

The Walking Dead Sezon 2

All That Remains

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Walking Dead Season Two (All That Remains)

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
Ważne Wybory	5
Rozdział 1 – Old Friends	10
Rozdział 2 – 16 Months Later	15
Rozdział 3 – The Scavenger	20
Rozdział 4 – Alone	22
Rozdział 5 – Abandoned Camp	24
Rozdział 6 – Finding Food	27
Rozdział 7 – New Faces	31
Rozdział 8 – Getting Supplies	35
Rozdział 9 – Back In The Shed	41
Rozdział 10 – Later That Night	43
Rozdział 11 – The Killing Fields	48

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 Sezon 2 – All That Remains* jest dokładnym spisem wszystkich aktywności zawartych w grze. Znajdziesz tu opis przejścia zagadek logicznych, konsekwencje wyborów oraz interakcji między postaciami. Każdy kluczowy dialog w grze został szczegółowo opisany.

Głównym bohaterem drugiej odsłony *The Walking Dead* jest Clementine. Znana z pierwszej części dziewczynka musi poradzić sobie tym razem bez żadnej pomocy w świecie opanowanym przez zombie. Każda nasza decyzja będzie miała odzwierciedlenie w przyszłości i część z nich może się okazać tragiczne w skutkach.

Poradnik do *The Walking Dead Sezon 2: All That Remains* zawiera:

- **Rozwiązanie wszystkich zagadek logicznych**
- **Spis najważniejszych dialogów w grze**
- **Dokładny opis ważnych wyborów oraz ich konsekwencji**

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

O Poradniku

Oznaczenia kolorystyczne

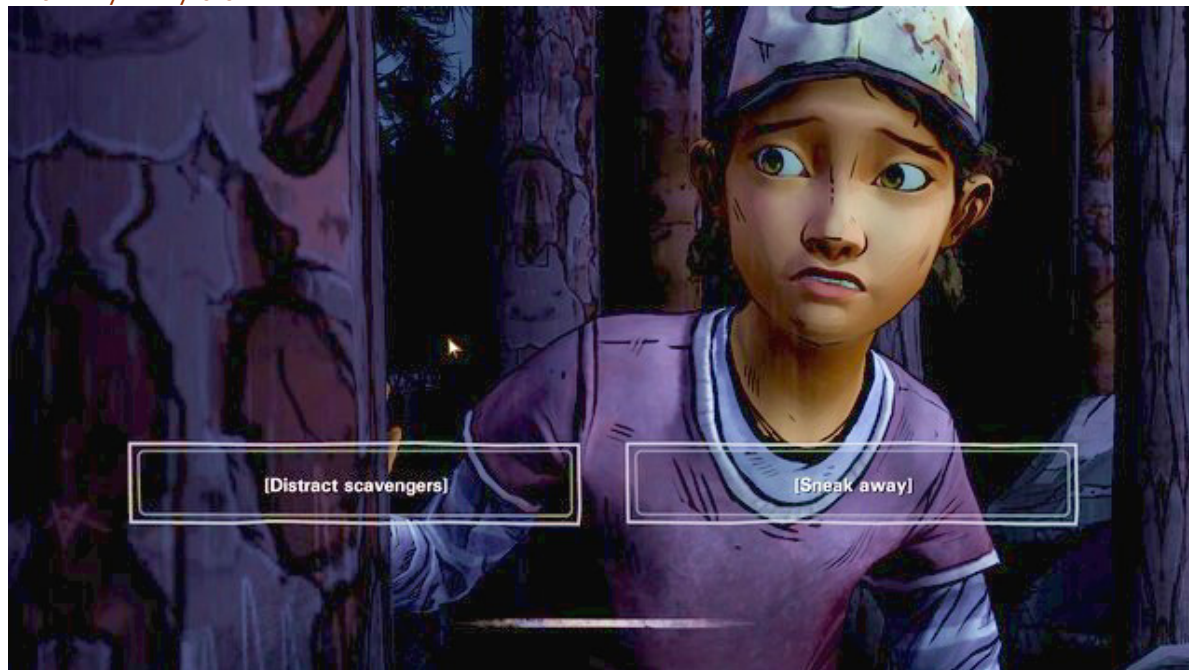
W poradniku zostały zastosowane oznaczenia kolorystyczne zapewniające czystą i łatwą nawigację. Poniżej znajdziecie opis każdego z nich:

- Kolorem **brązowym** zostały oznaczone postacie, z którymi możemy wejść w interakcję czy nawiązać dialog (**Christa, Omid**). 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



Pierwszy wybór

[Lokalizacja: Rozdział 2 – 16 Months Later]

W tym rozdziale stajemy przed pierwszym ważnym wyborem. Od nas będzie zależało czy spróbujemy pomóc **Chriście** czy też uciekniemy i zostawimy ją z napastnikami

WAŻNY WYBÓR

1.) [Distract scavengers] – Opcją pierwszą jest odwrócenie uwagi napastników a tym samym umożliwienie **Chriście** ucieczki.

2.) [Sneak Away] – Opcją drugą jest nasze oddalenie się z tamtego miejsca. W pewnym momencie **Christa** nas zauważy i krzyknie żebyśmy uciekali. Zobaczymy też jak jeden z napastników przebije **Christę** ostrym narzędziem.

Niezależnie jednak od tego jak postąpiliśmy gra potoczy się tak samo – będziemy zmuszeni uciec.

Ważny Wybór 2



Wybór drugi

[Lokalizacja: Rozdział 6 – Finding Food]

W tym rozdziale będziemy mieli drugi z pięciu wyborów w epizodzie. Od nas zależy będzie czy zostawimy psa przy życiu (w tym przypadku to akurat zła opcja), czy też zabijemy go i uwolnimy go od cierpienia.

Po odparowaniu ataku psa podchodzimy do niego i wybieramy spośród dwóch opcji.

WAŻNY WYBÓR

- 1.) **[Kill Dog]** – Zabijamy psa (skracamy jego cierpienie)
- 2.) **[Leave Dog]** – Zostawiamy psa w spokoju (powodujemy jego cierpienie)

Niezależnie jednak od tego jak postąpimy historia potoczy się tak samo. **Clementine** będzie wyczerpana po czym usiądzie przy kamieniu. Zostaniemy także zaatakowani przez zombie.

Różnicą jaką zobaczymy w tym rozdziale jest scenka przerywnikowa. Kiedy zostawimy psa przy życiu będziemy widzieć jak **Clementine** odchodzi z miejsca zdarzenia oraz jak pies powoli zdycha. Przy wyborze zabicia psa, będziemy świadkami jak **Clementine** go zabija i odchodzi.

Ważny Wybór 3



Wybór trzeci

[Lokalizacja: Rozdział 11 – The Killing Fields]

W ostatnim rozdziale będziemy mieli dwa ważne wybory. Jednym z nich jest zlitowanie się nad jednym z ludzi, którzy zaatakowali **Christę** poprzez oddanie mu wody.

Ofiara poprosi nas o wodę. Gra zaoferuje nam wybór.

WAŻNY WYBÓR

- 1.) **[GIVE WATER]** – dajemy się napić
- 2.) **[REFUSE WATER]** – odmawiamy mu wody

Niezależnie jednak co wybraliśmy, historia potoczy się tak samo. Jedyną różnicą widzianą w tym epizodzie jest, krótka scenka przerywnikowa kiedy to widzimy jak ofiara pije wodę, jeśli ją daliśmy lub widzimy jak ofiara się męczy, jeśli jej odmówiliśmy.