

Night in the Woods

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Night in the Woods

autor: Marcin Baran

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-370-9

Producent Infinite Fall, Wydawca Infinite Fall

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
Sekrety i ciekawostki	5
Demon Tower	6
Sterowanie	9
Opis przejścia	10
Prolog	10
Rozdział I	12
Rozdział II	17
Rozdział III	26
Rozdział IV	34

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 ten zawiera kompletną solucję przejścia każdej misji głównej w grze *Night in the Woods*. Dodatkowo zaopatrzone jest w liczne ilustracje oraz autorskie porady na temat danych fragmentów gry. Nie zapomnieliśmy o poradach dotyczących gry w grze, *Demon Tower*. W tym nieoficjalnym tekście można znaleźć również opisy każdej z misji którą wykonujesz z towarzystwem jednego z przyjaciół. Poradnik doskonale pomoże Ci odnaleźć się w niesamowitym, przedziwnym świecie *Night in the Woods*.

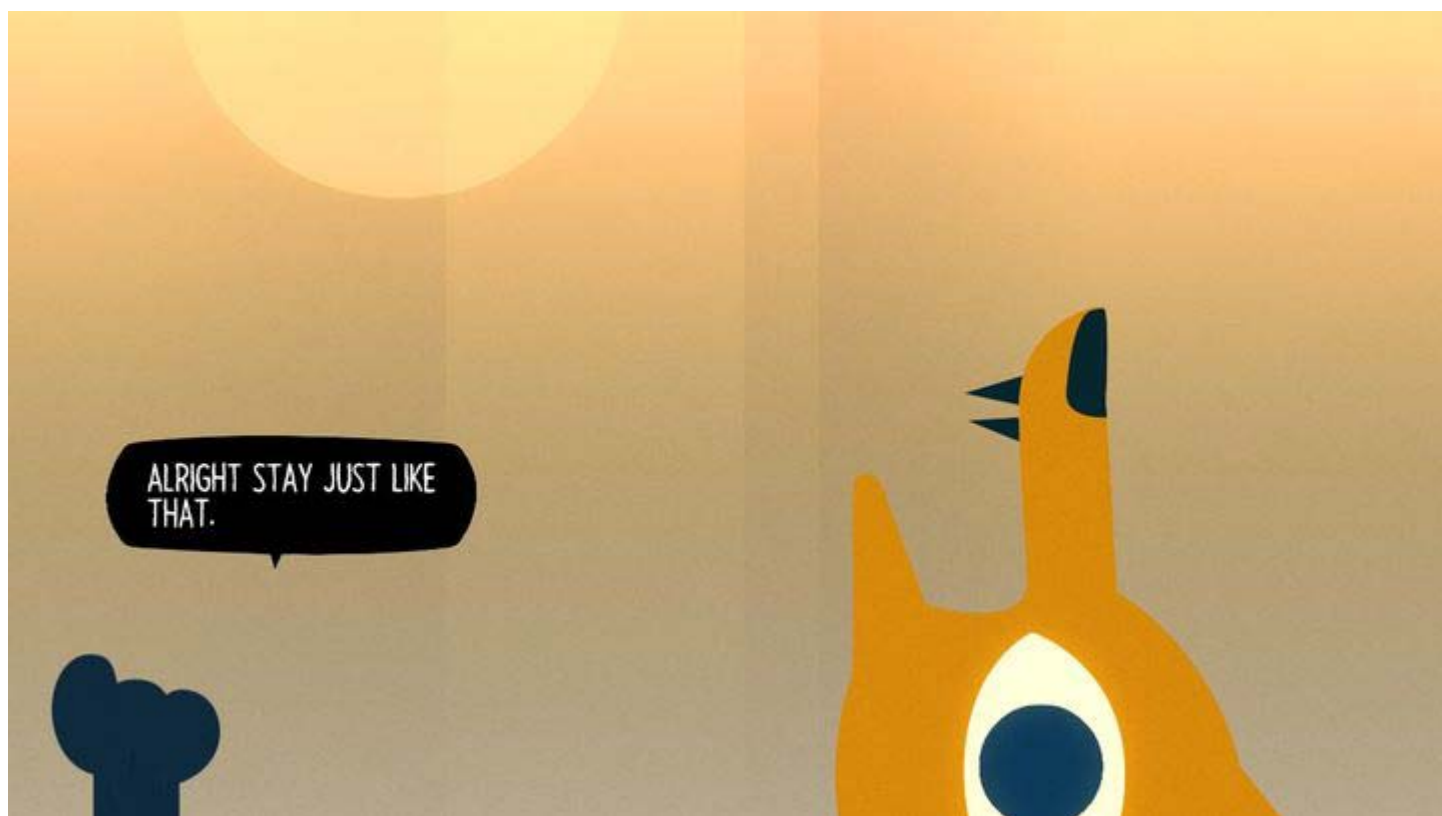
Night in the Woods jest przygodową grą, której akcja rozgrywa się w rodzinnym miasteczku głównej bohaterki Mae. Gra głównie stawia na relacje między postaciami, dlatego większość czasu będziemy zaznajamiać się z naszymi starymi przyjaciółmi i wybierać z kim chcemy spędzać wolny czas. W grze gracz ma czasem możliwość dokonania mało istotnych wyborów czy powiedzenia specyficznych kwestii, jednak nie wpływają one na przebieg rozgrywki. Autorzy woleli postawić na opowiedzenie konkretnej historii i o budowaniu więzi między bohaterem, a jego przyjaciółmi.

Poradnik do gry *Night in the Woods* zawiera:

- Opis przejścia gry;
- Opis misji z udziałem przyjaciół;
- Sekrety i ciekawostki;
- Porady dotyczące *Demon Tower*;
- Porady Ogólne;
- Opis sterowania.

Marcin Baran (www.gry-online.pl)

Porady ogólne



Przegranie minigierki przynosi zawsze zabawne efekty, ale nie zmienia przebiegu fabuły.

- Mae potrafi wysoko skakać. By to zrobić musi wykonać dwa zwykłe skoki, a trzeci wykonany płynnie będzie wzmocniony.
- Podczas snów zazwyczaj musisz odnaleźć czterech grajków, po czym wrócić na miejsce startowe.
- Warto codziennie sprawdzać komputer. Zawsze pojawiają się tam wpisy twoich przyjaciół.
- Wbrew pozorom wybory w dialogach nie mają żadnego wpływu na grę. Ewentualnie jakaś kwestia towarzysza się nieznacznie zmieni.
- W zależności z kim spędzasz czas podczas wolnej chwili, z tą osobą będziesz rozmawiać na zakończenie gry. W tą osobę też wcielisz się podczas jednej sekwencji gry na późniejszym etapie.
- Przegranie w minigierkach nigdy nie oznacza restartu poziomu. Zawsze prowadzi do alternatywnych, śmiesznych kwestii. Np. jeśli w jednej z misji będziemy pomagać Greggowi wnosić ciężkie pudło po schodach i spadniemy kilka razy, to Gregg się wkurzy i pojedziemy windą.
- By wskoczyć na dach w miasteczku musisz wejść najpierw na drzewo koło domu, dzięki czemu zyskasz dostęp do lin elektrycznych po których będziesz mógł skakać.

Sekrety i ciekawostki

1. W grze **możesz znaleźć zęb**. Znajdziesz go w twoim domu na piętrze, za pudłami, których nie możesz przestawić. Aby się do niego dostać, musisz każdego dnia czytać książki z regału na tym samym piętrze oraz rozmawiać z ojcem. Po zdobyciu zęba, możesz go podarować ojcu w epilogu gry.
2. W Demons **Tower dostępne są dwa zakończenia. Alternatywne zakończenie odblokujesz, jeśli nie zabijesz zielonej kaczki. Na każdym poziomie ukazuje ona część szyfru, który możesz użyć na czaszkach przed walką z końcowym bossem. Dzięki temu odblokujesz specjalny klucz, którym otworzysz wyjście po ostatecznej walce. Ważne: Kombinacja generowana jest losowo, więc dla każdego może być inna.**
3. Chodząc po dachach możesz zaobserwować swojego dawnego nauczyciela przy teleskopie. Po rozmowie z nim możesz poszukać różnych gwiazdozbiorów na niebie. Za każdy odnaleziony gwiazdozbiór nauczyciel nagrodzi cię opowieścią o nim. Możesz wracać do nauczyciela kilka razy, by odkrywać nowe gwiazdy. Jest aż 9 gwiazdozbiorów do odnalezienia.
4. Chodząc po dachach w lokacji z tunelem, zauważysz otwarte okno. Po wejściu do środka znajdziesz niezwykle wygłodniałe myszy. Zejdź do tunelu i odszukaj sklep z preclami. Ukradnij precla i zanieś myszom. Oprócz ich wdzięczności, otrzymasz osiągnięcie.



Kaczka będzie ci mówiła które czaszki masz zniszczyć, przed walką z końcowym bossem (opcjonalne)

Demon Tower

Demon Tower jest zręcznościową grą *hack'and'slash*, w której musisz znajdować specjalne klucze i przechodzić na następne poziomy. Lokacje generują się losowo, jedyne kluczowe pomieszczenia (np. z kluczem) pozostają w tym samym miejscu. Po śmierci rozpoczynasz poziom od początku, ale zostaje on przegenerowany na nowo.

Co dwa poziomy pojawi się zielona kaczką, od której możesz otrzymać fragment szyfru. Szyfr przyda się potem na czaszkach przed walką z finalnym bossem, by zmienić zakończenie gry *Demon Tower*.

Uwaga: Jeśli zabijesz zieloną kaczkę chociaż raz, więcej się nie pojawi, chyba że zrestartujesz grę.



Pierwszy boss umrze na jeden atak, ale z kolejnymi nie będzie już tak łatwo.

Do przejścia każdego poziomu potrzebujesz specjalnego klucza, który jest w sarkofagu. Klucz jest zawsze w specjalnym pokoju po prawej lub lewej stronie. Po przejściu każdego poziomu czeka cię zawsze walka z bossem:

Bossowie

Pierwszy poziom:

Boss - ginie na jeden atak.

Drugi poziom:

Boss - atakuje na wprost siebie swoim workiem. Najlepszą taktyką będzie atak, a potem odskok do tyłu.

Trzeci poziom:

Boss - bardzo szybki potwór, który porusza się po pentagramie i przyzywa bardzo dużo szkieletów. Nie możesz stawać na linii pentagramu, ponieważ porusza się po niej boss, który natychmiast cię uśmierci. Dobrą taktyką jest oczekiwanie na moment, w którym boss się zatrzymuje, a potem zadanie kilku ciosów do czasu, aż znów nie zacznie się poruszać. **Musisz zabić go jak najszybciej, ponieważ nie nadążysz z wybijaniem jego szkieletów.**

Czwarty poziom:

Boss - Wielki szkielet z buławą. Jest dosyć powolny, ale oprócz ataków w przód potrafi również unikać twoich ataków.

Piąty poziom:

Boss - Wielki szlam. Bardzo szybki, zadaje obrażenia na bliskim dystansie. Po zabiciu go rozdziela się na trzy mniejsze, które po zlikwidowaniu znów rozdziela się na trzy, a potem na jeszcze kolejne, więc warto niszczyć je do końca. Pamiętaj, by cały czas pozostawać w ruchu.

Szósty poziom:

Boss - Latający czarodziej w otoczeniu duchów. Bardzo mobilny czarodziej, który strzela w ciebie kulami ognia. Nie zatrzymuj się, w ruchu unikaj kuli ognia. Nie skupiaj się na duchach, lecz od razu na czarodzieju. Staraj się go dogonić i atakować. Atakuj dopiero wtedy, gdy upewnisz się, że wystrzelił już swoje pociski.

Siódmy poziom:

Boss - Potwór z pierwszego poziomu, tym razem silniejszy. Zostawia po sobie krwawy ślad, który rani cię, jeśli w niego wejdiesz. Dodatkowo co jakiś czas strzela ognistymi pociskami. Musisz uważać na przestrzeń i nie dać się zapędzić w kozi róg.

Ósmy poziom:

Boss - Szybki mnich. Sala, po której będziesz się poruszać, jest większa i wypełniona zwykłymi przeciwnikami. Mnich będzie ścigał cię bardzo szybko i rzucał trzema nożami jednocześnie. Co jakiś czas wykonaj skok do niego (najlepiej natychmiast po jego ataku nożami), by go zranić. Dodatkowo możesz skierować go na rzeki lawy, gdzie będzie otrzymywał obrażenia, ilekroć przez nie przejdzie.

Dziewiąty poziom:

Gdy będziesz szedł długim korytarzem w górę możesz w pewnym momencie skoczyć w lewo, do pokoju z czaszkami. Jeśli udało ci się odnaleźć i zapisać wszystkie kawałki szyfru, zniszcz teraz czaszki, które podała ci zielona kaczka, a odblokujesz specjalny klucz. Dzięki niemu możesz zatamować lejącą krew z ciała wielkiego kota, co spowoduje odblokowanie ukrytego zakończenia po pokonaniu bossa.

Ostatni Boss:

Jest to wysoki kot, który atakuje mieczem. Robi pchnięcia do, a następnie się cofa. Dobrym sposobem na pokonanie go jest atak, a następnie cofnięcie się. Po opanowaniu tego sposobu przeciwnik nie zaskoczy cię niczym nowym.