

Life is Strange **Polarized**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Life is Strange (Polarized)

autor: Jacek "Ramzes" Winkler

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-274-8

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

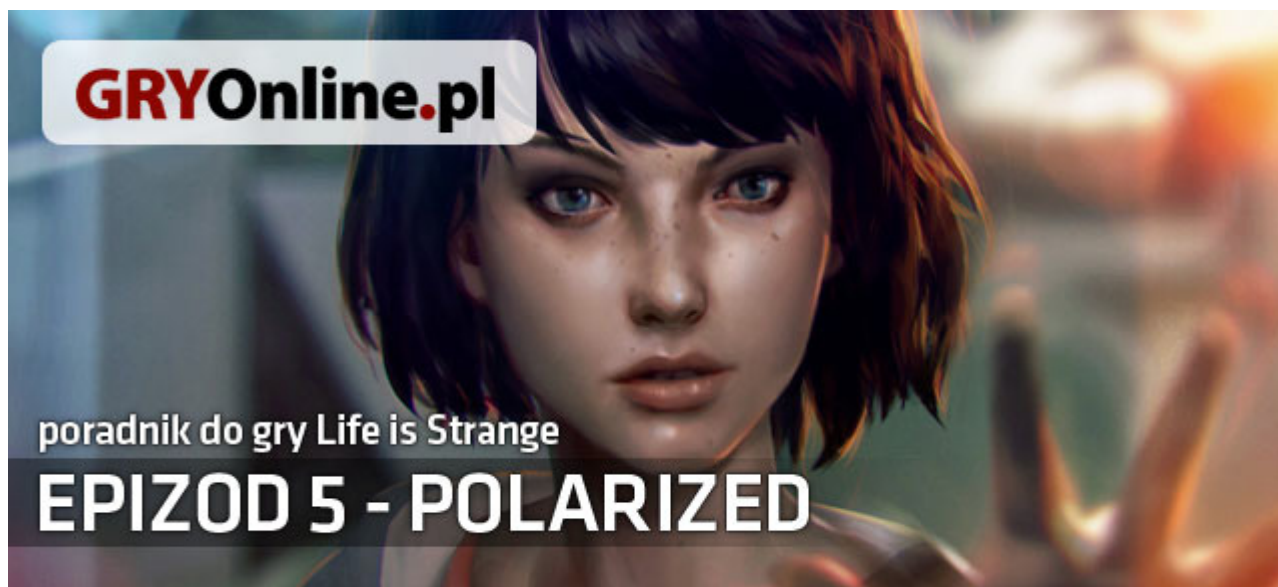
Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1	4
Rozdział 2	8
Rozdział 3	11
Rozdział 4	13
Wybory i decyzje	16
Zdjęcia	22

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



Polarized to piąty, a zarazem ostatni już odcinek gry przygodowej, stworzonej przez studio Dontnod. Niniejszy poradnik pomoże ci przejść przez fabułę i zagadki ukryte w grze. Znajdziesz w nim szczegółowy opis przejścia wszystkich rozdziałów, gdzie wytłumaczone zostaną ewentualne różnice w wyborach znanych z poprzednich odcinków. Poradnik zawiera także zbiór i szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich konsekwencji. Zostały tu także wyszczególnione zakończenia gry. Zwieńczeniem poradnika jest rozdział poświęcony przedmiotom kolekcjonerskim. W ostatnim epizodzie skupisz się na rozwiązaniu zagadki towarzyszącej ci przez poprzednie odcinki.

Polarized to piąty, a zarazem ostatni odcinek epizodycznej przygodówki studia *DONTNOD*, która powstała we współpracy ze *Square Enix*. W grze wcielasz się w osiemnastoletnią dziewczynę imieniem Max, która zmaga 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.

Poradnik do *Life is Strange: Polarized* zawiera:

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

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

Opis przejścia

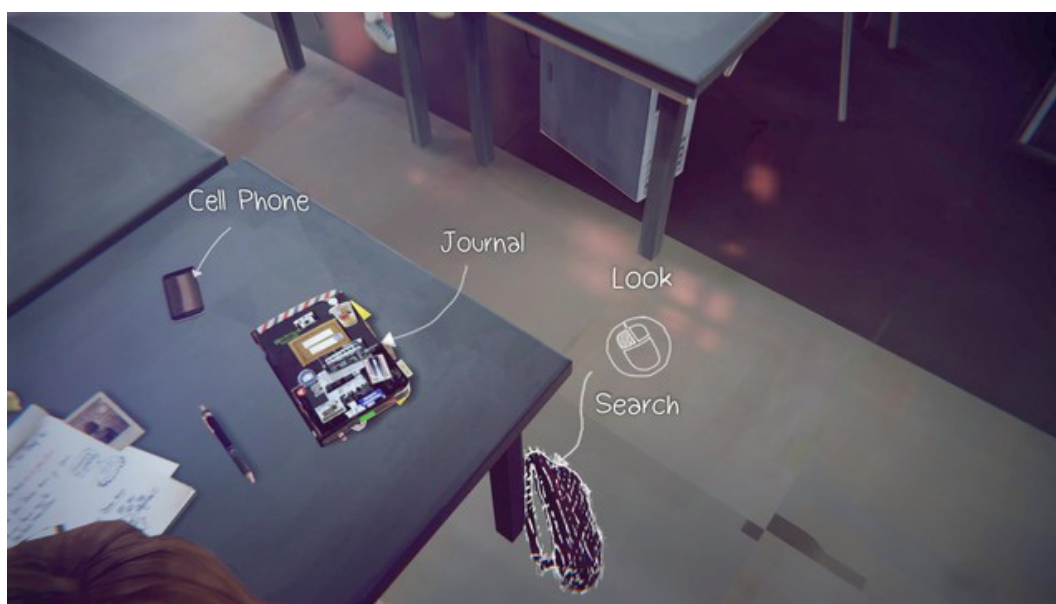
Rozdział 1



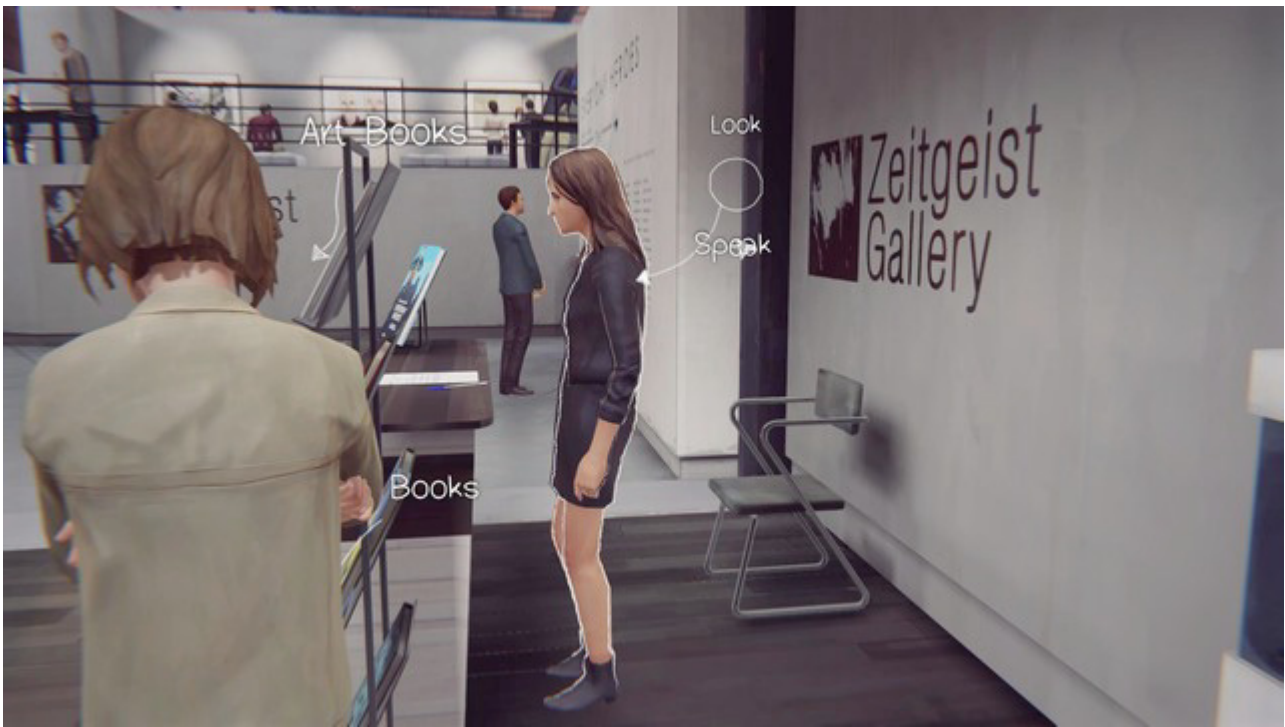
Po przebudzeniu się w "dark room", porozglądaj się po otoczeniu. Będziesz mógł spróbować się wyzwolić z zaczepów. Żeby to zrobić, spójrz na swoją prawą stopę Right Foot-Detach. Po uwolnieniu prawej nogi, spójrz w stronę wózka na kółkach i przysuń go w swoją stronę Trolley - Pull. Na wózku po prawej stronie leżeć będzie twoje zdjęcie. Wybierz opcję Photo-Look i spróbuj ustawić ostrość zdjęcia klikając odpowiednie przyciski.



Po przeniesieniu się do innej rzeczywistości, porozmawiaj z Jeffersonem. Niezależnie od tego jak potoczy się rozmowa, zaraz po niej, popatrz na dziennik po lewej stronie. Jak tylko usłyszysz komentarz Max, spójrz w stronę Jeffersona i spróbuj z nim porozmawiać. Z odpowiedzi na jego pytanie wybierz podkreśloną opcję My Diary. Kolejnym krokiem będzie ustawienie ostrości na widocznym w dzienniku zdjęciu.



Po ustawieniu odpowiedniej ostrości zdjęcia, obudzisz się w klasie, czyli znanym ci już miejscu i czasie. Jak wiadomo z poprzednich odcinków, poprawną odpowiedzią na pytanie Jeffersona będzie Daguerreian Process. Twoim zdaniem będzie ostrzeżenie Davida o tym co planuje Jefferson. Żeby to zrobić musisz poszukać jego numeru w torbie, która leży po prawej stronie. Podczas czytania książki musisz przewrócić kartkę by uzyskać omawiany numer. Po wykonanej czynności skorzystaj z telefonu komórkowego leżącego na stoliku i wybierz numer Davida. W tym momencie możesz także wykonać swoje pierwsze zdjęcie do albumu. Podejdź do Kate i wybierz opcję Comfort Her. Po krótkiej rozmowie, spójrz na nią ponownie, a będziesz mógł wykonać zdjęcie. Po wykonaniu zdjęcia, podejdź do Jeffersona i zapisz się na konkurs fotograficzny, dając mu swoje zdjęcie Jefferson - Photo.



Po wykonanej czynności, ponownie zmienisz czas i miejsce pobytu. Znajdziesz się w samolocie, w drodze do galerii. Po rozmowie z dyrektorem i lądowaniu, rozejrzyj się po galerii. Na dolnym poziomie galerii znajdziesz odwróconą do ciebie kobietę, której możesz wykonać zdjęcie do swojej kolekcji. Po tej czynności, skieruj się na wyższy poziom i pooglądaj swoje dzieło. Po otrzymaniu alarmującego telefonu od Chloe, wróć na wyższy poziom, podejdź do swojego zdjęcia i ustaw jego ostrość. Podczas wykonywania tej czynności, kilkakrotnie będą przeszkadzać ci zwiedzający dlatego powtarzaj ten krok aż do momentu uzyskania ostrości. Jak tylko pojawisz się w swoim pokoju, spójrz na wykonane zdjęcie i podrzyj je.



Po kolejnej zmianie czasu i miejsca, znajdziesz się z powrotem w "dark room". Tym razem David przyjdzie ci z pomocą. Musisz wykonać kilka kroków, w takiej kolejności by David unieszkodliwił Jeffersona. Po pierwsze musisz poprosić Jeffersona o wodę - Some Water?. Po drugie, w momencie kiedy Jefferson chwyta za statyw, musisz w odpowiednim momencie ostrzec Davida. Wystarczy, że na niego popatrzysz i wybierzesz opcję Warn. Ważnym jest by opcję tą wybrać dopiero w momencie kiedy Jefferson stoi już przy drzwiach. W innym wypadku, to Max zostanie znokautowana. Kolejnym krokiem, w trakcie bójki Jeffersona i Davida, popatrz na stolik po prawej stronie i wybierz opcję Pull. Ostatnim już krokiem będzie wybranie opcji Table - Warn. Stolik (Table), o którym mowa znajduje się tuż przed kanapą. Jeżeli któryś z kroków wykonałeś źle, musisz cofnąć się w czasie i spróbować wykonać go ponownie. Po tym jak David obezwładni Jeffersona, podejdź do niego i porozmawiaj z nim. Niezależnie od tego jak potoczy się rozmowa, zostaniesz postawiony przed ważnym wyborem. Możesz wyjawic prawdę Davidowi odnośnie Chloe lub zatrzymać ją dla siebie. Prawda oznacza to, że David pod wpływem emocji zastrzeli Jeffersona na miejscu i się załamie. Zatajenie prawdy ma odwrotny skutek. Jefferson zostanie aresztowany a David w spokoju, wróci do swoich zajęć.