

A close-up photograph of a woman's face, focusing on her brown eyes. The image is overlaid with a transparent, faceted, crystalline structure that refracts light, creating a dreamlike and ethereal atmosphere. The woman's expression is neutral and contemplative.

Dreamfall: Chapters

Księga 1

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Dreamfall: Chapters

Księga 1

autor: Katarzyna "Kayleigh" Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Red Thread Games, Wydawca Red Thread Games
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
Rozdział pierwszy - Dryfując	5
Uratuj pierwszą śniącą osobę	5
Uratuj drugą śniącą osobę	6
Uratuj trzecią śniącą osobę	7
Wybudź Zoe ze śpiączki	8
Rozdział drugi - Przebudzenia - Arkadia	9
Otwórz pierwszą bramę	9
Otwórz drugą i trzecią bramę	10
Wydostań się z wieży	11
Rozdział drugi - Przebudzenia - Europolis	12
Mapa Europolis	12
Kup Rezie lunch	13
Zanieś lunch swojemu chłopakowi	14
Przetestuj funkcje bota (nowa ścieżka)	16
Umieść glony w rzece (dawna ścieżka)	19
Spotkaj się z Barutim Maphane'em	25
Porozmawiaj z Queenie	28
Odnajdź Nelę	30
Ponownie spotkaj się z Barutim Maphane'em	32
Interludium	34
Dostań się do zamkniętego pokoju	34
Osiągnięcia	35

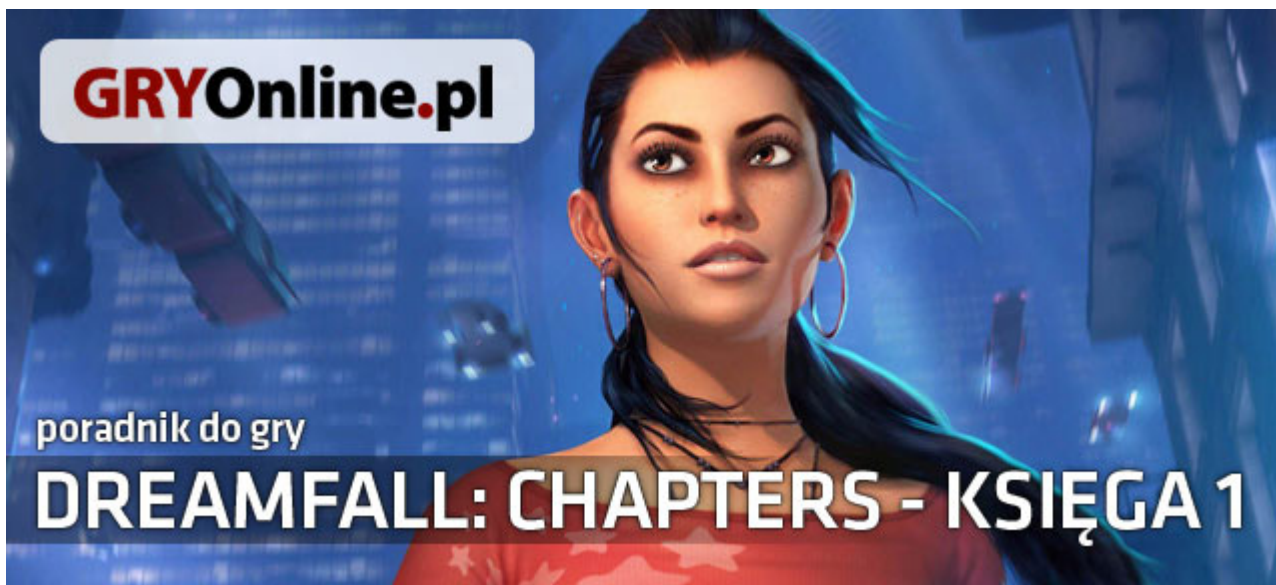
Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Poradnik do gry Dreamfall Chapters - Księga Pierwsza: Odrodzenie zawiera wskazówki przydatne podczas przygody z kontynuacją wspaniałej serii The Longest Journey. To dokładna ilustrowana solucja, która przeprowadzi Cię przez wszystkie czynności niezbędne do ukończenia pierwszego epizodu Dreamfall Chapters. Dla ułatwienia poruszania się po poradniku każdy rozdział został podzielony na podrozdziały opisujące kolejne cele, jakie powinni zrealizować bohaterowie. W grze sterujesz dwiema osobami: Zoe Castillo, młodą mieszkanką Europolis, oraz Kianem Alvane, wojownikiem Azadi. W finale epizodu wcielasz się też na chwilę w... niemowlę. W trakcie zabawy podejmujesz wiele trudnych decyzji, wpływających na dalsze losy bohaterów i ich relacje z innymi postaciami w grze. Jedną z najistotniejszych jest wybranie którejś z dwóch ścieżek, jakimi podąży Zoe. W każdej z nich Zoe pracuje w innym miejscu, w otoczeniu innych ludzi, ma inny styl ubierania się i inną fryzurę.

W poradniku do gry *Dreamfall Chapters - Księga Pierwsza: Odrodzenie* znajdziesz:

- dokładny opis przejścia gry;
- objaśnienie wszystkich zagadek;
- wskazanie wszystkich znaczących, wykluczających się wzajemnie opcji dialogowych;
- zadania z obu alternatywnych ścieżek;
- komplet osiągnięć (7).

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

Porady ogólne

Sterowanie

Dokładne wyszczególnienie funkcji przypisanych klawiszom widnieje w menu gry, ale dobrze wiedzieć, że niekoniecznie trzeba przemieszczać postać za pośrednictwem klawiatury, bowiem chodzić da się też przy wciśniętym PPM, a biegać przy wciśniętych obu klawiszach myszki, choć wówczas trzeba uważać, gdyż przy zbytym zbliżeniu się do danego obiektu czy osoby automatycznie wchodzi się w interakcję, za co odpowiada LPM.

Interakcje

Aby sprawdzić wszystkie możliwe opcje, musisz podejść blisko danej postaci czy obiektu. Z pewnej odległości widoczna jest tylko nazwa lub jedynie symbol oka.

Eksploracja

Aktywne obiekty warto badać kilkakrotnie, do każdego z nich przypisanych jest bowiem kilka komentarzy, niosących nowe informacje.

Konwersacja

Gdy zakończysz rozmowę z jakąś osobą, dobrze jest zagadnąć ją raz jeszcze (a nawet kilka razy, gdy dialog urwie się przedwcześnie) i poruszyć nowe tematy, jeśli chce się mieć kompletny obraz danej relacji.

Decyzje

Niektóre opcje dialogowe wzajemnie się wykluczają, a wybór gracza ma swoje konsekwencje. Wyświetla się wtedy powiadomienie, że nasz rozmówca zapamięta daną odpowiedź, co wpłynie na jego stosunek do bohatera. Szczególnie ważne są decyzje, przy których pojawia się symbol równowagi. Zanim klikniesz daną kwestię, masz podgląd na myśli Zoe i dzięki temu nieco szerszy obraz tego, jak może potoczyć się konwersacja.

Cele

Jeśli nie masz pomysłu, co robić dalej, sprawdź aktualne cele (klawisz G).

Dziennik

Zoe prowadzi dziennik (klawisz J), w którym notuje wydarzenia i swoje przemyślenia od momentu wybudzenia się ze śpiączki, można się też z niego sporo dowiedzieć o jej stosunku do konkretnych osób. Nowy zapis w dzienniku sygnalizuje jego ikonka w prawym dolnym rogu ekranu.

Europolis

Miasto jest rozległe i pełne interaktywnych obiektów (w tym epizodzie akcja dzieje się w dzielnicy Propast), niekoniecznie związanych z kolejnymi krokami w grze. Warto się rozglądać i badać wszystko, co da się zbadać, w swoich komentarzach Zoe odnosi się do aktualnej sytuacji polityczno-społecznej i wielu innych kwestii.

Mapy

Ponieważ w grze jest dużo biegania po mieście, co jakiś czas można natrafić na interaktywne mapy. Po podaniu miejsca, do którego chce się dotrzeć, pokazuje się ono (w postaci gwiazdki) na mapie. Następnie trzeba wziąć pod uwagę jego lokalizację względem ikonki Crowboya, widniejącej w punkcie, gdzie stoi mapa i gdzie aktualnie znajduje się gracz.

Oznaczenia w poradniku

Wszystkie trafiające do ekwipunku przedmioty wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, alternatywne kwestie dialogowe - **niebieskim**, a rozwiązania zagadek i ważne informacje - **pogrubieniem**.

Rozdział pierwszy - Dryfując

U r a t u j p i e r w s z ą ś n i ą c ą o s o b ę

Jako Zoe Castillo podejdź do łóżka, w którym leży Zoe w śpiączce. Obejrzyj kartę choroby (na oparciu w nogach łóżka), zdjęcie z ojcem (na nocnym stoliku po lewej - w widoku z perspektywy gracza), aparaturę podtrzymującą życie (nad stolikiem po lewej), zdjęcie z Rezą i kwiaty (na stoliku po prawej) oraz Wonkera (na krześle obok). Przyjrzyj się też samej dziewczynie w śpiączce. Jest to niezbędne, by na śniących osobach w przepaści na wprost łóżka pojawiły się inne opcje niż tylko ikonka oka. Wszystkie obiekty warto badać kilkakrotnie, komentarze zaczynają się bowiem powtarzać dopiero po paru próbach, a dostarczają ciekawych informacji na temat aktualnej sytuacji Zoe.

Podejdź do przepaści i wybierz "marzyciela w pułapce". Kliknij ikonką oka - dowiesz się, że to dziewczyna, której trzeba pomóc. Kliknij ikonką dłoni - Zoe wejdzie w jej sen.

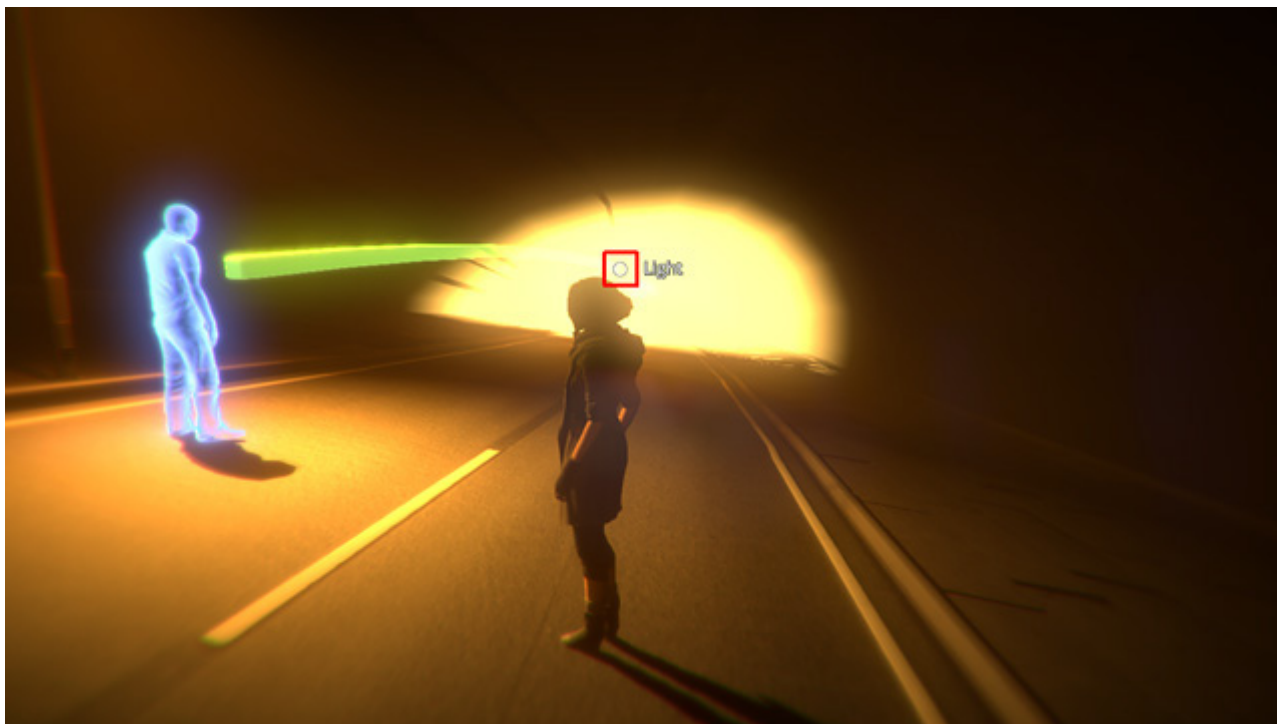


Znajdziesz się na moście przy skale, z której spada dziewczyna. Spróbuj ją złapać, kiedy leci (na ekranie wyświetli się polecenie, by nacisnąć i przytrzymać klawisz F). Jest to jednak trudne, gdyż dziewczyna spada bardzo szybko (ciężko namierzyć ją kursorem). Kiedy Zoe o tym wspomni (po nieudanej próbie), po najechnaniu na postać dziewczyny wyświetli się ikonka interakcji - kliknij ją i wybierz spowolnienie czasu (ikonka klepsydry), po czym schwyć śniącą, kiedy leci w dół (ikonka dłoni). Porozmawiaj z nią.

U r a t u j d r u g ą ś n i a c ą o s o b ę

Kiedy dziewczyna zniknie, wejdź w kolejny sen ("ciemność"; po prawej). Znajdziesz się na pograżonej w mroku drodze. Podejdź do siedzącego na krześle przerażonego mężczyzny i porozmawiaj z nim (by pojawiła się ikonka dialogu i inne interakcje, trzeba zbliżyć się do obiektu). Mężczyzna bardzo boi się ciemności. Zoe każe mu iść za sobą.

Podejdź do najbliższej zgaszonej latarni i zapal ją mocą światła (ikonka kółka z kropkami wokół). Mężczyzna przejdzie pod tę latarnię. Spróbuj zrobić tak z kolejną, niestety, ta w chwilę po zapaleniu zgaśnie. Musisz zatem działać szybko. Zapal tę latarnię raz jeszcze i aktywuj na niej opcję spowolnienia czasu, po czym biegnij (lewy Shift) do następnej, by zapalić ją, zanim zgaśnie poprzednia (jeśli opcja interakcji jest na tej ostatniej niedostępna, spokojnie poczekaj do końca dialogu).



Niestety, po chwili i tak wszystkie latarnie zgasną. Podejdź do siedzącego w kucki mężczyzny i sprawdź jego myśli (ikonka głowy), po czym porozmawiaj z nim. Następnie potraktuj go mocą światła. Wreszcie wskaż kierunek, w którym powinien pójść (ikonka ze strzałką) - jest nim światłość na końcu drogi (skierowana ku niej smuga powinna stać się zielona).

Uratuj trzecią śniącą osobę

Po zniknięciu światłości i mężczyzny skieruj się ku wyjściu z tunelu i wybierz kolejny sen ("nieznane"). Znajdziesz się w pokoju zalęknionej dziewczynki, która boi się potwora w szafie. Porozmawiaj z nią - po chwili trzeba będzie zdecydować, czy **uspokoić** małą, czy ją **postraszyć** (każdy z tych wyborów dziewczynka zapamięta).

Następnie zbadaj jej myśli - dowiesz się, że miała jakieś oświetlenie, które zgubiła. Zajrzyj pod łóżko (ikonka dłoni) - nic nie wdać, zapal więc mocą Zoe wiszącą nad nim żarówkę. Niestety, jest za słaba. Potraktuj więc mocą światła przedmiot pod łóżkiem i ponownie pod nie zajrzyj (z jego lewej strony, tam gdzie widać padający spod łóżka strumień światła - musi być dostępna ikonka dłoni). Bohaterce uda się wyciągnąć **latarkę**. Kliknij ją w ekwipunku PPM, by przywołać zbliżenie, w którym kliknij ikonkę dłoni, aby wziąć latarkę (lub po prostu wyjmij ją z ekwipunku LPM i użyj jej na Zoe).



Wykorzystaj ją, by oświetlić obraz wiszący na prawo od łóżka, jest na nim **klucz** (w prawym dolnym rogu) - zabierz go. Podejdź teraz do szafy, z której wrywają się na wolność macki - te pod wpływem światła latarki natychmiast się schowają. Są na tyle szybkie, że trzeba je spowolnić. Stań zatem tyłem lub bokiem do szafy (tak, by nie oświetlać macek, ale by była na niej aktywna ikonka interakcji) i użyj na niej mocy spowolnienia czasu, po czym odwróć się i potraktuj szafę wraz z mackami światłem z latarki. Kiedy macki znikną, otwórz szafę kluczem, a następnie odemknij jej drzwi. Zoe porozmawia z małą, a ta wejdzie do szafy.