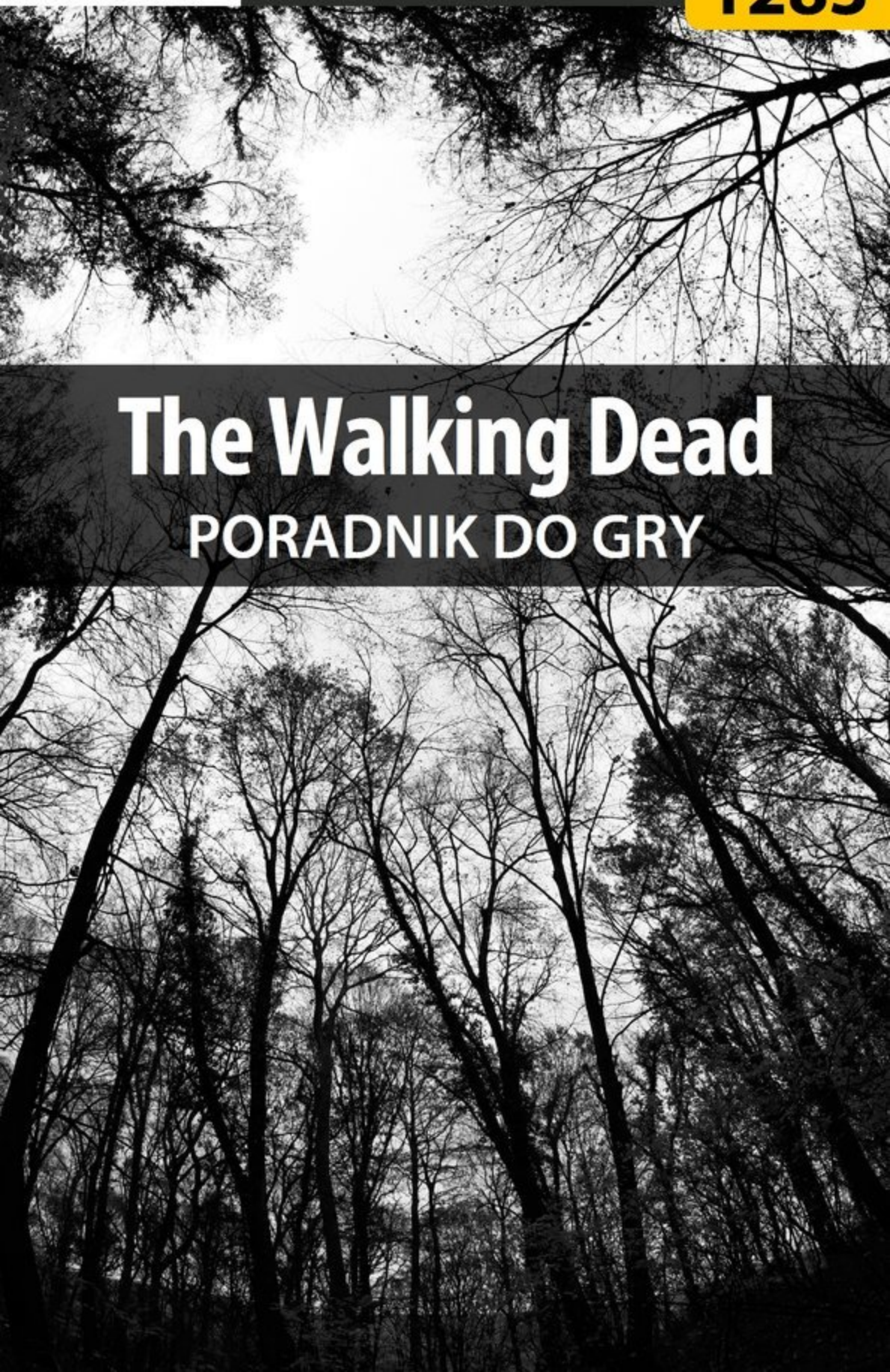
GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1283



The Walking Dead

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Walking Dead

autorzy: Piotr „Ziuziek” Deja & Maciej „Elrond” Myrcha

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Wprowadzenie 4
Wskazówki i informacje 6
Epizod I: A New Day 9
1 - Out of the Frying Pan 9
2 - Adventures in Babysitting 12
3 - In Your Charge 16
4 - Rock and a Hard Place (1) 21
4 - Rock and a Hard Place (2) 25
5 - It's Just One Bullet (1) 30
5 - It's Just One Bullet (2) 37
5 - It's Just One Bullet (3) 40
6 - Hey, Bud 46
7 - Two Enter, One Leaves 49
Epizod II: Starved for Help 55
1 - Going Hungry 55
2 - Conversation Killer (1) 58
2 - Conversation Killer (2) 64
3 - Thank you for shopping at Save Lots! (1) 69
3 - Thank you for shopping at Save Lots! (2) 79
3 - Thank you for shopping at Save Lots! (3) 86
4 - Guess Who's Coming to Dinner 91
5 - Too Much Salt Will Kill You 96
6 - Taking Charlotte 101
7 - You Fight Like A Dairy Farmer 106
Epizod III: Long Road Ahead 112
1 - Goodbye, She Quietly Says 112
2 - Bad Blood 119
3 - Hit the Road 126
4 - What now? 133
5 - Handle It (1) 143
5 - Handle It (2) 149
6 - Unexpected Delay 157
7 - Look Behind You 166
Epizod IV: Around Every Corner 170
1: Georgia's First City – Na zewnątrz 170
1: Georgia's First City – Wewnątrz 176
2: Down By The River 185
3: Support Group 193
4: Bedside Manor 204
5: Georgia's Last City – Przybycie i akumulator 211
5: Georgia's Last City – Medykamenty i opuszczenie szkoły 223
6: For Whom The Bell Tolls 231
7: The Morning After 238

Epizod V: No Time Left **244**
1: The Morgue 244
2: Rooftop 254
2: Gone 262
2: Siege 267
3: Trapped 272
4: The Neighbors 278
4: Above River Street 283
5: Going Alone 289
5: The Gauntlet 293
6: The Stranger 296
7: Stay Close To Me 307
7: Goodbye 308

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 GRY-Online.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do *The Walking Dead* zawiera bogato ilustrowany, dokładny opis przejścia gry. Ponieważ poziom trudności nie należy w niej do najwyższych, w poradniku prócz opisu przejścia położono nacisk na to, co w grze najważniejsze – wybory i interakcje z postaciami.

Każda trudna decyzja została szczegółowo przedstawiona wraz z konsekwencjami i wpływem na towarzyszy. Podobnie ma się rzecz z rozmowami – jeśli coś, co powie główny bohater może mieć swoje konsekwencje w przyszłości, zostało to wyszczególnione.

Gorąco polecam z zapoznaniem się z działem *„Wskazówki i informacje”*, który nie zawiera spoilerów, a doskonale zapoznaje z zasadami rządzącymi grą. Będzie on szczególnie cenny dla osób, które nie mają żadnego doświadczenia z wcześniejszymi produkcjami studia Telltale Games.

Legenda

- Kolorem **pomarańczowym** w tekście zostały oznaczone postacie.
- Kolorem **niebieskim** w tekście zostały oznaczone wszelkie przedmioty / osoby, na które można popatrzeć.
- Kolorem **zielonym** w tekście zostały oznaczone wszelkie przedmioty / osoby, z którymi można wejść w interakcję – bezpośrednio lub z wykorzystaniem innych, znalezionych wcześniej przedmiotów.
- Kolorem **czerwonym** w tekście zostały oznaczone dialogi bohaterów i powiadomienia, jakie pokazuje gra.

- Słowa **[POCZĄTEK AKCJI]** i **[KONIEC AKCJI]** pokazują, gdzie zaczyna się i kończy QTE (Quick Time Event), czyli moment, w którym gracz musi wciskać pokazane na ekranie przyciski lub wykonywać inne czynności. Jeśli z tym nie zdąży, zginie.
- Słowa **[TRUDNY WYBÓR #x]** oznaczają moment z tzw. trudnym wyborem. W każdym epizodzie jest ich pięć (x to numer w obrębie epizodu), a twoje decyzje są podsumowywane na końcu każdego z nich. Trudne wybory mają wpływ na dalsze wydarzenia, również w kolejnych epizodach – np. można uratować tylko jedną postać z dwóch.

D i a l o g i

Numer dialogu w obrębie rozdziału i tekst z gry pojawiający się przed tym wyborem.

(1): Tekst opcji 1 z gry.	Konsekwencje wybrania opcji (1).
(2): Tekst opcji 2 z gry.	Konsekwencje wybrania opcji (2).
itd.	itd.

Należy zwrócić uwagę, że kolejność opcji dialogowych może się różnić od tej z gry. Jest losowa podczas kolejnych przejść, różnice mogą też wystąpić ze względu na platformę.

Piotr „Ziuziek” Deja & Elrond (www.gry-online.pl)

Wskazówki i informacje

D i a l o g i

Większość część gry spędzisz na rozmawianiu z innymi osobami. W znacznej większości przypadków będziesz musiał wybrać którąś z odpowiedzi, zanim skończy się czas (choć możesz po prostu zapauzować grę i wybrać na spokojnie). Jeśli się skończy, oznacza to automatyczny wybór opcji „milczenie". Czasami zdarzą się sytuacje, w których licznika czasu nie ma. Wtedy gra nie ruszy dalej, póki nie wybierzesz którejś z odpowiedzi.

Milczenie można wybrać samemu – to równie właściwy wybór co każda inna opcja, czasami wręcz najwłaściwszy, choć rzadko (nie ma znaczenia, czy czekasz na koniec czasu, czy wybierzesz opcję **„..."**). Jeśli nie chcesz milczeć, wybierz jedną z pozostałych odpowiedzi. W większości przypadków nie ma znaczenia, co wybierzesz – co najwyżej postać, z którą rozmawiasz, da ci inną odpowiedź, ale nie wpłynie to na przyszłe jej zachowanie.

Jednak jest sporo opcji, które taki wpływ mają – i właśnie one zostały wyszczególnione w poradniku w postaci tabelek lub w tekście **czerwoną czcionką**. Po wybraniu takiej mającej wpływ odpowiedzi gra powiadomi cię o tym (o ile włączyłeś odpowiednią opcję w ustawieniach gry, domyślnie powiadomienia są włączone). Zdarzają się również takie odpowiedzi, po których nie zobaczysz powiadomienia, a które wpłyną na to, co postać powie lub zrobi w późniejszej grze.

Znaczna większość różnic polega właśnie na tym, co postacie do ciebie mówią, a dokładniej – jak. Budowanie relacji z postaciami jest niezwykle istotną częścią gry i warto zdecydować się, po której stronie staniemy (a będzie to trzeba robić całkiem często) i pozostać konsekwentnym.

Są sytuacje, w których towarzysze są rozlokowani w różnych miejscach. Do każdego możesz podejść i porozmawiać z nim, lecz twoim głównym zadaniem będzie rozwiązanie jakiejś zagadki. W tych przypadkach nie uzyskujesz kilku możliwych odpowiedzi, z których możesz wybrać jedną, ale tematy rozmów, które można wybierać w dowolnej kolejności. Poznasz taką sytuację, jeśli ostatnią opcją będzie zakończenie rozmowy, czyli **„Exit"**.

Czasami będziesz musiał – mówiąc dosłownie – „użyć jakiegoś przedmiotu na osobie". Masz dwie możliwości, a jedną z nich jest rozpoczęcie rozmowy i wybranie odpowiedniego tematu. Możesz także wybrać odpowiednią ikonę i wskazać postać.

Eksploracja, oglądanie przedmiotów i interakcja z nimi

Po rozmowach eksploracja, w tym oglądanie przedmiotów i wchodzenie z nimi w interakcję, to druga rzecz, na której spędzisz najwięcej czasu w grze. Warto tu nadmienić, że informacje na temat sterowania można znaleźć w menu ustawień (**Controls**).

Zacznijmy od poruszania się. Jedyną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę jest to, że czasami na jednym ujęciu kamery nie jesteś w stanie wykonać jakichś czynności. Dopiero po przejściu w jeden z „końców ekranu" – czyli lewo, prawo, głąb ekranu lub w stronę ekranu – ujęcie się zmieni. Pamiętaj o tym podczas eksploracji otoczenia. Jeśli ujęcie się nie zmieniło, oznacza to, że po prostu jest tam „niewidzialna ściana" i nie można dalej przejść. Czasami ujęcie zmieni się w taki sposób, abyś mógł lepiej obejrzeć jakiś ważny przedmiot.

Oglądanie przedmiotów jest czasami konieczne, aby pchnąć wydarzenia do przodu, np. trzeba obejrzeć jakiś przedmiot, żeby go potem użyć. Takie sytuacje zostały wyszczególnione w poradniku. Jednak w znacznej większości oglądanie przedmiotów jest opcjonalne, choć nierzadko dostarcza np. wskazówek do zagadki lub informacji o tle fabularnym. Oglądanie odpowiada ikonie oka.

Interakcja z przedmiotami jest o wiele ważniejszą czynnością. Możesz podnosić przedmioty lub próbować zrobić coś z tymi, których nie możesz podnieść (np. otwieranie drzwi). Wszystko to oznaczone jest ikoną ręki. Dodatkowo możesz używać przedmiotów na innych, wtedy wybierz kolejną z ikon odpowiadającą danemu przedmiotowi.

Aby porozmawiać z postacią, wskaż ją i wybierz ikonę dymka komiksowego, a potem zatwierdź właściwym przyciskiem. Niezwykle często rozmowa z jakąś postacią jest tym, bez czego nie popchniesz wydarzeń do przodu.