



The Walking Dead Sezon 2

A House Divided

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Walking Dead: Season Two (A House Divided)

autor: Jacek „Ramzes” Winkler

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	3
O Poradniku	4
Oznaczenia kolorystyczne	4
Ważne wybory	5
Rozdział 1 – Two of Us	9
Pete	9
Nick	12
Rozdział 2 – The Intruder	15
Rozdział 3 – Departure	20
Pete	22
Nick	23
Rozdział 4 – In The Woods	24
Rozdział 5 – Crossing Bridge	26
Rozdział 6 – The Other Side	29
Rozdział 7 – Reunited	31
Rozdział 8 – Revelations	33
Rozdział 9 – Christmas Dinner	36
Rozdział 10 – Helping a Stranger	38
Rozdział 11 – In The Dark	41
Rozdział 12 – Caught In a Trap	43
Poddanie się	44
Luke i Kenny	45

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 Walking Dead – A House Divided* to kompletny zbiór decyzji z jakimi przyjdzie wam się spotkać. Każda z nich oraz ich konsekwencje zostały szczegółowo opisane. W poniższym poradniku znajdziesz rozwiązanie zagadek logicznych oraz opis dialogów. Dzięki nim będziesz mógł podjąć najważniejsze decyzje i efektywnie rozwiązywać zagadki. *The Walking Dead – A House Divided* jest drugim odcinkiem gry epizodycznej studia Telltale Games. W grze wcielamy się w jedenastoletnią Clementine i stawiamy czoła najcięższym próbom survivalowym. Los naszej grupy nierzadko spoczywa w naszych rękach a decyzje, które podjęliśmy mają skutek w przyszłości.

The Walking Dead – A House Divided zawiera:

- Opis dialogów oraz konsekwencje ich wyboru
- Rozwiązanie zagadek logicznych
- Spis wszystkich ważnych wyborów oraz ich skutków

Jacek „Ramzes” Winkler (www.gry-online.pl)

O Poradniku

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zostały zastosowane oznaczenia kolorystyczne zapewniające czystą i łatwą nawigację. Poniżej znajdziecie opis każdego z nich:

- Kolorem **brązowym** zostały oznaczone postacie, z którymi możemy wejść w interakcję czy nawiązać dialog (**Carver, Luke**). W grze zaznaczone charakterystycznym dymkiem.
- Kolorem **niebieskim** zostały oznaczone przedmioty, które możemy obejrzeć (**Look at, Examine**). Interakcja ta jest opcjonalna lecz niekiedy daje graczowi kolejne opcje rozwiązywania zagadek logicznych. Odpowiada za to ikona oka.
- Kolorem **zielonym** oznaczone zostały przedmioty i postacie, z którymi możemy wejść w interakcje (**Use, Enter, Open**). Jest to najważniejsza wykonywana akcja w grze bez której niemożliwe jest rozwiązanie zagadki a tym samym popchnięcie fabuły do przodu. W grze akcja ta oznaczona jest na przykład ikoną ręki.
- Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały QTE (Quick Time Eventy). Jest to sekwencja przycisków wykonywanych w określonym czasie, które od czasu do czasu będą się pojawiać na ekranie. Może to być unik przed ciosem lub wykonanie innej akcji. W poradniku akcja ta została oznaczona poprzez [**QTE**] Dana akcja [**/QTE**].

Ważne wybory

The Walking Dead Sezon 2 oferuje nam możliwość wyboru, który będzie miał odbicie w dalszej historii. W każdym epizodzie (tak jak i w poprzedniej części TWD) znajdziemy takich wyborów kilka, które w tym poradniku zostały szczegółowo opisane. Nie jest powiedziane że będzie to wybór zły czy dobry. Czasami będziemy zmuszeni uratować tylko jedną postać z dwóch więc nie możemy mówić tu o wyborze dobrym. Pod koniec każdego epizodu będziemy mogli porównać swoje wybory do wyborów innych graczy.

Ważny Wybór 1



Wybór 1

Przed pierwszym ważnym wyborem stajemy w rozdziale drugim – Departure. Bierzemy na siebie winę wykonanego zdjęcia **Sary**.

1.) I took the picture – Bierzemy na siebie winę

2.) It was Sarah's idea – Winą obarczamy **Sarę**

Konsekwencje wyboru: Brak

Ważny wybór 2



Ważny wybór 2

Drugi ważny wybór na liście czeka na nas w rozdziale dziewiątym – Christmas Dinner. Naszym wyborem będzie tu decyzja czy usiądziemy przy stole z **Kenny'm** lub **Luke'm**

- 1.) **Wybierając Kenny'ego** (**Luke** will remember that – **Luke** to zapamięta)
- 2.) **Wybierając Luke'a** (Kenny will remember that – Kenny to zapamięta)

Konsekwencje wyboru: Brak

Ważny wybór 3



Ważny wybór 3

Trzeci ważny wybór znajdziemy w rozdziale jedenastym – In The Dark. Podejmujemy ważną decyzję czy wyjawić **Walter'owi** prawdę odnośnie zastrzelenia jego przyjaciela **Matthew'a**

- 1.) **It was us. Nick shot him** – Wyjawiamy prawdę Walter'owi
- 2.) **We didn't do anything** – Okłamujemy Walter'a

Konsekwencje wyboru: Jeżeli powiemy **Walterowi** prawdę, jest szansa na to, że pomoże mu w trakcie ataku zombie. Jeżeli skłamiemy, **Walter** mu nie pomoże.

Ważny wybór 4



Ważny wybór 4

Wybaczenie **Nick'owi** to czwarty wybór, przed którym staniemy. Znajdziemy go w rozdziale jedenastym – In The Dark. To od nas będzie zależeć czy Nick przeżyje atak zombie i czy **Walter** mu pomoże.

1.) He's like everyone else – Walter nie pomoże Nick'owi

2.) Nick is a good guy – poręczyłeś za Nick'a. Walter mu wybaczy i pomoże

Konsekwencje wyboru: Jeżeli w wyborze trzecim przyznałeś się do winy podczas rozmowy z Walterem oraz poręczyłeś za **Nick'a** w wyborze czwartym, **Nick** przeżyje. Jeżeli wybrałeś inne odpowiedzi, **Nick** zginie i **Walter** mu nie wybaczy.

Jeżeli w wyborze trzecim powiedziałeś **Walterowi** prawdę a w wyborze czwartym nie poręczyłeś za **Nick'a**, sam Nick nie przyzna się do winy. Jeśli wybrałeś odpowiedź pierwszą (przyznanie się do winy) oraz drugą (Nick is a good guy), **Nick** przyzna się **Walter'owi** do winy.