

Life is Strange

Chrysalis

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Life is Strange (Chrysalis)

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-162-8

Producent DONTNOD, Wydawca Square-Enix / Eidos

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie i oznaczenia	4
Opis przejścia	5
Rozdział 1	5
Rozdział 2	9
Rozdział 3	12
Rozdział 4	15
Rozdział 5	20
Wybory i decyzje	22
Ważne wybory	22
Decyzje	24
Zdjęcia	30

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



Chrysalis to pierwszy odcinek epizodycznej przygodówki studia *DONTNOD*, która powstała we współpracy ze *Square Enix*. Niniejszy poradnik pomoże ci przebrnąć przez fabułę oraz skupi się na wyjaśnieniu najważniejszych kwestii gry. Znajdziesz w nim także szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich ewentualnych konsekwencji. Zwieńczeniem poradnika jest spis wszystkich zdjęć, które możesz kolekcjonować w trakcie rozgrywki. W grze wcielasz się w osiemnastoletnią dziewczynę imieniem Max, która zмага się z codziennym szkolnym życiem nastolatki. Podczas rozgrywki odkryjesz w sobie nadprzyrodzone zdolności cofania się w czasie, co pomoże Ci manipulować decyzjami i wydarzeniami, na które wcześniej nie miałbyś wpływu. Pierwszy epizod gry wprowadzi cię w świat przedstawiony przez autorów, zapoznasz się z podstawową mechaniką rozgrywki a także poznasz otaczających cię rówieśników, którzy uczęszczają z tobą do tej samej szkoły.









Poradnik do *Chrysalis*, pierwszego epizodu gry *Life is Strange* zawiera:

- Opis przejścia gry
- Szczegółowe omówienie kwestii decyzji wraz z ich ewentualnymi konsekwencjami
- Wskazówki pomocne do znalezienia wszystkich zdjęć

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

Sterowanie i oznaczenia

Sterowanie PC

Ikona	Funkcja
	Poruszanie się postacią
	Bieg / Przytrzymaj wraz z PPM: Szybkie przewijanie czasu
	Interakcja z otoczeniem
	Przewijanie czasu
	Przerwij filmik
	Menu
	Dziennik
	Przewijanie czasu do ustalonego przez grę momentu

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku użyte zostały poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały wszystkie napotymane postacie w grze (**Max, Chloe, Logan**)
- Kolorem **zielonym** oznaczone zostały momenty w grze, które posuwają fabułę naprzód
- Kolorem **niebieskim** oznaczone zostały interakcje z ludźmi bądź przedmiotami, które gwarantują uzyskanie dostępu nowego zdjęcia do kolekcji

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1



Po odzyskaniu panowania nad postacią rusz przed siebie i wejdź na wzniesienie widoczne na obrazku (to jedyna dostępna droga dlatego niemożliwym jest się zgubić). Podczas drogi gra wyświetlać będzie ci domyślne sterowanie, a więc jest to czas na oswojenie się z podstawową mechaniką gry.



Jak twoja postać się ocknie, rozejrzyj się po otoczeniu. Znajdziesz się w klasie, podczas wykładu a na twoim biurku leżeć będą przedmioty do zbadania. Jest to kolejna mechanika gry, która zostanie Ci przedstawiona. Interakcja Look (obejrzyj), odnosi się do przedmiotów czy ludzi, na które główna postać będzie miała jakikolwiek komentarz. Use (użyj) to interakcja związana z przedmiotami, które można użyć do rozwiązania zagadki. Photo (zrób zdjęcie) odnosi się do sytuacji, które warto uchwycenia.

Interakcje te są przypisane do kolekcji, które znaleźć możesz w swoim dzienniku. Jak tylko porozglądasz się po otoczeniu, kliknij na aparat (camera) i wykonaj "selfie" (**take** selfie). Po wykonaniu zdjęcia, odezwie się do ciebie profesor **Mark Jefferson**.

1.) You're askin me ?	Pyta pan mnie ?
2.) I did know...	Wiedziałam to...

Zaraz po rozmowie możesz wyjść z klasy. Zanim jednak to zrobisz porozglądaj się po otoczeniu a znajdziesz kilka ciekawych rzeczy.



Po wyjściu z klasy ponownie rozejrzyj się po holu i poprowadź konwersacje z rówieśnikami. Jak tylko sprawdzisz każdy zakamarek skieruj się do łazienki (damskiej). Będąc w łazience, podejdź do kranu i przemyj twarz (Faucet - **Use**). Jak do łazienki wleci motyl, podejdź do niego i zrób mu zdjęcie (butterfly - **Take** photo). Po wykonaniu zdjęcia pooglądaj cutsценkę, która wprowadzi cię do kolejnej mechaniki gry, cofania się w czasie.



Po obejrzeniu jak **Nathan** zabija dziewczynę, ponownie obudzisz się w klasie. Żeby zrekonstruować wydarzenia musisz ponownie wykonać selfie (camera - **take** selfie) po czym ponownie porozmawiaj z profesorem **Jeffersonem**.

1.) I feel sick	Źle się czuję
2.) I have to use the bathroom	Muszę skorzystać z łazienki

Obie powyższe odpowiedzi będą błędne, a gra wyświetli ci specjalną ikonę w lewym górnym rogu. Jeżeli takową zobaczysz, oznacza to że gra daje ci możliwość cofnięcia się w czasie z aktualnie posiadaną wiedzą oraz zmiany wydarzeń. Gra cofnie cię do momentu rozmowy z **Jeffersonem**, tym razem jednak będziesz znać poprawną odpowiedź.

1.) I feel sick	Źle się czuję
2.) I have to use the bathroom	Muszę skorzystać z łazienki
3.) The Daguerreian Process	Technika Daguerre'a

Po odpowiedzi, zajęcia zakończą się. Podejź do **Jeffersona** i porozmawiaj z nim oraz powtórz czynności z cofaniem czasu. Podczas rozmowy, kiedy nie znasz odpowiedzi, gra nigdy jej nie wyświetli więc musisz najpierw spróbować coś zrobić, a dopiero później cofać czas.