

The Next Big Thing

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Next Big Thing

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Pendulo Studios, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL Ubisoft
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 – Liz	4
Rozdział 2 – Dan	10
Rozdział 3 – Dan	18
Rozdział 4 – Liz	23
Rozdział 5 – Dan	29
Rozdział 5 – Liz	30
Rozdział 6 – Dan	36
Rozdział 6 – Liz	39
Rozdział 6 – Dan	42

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



Wprowadzenie

Poradnik do *The Next BIG Thing* przeprowadzi Cię przez meandry zwariowanej fabuły tej sympatycznej produkcji. Podzielony jest na sześć części, odpowiadających rozdziałom w grze, i wiele podrozdziałów, zawierających wskazówki do konkretnych zadań.

Kursor na wszystkich aktywnych obiektach domyślnie przybiera kształt oka. By zmienić go na rękę (zbieranie przedmiotów), dymek (rozmowa) czy trybik (manipulacja przedmiotami), trzeba kliknąć PPM. W ekwipunku z kolei automatycznie przyjmuje postać ręki, warto jednak przekształcać go w oko i badać obiekty w zbliżeniu – otrzymasz wtedy dodatkowe informacje, a czasem również i przedmioty.

Dostępne opcje pojawiają się po najechaniu kursorem w górę ekranu. Znajdziesz tam (od lewej): pomoc (F1), aktywne punkty (F2), inwentarz (Tab), zadania (F3) i menu (F4). Rozpoczynając zabawę, zakładasz profil opatrzony awatarem (postacie z gry), nickiem i hasłem. Trzeba też wybrać jeden z 3 stopni trudności: niski (dostępna pomoc i aktywne punkty), średni (aktywne punkty włączone, pomoc wyłączona) lub wysoki (pomoc i aktywne punkty wyłączone).

W menu po prawej, przy Twoim awatarze, widnieją trzy wskaźniki. Dwie pierwsze linie obrazują korzystanie z podpowiedzi narratora i ujawniania aktywnych punktów. Na początku są pełne, natomiast w miarę używania wspomnianych opcji kurczą się. Ostatnia prezentuje realizację zadań w grze i na początku jest pusta, wypełnia się w miarę postępu rozgrywki. Możesz też sprawdzić swoje statystyki, ujęte w raczej żartobliwej formie.

Dwukrotny klik LPM przyspiesza przechodzenie do lokacji oraz samych bohaterów, materializują się oni wówczas we wskazanym miejscu. Pojedynczy klik przewija dialogi. Zbierane przedmioty wyróżnione są w tekście kolorem **czernym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

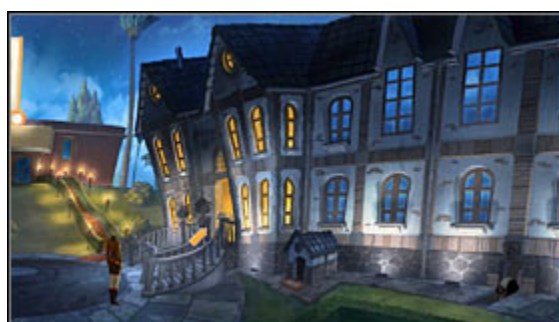
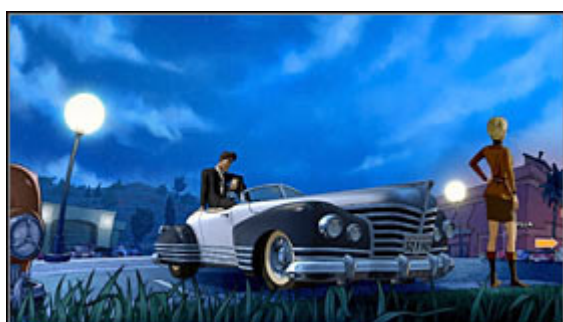
Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 – L i z

Dwójka reporterów, Liz Allaire i Dan Murray, zmierza na ceremonię rozdania nagród na tegorocznym festiwalu horrorów. Na miejscu okazuje się jednak, że Dan nie ma zamiaru wspomóc koleżanki w wykonywaniu obowiązków zawodowych. Liz maszeruje do teatru sama, a kiedy wraca do samochodu, zaparkowanego przed willą Williama A. FitzRandolpha, potentata filmowego, właściciela MKO Studios, bohaterowie dostrzegają, że przez okno do jego biura włamuje się Duży Albert – jeden z popularnych aktorów-potworów. Dziewczyna natychmiast uznaje za słuszne zbadać sytuację, natomiast jej partner Dan nie daje się ruszyć i zostaje w samochodzie.

Namówić Dana, żeby porozmawiał z FitzRandolphem cz.1

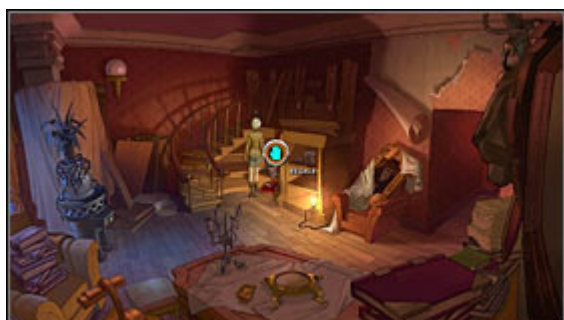
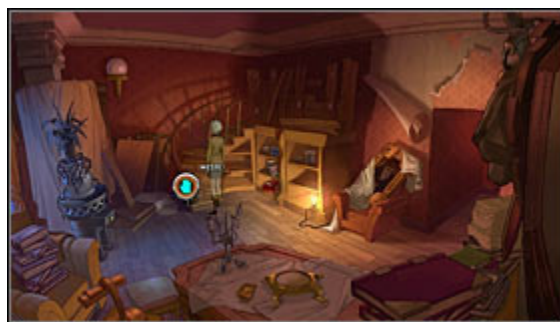
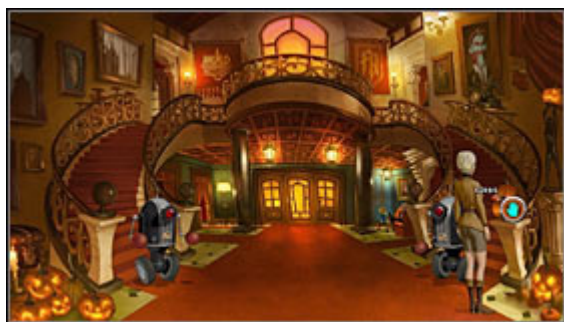


Jako Liz udaj się zatem do willi (2x w prawo). W środku okaże się, że właściciel, zamiast bawić się z gośćmi, siedzi w holu na kanapie, co oznacza, że Liz nie może przeniknąć do jego gabinetu. Porozmawiaj z FitzRandolphem – ostatecznie Liz wpadnie na pomysł, by poprosić swego upartego kolegę o pomoc, a konkretnie, by zajął swą osobą potentata. Niestety, Dan nadal nie zechce ruszyć się z samochodu.

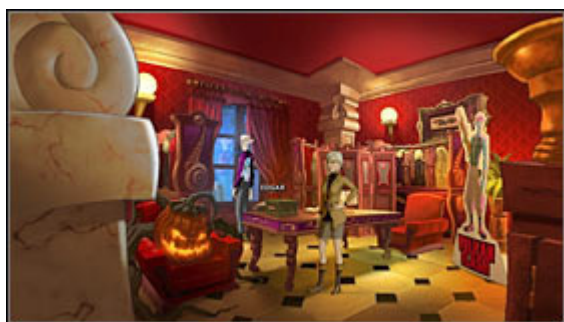
Przekonać Edgara, że może być nowym Vulkanem Flashem



Wróć do willi i wejdź w pierwsze przejście po lewej (tuż za schodami). Trafisz do garderoby, w której spotkasz Edgara. Porozmawiaj z nim – biedak uważa, że z jego wyglądem nigdy nie uda mu się przekonująco zagrać potwora. Po skończonym dialogu obejrzyj papierową figurę Vulkana Flasha (po prawej), bohatera głośnego horroru. Po odtwórcy tej roli ślad zaginął... W oczy rzuca się jego uderzające podobieństwo do Edgara. Oczywiście Liz wpadnie na genialny pomysł stworzenia z Edgara nowego Vulkana, a w ekwipunku pojawi się **wizerunek obcego**.

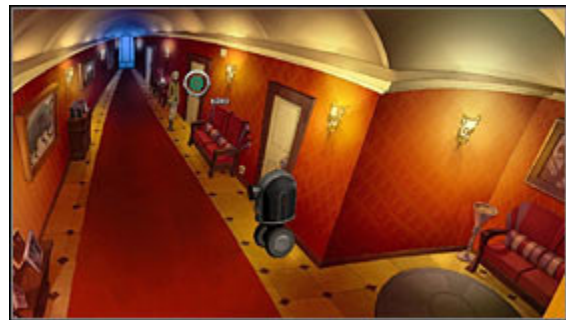


Potrzeba teraz paru gadżetów. Po pierwszy z nich udaj się do głównego holu (w prawo). Tam na gałkę poręczy przy schodach po prawej zatknięta jest dynia, na którą ktoś nasadził **okulary**. Weź je (kliknij na dyni PPM, by pojawiła się ikonka ręki, a potem LPM, by zabrać okulary). Po kolejny przedmiot przejdź do drugiego pomieszczenia po lewej (obok garderoby). To biblioteka, przypominająca raczej graciarnię lub będąca w stanie przedremontowym), w której przez lewą poręcz schodów przewieszona jest **kamizelka**. I ona okaże się przydatna. Zbadaj też regał tuż przy schodach (po prawej). Znajdziesz buteleczkę **niebieskiej farby**. Połącz ją z wizerunkiem obcego, dorzuć też kamizelkę i okulary.



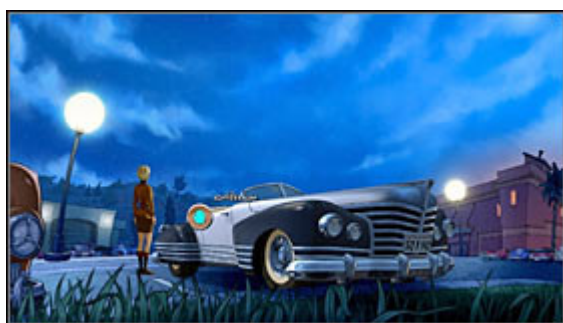
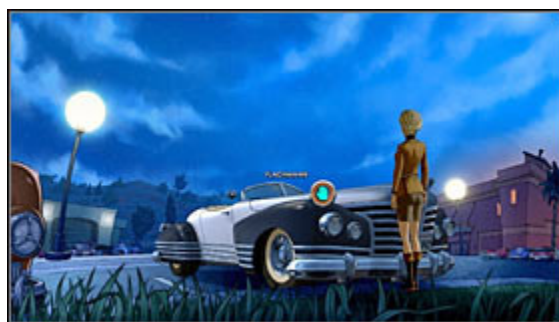
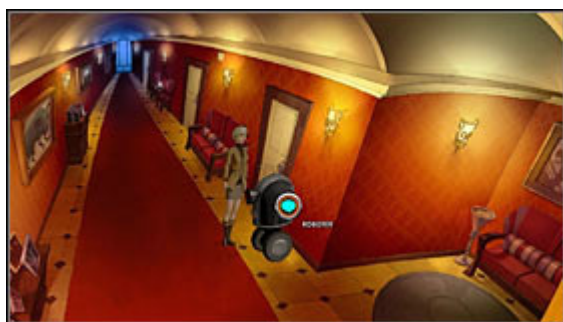
Wróć do garderoby i kliknij ulepszonym wizerunkiem obcego na Edgarze. Po chwili mężczyzna przeistoczy się w Vulkana, a Liz otrzyma jego **kurtkę**, którą wcześniej miał na sobie. Obejrzyj ją w ekwipunku w zbliżeniu (kliknij na niej PPM, by pojawiła się ikonka oka, a potem LPM, by uzyskać zbliżenie). Znajdziesz dwa **bilety wstępu** na mecz bokserski.

Namówić Dana, żeby porozmawiał z FitzRandolphem cz.2



Opuść garderobę i hol (kursor kierunkowy w dole ekranu) i wróć do samochodu (w lewo). Pokaż Danowi wejściówki na mecz. To wystarczy, by zachęcić go do pogawędki z FitzRandolphem. Kiedy panowie przejdą do reszty gości, wejdź w korytarz przy schodach po prawej. Liz sprawdzi ostatnie i środkowe drzwi po prawej, wiodące odpowiednio do biur FitzRandolpha i jego sekretarki. Niestety – są zamknięte.

Nakłonić Jimmy`ego Love do otwarcia biura



Zaczeń śpiącego na początku korytarza robota – Jimmy`ego Love. Poproś go o otwarcie biura, podając się za sekretarkę FitzRandolpha. Robot przeskanuje Liz i kategoriycznie stwierdzi, że nie jest ona Beverley Torrance. Musisz więc zadziałać podstępem.

Opuść korytarz (kursor kierunkowy w dole ekranu) i willę. Ponownie udaj się do samochodu. Zabierz pozostawioną przez Dana na masce **piersiówkę**. Otwórz bagażnik – znajdziesz tam pusty **kanister** po oleju silnikowym. Przelej zawartość piersiówki do kanistra.



Wróć do willi i na korytarz po prawej. Poczęstuj Jimmy`ego kanistrem z alkoholem. Następnie zaczeń go i poproś o otwarcie drugich drzwi. Tym razem identyfikacja przebiegnie pozytywnie i po małych perturbacjach z otwieraniem Liz zostanie wpuszczona do biura sekretarki.