

# Lucius

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# Lucius

**autor: nesks**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Shiver Games, Wydawca Lace Mamba Global  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy rozgrywki</b>	<b>4</b>
Sterowanie – PC	4
Porady ogólne	5
Umiejętności	6
Mapa posiadłości	8
<b>Opis przejścia</b>	<b>11</b>
Rozdział 1: Cold As Hell	11
Rozdział 2: Smoking Kills	19
Rozdział 3: Tone-Death	24
Rozdział 4: Cutting Edge	26
Rozdział 5: Eath Healthy	29
Rozdział 6: Holy Day Slip	34
Rozdział 7: Fatal Affair	37
Rozdział 8: The Mind Can Take Only So Much	40
Rozdział 9: Grass Is Always Red On This Side	43
Rozdział 10: Betrayal	46
Rozdział 11: Into The Fiery Furnace	50
Rozdział 12: Shoot For Education	52
Rozdział 13: Peeping Tom	56
Rozdział 14: Overdose Of Fumes	59
Rozdział 15: American Schizophrenic	64
Rozdział 16: The End Is Here	69
<b>Prace domowe (Chores)</b>	<b>71</b>
<b>Osiągnięcia</b>	<b>80</b>

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do *Lucius* zawiera przede wszystkim bogato ilustrowany i dokładny opis przejścia wątku głównego gry oraz opcjonalnych prac domowych. Oprócz tego znajdziesz tutaj podstawy rozgrywki, które pozwolą na swobodne poruszanie się po *Dante Manor*, a na końcu – spis wszystkich możliwych do zdobycia osiągnięć.

Poradnik zawiera:

- **Dokładny i bogato ilustrowany opis wątku głównego gry.**
- **Podstawy rozgrywki** wraz ze sterowaniem.
- **Mapę posiadłości *Dante Manor*** wraz z zaznaczonymi mieszkańcami.
- **Opis wszystkich prac domowych (chores)** oraz nagrody jakie możemy dostać za wykonywanie tych prac.
- **Umiejętności Luciusa.**
- **Listę wszystkich achievementów** wraz z opisem ich zdobycia.

nesks ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Podstawy rozgrywki

## S t e r o w a n i e - P C



Poruszanie się



Bieganie



Przycisk interakcji



Wyciąganie / chowanie / upuszczanie przedmiotu



Przełączanie między przedmiotami w ekwipunku



Normalna interakcja



Telekineza



Kontrola umysłu



Usuwanie wspomnień



Kula ognia



Ekwipunek



Latarka



Mapa posiadłości



Dziennik Luciusa

## P o r a d y o g ó l n e



- Uważaj na krzyże, obniżają one twój pasek energii skutkując niemożliwością używania mocy. Obracaj je w pomieszczeniach, w których będziesz musiał używać mocy Luciusa. Tak samo działają krzyże namalowane na obrazach czy zawarte w statuetkach, ale z nimi już nic nie możesz zrobić.
- Uważaj na to co trzymasz w ręce. Jeśli któryś z mieszkańców przyłapie cię z kradzionym przedmiotem, albo z rzeczą użytą do zabójstwa, misja zakończy się niepowodzeniem. Aby schować przedmiot do kieszeni naciśnij PPM.
- Przedmioty z ekwipunku możesz ze sobą łączyć używając PPM. Kolejność łączenia nie ma znaczenia.
- Warto robić prace domowe (chores). Dostaniesz za nie różne nagrody ułatwiające rozgrywkę. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale dotyczącym prac domowych.
- W rozdziale 4 zostaje odblokowana cała posiadłość *Dante Manor* (oprócz jednego pokoju, który będzie dostępny od rozdziału 6). W tym rozdziale warto poświęcić czas na rozejrzenie się po domu, nauczenie rozkładu pokoi oraz zrobienie prac domowych.
- Każda moc Luciusa ma pięć poziomów. Wraz ze wzrostem poziomu umiejętności rośnie czas w jakim możesz używać danej mocy. Na przykład pierwszy poziom telekinazy pozwala oddziaływać na dany przedmiot tylko parę sekund, ale na piątym poziomie ten czas się znacznie wydłuża.



## U m i e j ę t n o ś c i



### Telekineza (Telekinesis)



Możesz siłą woli wpływać na otaczające cię przedmioty. Aby aktywować moc naciśnij 2. Aby poruszyć dany przedmiot nakieruj na niego kursor myszy i naciśnij LPM. Używając telekinezy obserwuj pasek mocy Luciusa, ponieważ kiedy energia się skończy przedmiot spadnie i będziesz musiał czekać aż pasek się naładuje, żeby ponownie użyć umiejętności. Aby oddalać lub przybliżać przedmiot naciśnij LPM + PPM, ruchem myszki regulujesz odległość. Telekineza może być używana również do włączania urządzeń, a nawet ich niszczenia. Im większy poziom telekinezy, tym dłużej możesz oddziaływać na przedmiot.

### Kontrola umysłu (Mind Control)



Możesz wnikać do umysłów innych ludzi i mówić im co mają robić. Aby aktywować moc naciśnij 3. Aby wpłynąć na człowieka nakieruj na niego kursor myszy i naciśnij LPM. Zaobserwujesz czarny krąg w obrębie którego możesz wpływać na danego człowieka. Jeśli wystąpią obiekty z którymi może on wejść w interakcję to zaczną świecić. Każdy człowiek jest inny i nie na każdego da się wpłynąć. Im większy poziom kontroli umysłu tym większe jest pole w którym możesz wpływać na daną osobę.

### **Usuwanie wspomnień (Memory Erase)**



Po tym jak zostałeś zauważony możesz użyć opcji usuwania wspomnienia, aby zapobiec niepowodzeniu zadania. Aby aktywować moc naciśnij 4. Aby wpłynąć na człowieka i usunąć mu wspomnienia nakieruj kursor myszy na daną osobę i naciśnij LPM. W danym rozdziale możesz użyć tej umiejętności tylko sześć razy.

### **Kula ognia (Combustion)**



Możesz siłą woli wytworzyć kulę ognia i wystrzelić ją w przeciwnika. Aby aktywować moc naciśnij 5. Aby wypuścić kulę ognia nakieruj kursor myszy na cel i naciśnij LPM. Im dłużej będziesz trzymał przycisk myszy, tym powstanie silniejsza kula ognia, a przeciwnicy odniosą więcej obrażeń. Im większy poziom umiejętności, tym mniej energii potrzeba na wytworzenie kuli ognia. Po wystrzeleniu pocisku w stronę przeciwnika, nad jego głową pojawi się pasek energii życiowej.