

Layers of Fear 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Layers of Fear 2

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-641-0

Producent Bloober Team, Wydawca Gun Media.

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Opis przejścia	5
Akt 1 - The Unmooring	5
Prolog i pierwsza wizyta w kajucie bohatera	5
Początek eksploracji statku	7
Makieta statku i dalsza eksploracja	14
Pierwszy wybór	20
Końcowa część eksploracji i ucieczka	21
Akt 2 - The Hunt	25
Sceny ucieczki i maszynownia	25
Obszar z maszynami i zegarem	31
Ucieczka i projektor	38
Drugi wybór	40
Druga taśma filmowa	42
Akt 3 - Bloody Roots	48
Kuchnia	48
Sypialnia	51
Piwnica	56
Pokój dziecięcy - trzeci wybór	58
Biuro	61
Łazienka	64
Ogrody Solucja Layers of Fear 2	69
Akt 4 - Breathe	74
Obrócone pomieszczenia	74
Czerwone lokacje	78
Czwarty wybór	84
Uwalnianie szczurów z klatek	86
Obszar z armatami	93
Akt 5 - Forever	97
Eksploracja zatopionego statku	97
Wrak statku i obszar z manekinami	103
Wszystkie zakończenia gry	106
Lista zakończeń gry	108
Rozwiązania zagadek	111
Akt 1 - The Unmooring	111
Zagadka z kłódką	111
Zagadka z wiszącym krzesłem	114
Zagadka z sejfem	116
Zagadka z projektorem	121
Akt 2 - The Hunt	123
Zagadka z prądem w maszynowni	123
Druga zagadka z projektorem	126
Druga zagadka z kłódką	130
Zagadka z trybikami	133
Zagadka z zegarem	136
Trzecia zagadka z projektorem	139
Zagadka z kablem i wanną	142

Akt 3 - Bloody Roots	145
Zagadka z kotłem	145
Zagadka w sypialni	149
Zagadka z rakietą	157
Zagadka z doniczką i cieniami	162
Akt 4 - Breathe	170
Zagadka z owocami	170
Czwarta zagadka z projektorem	175
Zagadka z kwiatami i wiszącymi sercami	179
Trzecia zagadka z kłódką	181
Zagadka z dwoma telewizorami i rentgenami	184
Akt 5 - Forever	187
Zagadka z dwustronną tablicą	187
Zagadka z drzwiami skarbcza	189
Trofea i osiągnięcia	192
Lista trofeów	192
Prawda cię przerosła	218

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

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Layers of Fear 2* oferuje **kompletny i bardzo rozbudowany opis przejścia** produkcji studia Bloober Team. W solucji opisaliśmy wszystkich pięć aktów, których przejście jest wymagane do ukończenia gry. Nasz opis przejścia informuje o **rozwiązaniach zagadek środowiskowych, interaktywnych przedmiotach** nadających się do podnoszenia, a także o **wyborach**, które prowadzą do **kilku różnych zakończeń**. Wszystkie trudne momenty gry posiadają bardzo dokładne opisy i dodatkowo wzbogacone zostały wysokiej jakości obrazkami.

Zagadki *Layers of Fear 2* dokładniej opisaliśmy również w osobnym rozdziale naszego poradnika. Rozdział ten powinien być pomocny jeśli szukasz jedynie rozwiązania jakiejś konkretnej zagadki i nie chcesz psuć sobie zabawy czytając cały opis przejścia. Z opisu każdej dużej zagadki dowiesz się gdzie ona się znajduje i jakie czynności należy wykonać żeby ją zaliczyć. Nasz poradnik uzupełnia rozdział o **osiągnięciach**. **Poradnik trofeowy** zestawia wszystkie dostępne trofea i podpowiada jak można każde z nich odblokować.

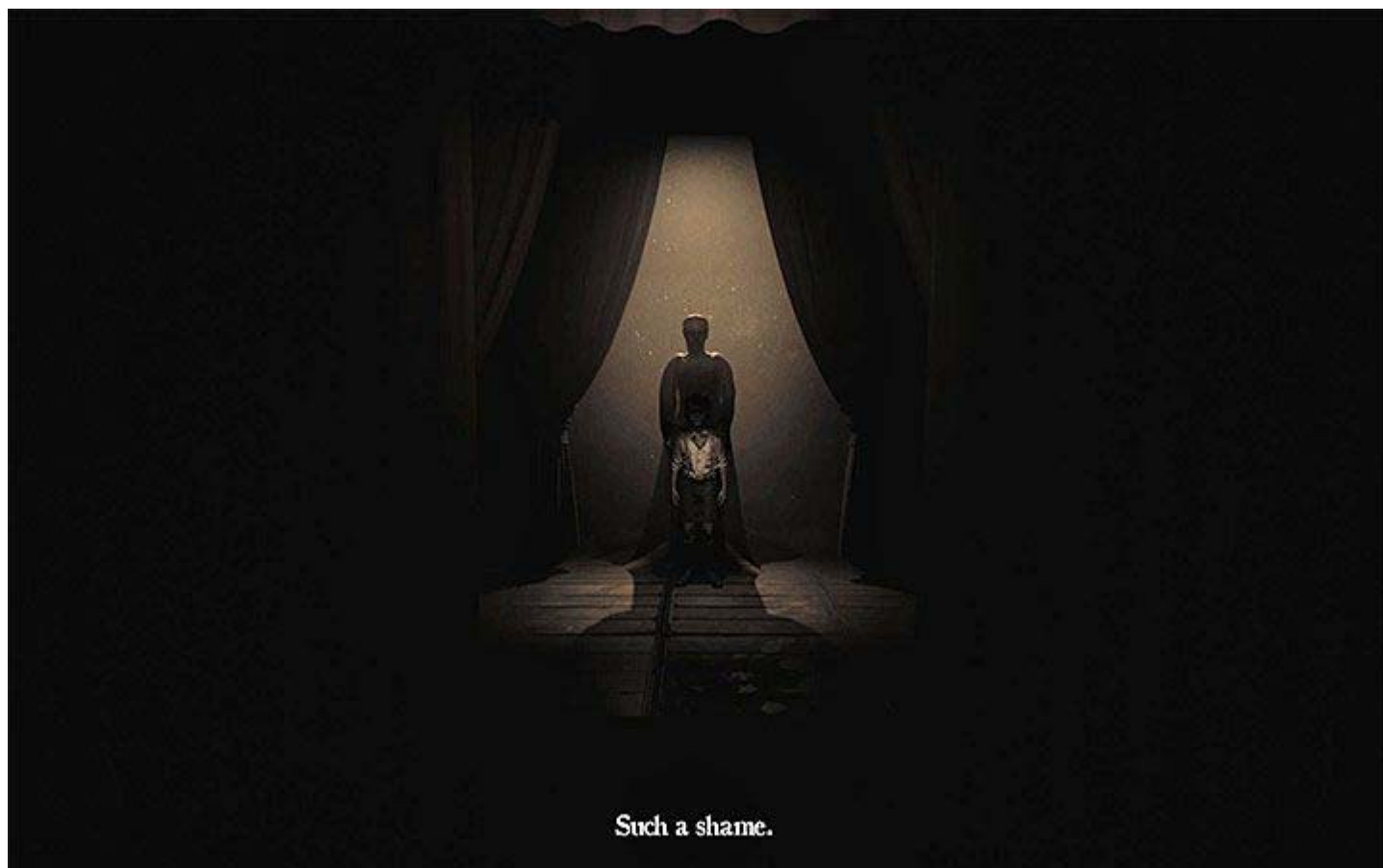
Layers of Fear 2 jest kontynuacją popularnego horroru z 2016 roku. To przygodówka fpp z elementami gry akcji, w której zajmujemy się badaniem kolejnych lokacji, rozwiązywaniem zagadek, kolekcjonowaniem przedmiotów i unikaniem potencjalnych zagrożeń. Akcja drugiej części rozgrywa się na pokładzie płynącego statku, przy czym tak samo jak w "jedyńce" w trakcie eksploracji okolicy jesteśmy świadkami wielu dezorientujących czy paranormalnych scen.

Opis przejścia

Akt 1 - The Unmooring

Prolog i pierwsza wizyta w kajucie bohatera

Na tej stronie poradnika do gry *Layers of Fear 2* opisujemy sam początek przygody - **prolog** oraz pierwszą wizytę (spośród kilku na przestrzeni całej gry) w **kajucie należącej do głównego bohatera**. Nie rozwiązuje się tu jeszcze żadnych zagadek, ale możesz już obejrzeć wiele interaktywnych przedmiotów.



Prolog gry jest bardzo krótki. Podążaj kolejnymi korytarzami statku i otwieraj po drodze interaktywne drzwi (zamknięte drzwi oznaczane są ikoną kłódki). Dotrzesz do miejsca wyświetlenia krótkiej scenki. Zostaniesz wkrótce przeniesiony do **kajuty bohatera**.



Rozejrzyj się najpierw po całym **dolnym poziomie kajuty**. Możesz obrócić **tablicę** żeby odczytać obie wiadomości. Na biurku leży **telegram (Daily Dispatch Telegram)**. Na walizce leży **notatka**. Obok fonografu leży **taśma numer 1**, którą możesz umieścić w urządzeniu i odsłuchać nagrania. W łazience nie odnajdziesz nic ciekawego poza kilkoma interaktywnymi zaworami.



Na **górny poziom kajuty** prowadzi wąska drabina. Możesz spojrzeć przez **lunetę** - gra pozwala rozglądać się na boki i przybliżyć obraz. W kolejnych aktach będą pojawiały się dryfujące obiekty, które będzie można dostrzegać i "wyławiać". Z aktywnościami tymi powiązane są trofea **Rybak** i **Król Rybak**.

Przejdź do pomieszczenia z **projektorem**. Przeczytaj **notatkę** przyklepioną do lustra. Otwórz **pojemnik z taśmą**. Zabierz **taśmę**, zwróć się w stronę projektora i umieść ją w nim. Załącz następnie projektor żeby wyświetlić pierwszy film. Możesz już wyjść z pomieszczenia i rozpocząć eksplorację statku.

Początek eksploracji statku

Na tej stronie poradnika do gry *Layers of Fear 2* opisujemy **początkowy fragment eksploracji statku** w ramach przechodzenia **aktu 1**. Po drodze natrafisz na wiele obiektów nadających się do zbadania lub zabrania ze sobą. Będziesz też musiał rozwiązać dwie pierwsze **zagadki** - z kłódką oraz z wiszącym krzesłem w kawiarni.



Obejrzyj **wiadomość od Icarus Transatlantic** pozostawioną na wózku obsługi hotelowej. Na stoliku pomiędzy białymi sofami leży **rozbite lustro**. Wszystkie tego typu obiekty możesz dokładniej oglądać obracając je we wszystkie możliwe strony. W pomieszczeniu jadalni odszukaj stół z zielonym obrusem i **miniaturową marionetką** nadającą się do zbadania.

Skorzystaj z bocznych drzwi żeby wyjść na zewnętrzny pokład. Po dotarciu do metalowych drzwi musisz przesunąć w dół obie dźwignie zanim będziesz mógł je otworzyć. W jednym z kolejnych obszarów zbadaj **mały plakat Icarus Transatlantic** leżący na okrągłym stoliku. Wciśnij przycisk windy, rozsuń roletę, wejdź do środka i ponownie przesunij roletę. Pociągnij za dźwignię żeby uruchomić windę. Winda zatrzyma się po wyłączeniu dostaw prądu. Ponownie użyj dźwigni żeby dokończyć podróż na nowe piętro.