczy zaznaczyć jakiś jego fragment) te linijki tekstu, które wydają się ważne, albo kolejno jedną po drugiej, jeśli nie masz pomysłu, co wzbudziłoby zainteresowanie bohatera. Następnie kliknij drugą ikonkę (Przeczytaj/Przemyśl), by sprawdzić, czy podkreślenie jest właściwe. Jeśli nie – zniknie, jeśli tak – pozostanie pod tymi wyrazami czy fragmentami tekstu, które są istotne, a w lewym górnym rogu ekranu pojawi się na moment myśl Howarda.

Przeszukiwania tekstu można dokonywać też w prostszy sposób (jeśli zaznaczyłeś opcję automatycznego analizowania w menu – jednak wówczas gra wystawi Ci na koniec gorszą notę), klikając trzecią ikonkę (Analiza) w dole okna dokumentu tyle razy, ile wskazówek masz w nim znaleźć. A o tym, ile powinno ich być, informuje licznik **podpowiedzi** w lewym górnym rogu ekranu. W przypadku tego listu musisz odszukać aż **4** (co oznacza **4 myśli**), zatem podkreśl w dokumencie następujące fragmenty tekstu.



Dalem Ci coś, co umożliwi Ci na jakiś czas spokojny sen (...) --> Coś mi podano?

Kiedy się obudzisz, udaj się prosto do Arkhamend --> Miasteczko Arkhamend;

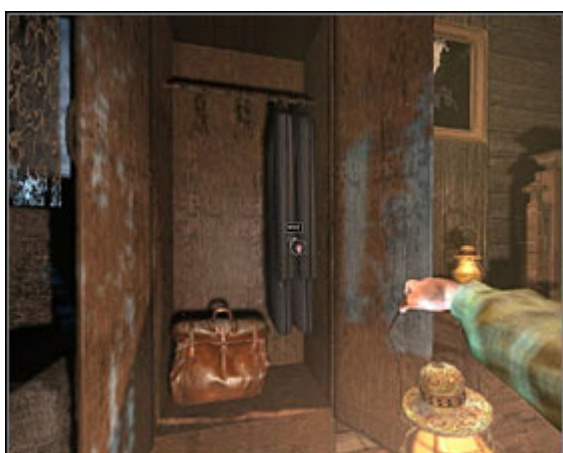


Uczty Czytelnika ---> Uczta Czytelnika;

Wiesz przecież, że ma on bezpośredni związek z nami samymi --> Ja i szaleństwo?

Oraz jedną ukrytą podpowiedź (kolejna myśl):

Loath Nolder --> Loath Nolder?



Otwórz szuflady szafki przy łóżku i z pierwszej wyjmij **portfel**, a z drugiej **latarkę**. Następnie otwórz szafę obok i zabierz z niej **ubranie**, które bohater automatycznie nałoży na siebie. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, w którym wyróżnia się posąg jakiegoś bóstwa (na wprost nóg łóżka).

W lokacji tej można też odkryć tzw. **tajemnicę (1/10)** w grze.