



The Walking Dead: Season Two
In Harm's Way
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Walking Dead: Season Two In Harm's Way

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
Oznaczenia kolorystyczne	4
Ważne Wybory	5
Rozdział 1 - Examinations	9
Rozdział 2 - Home Away From Home	12
Rozdział 3 - Sunshine And Rainbows	16
Rozdział 4 - Far To Fall	19
Rozdział 5 - Breach	21
Rozdział 6 - Expansion	23
Rozdział 7 - Breaking and Entering	26
Rozdział 8 - Born To Run	28
Rozdział 9 - Failure to Communicate	30
Rozdział 10 - Blind Eye	31
Rozdział 11 - Mush	34
Rozdział 12 - Entropy	36

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 do *The Walking Dead - In Harm's Way* zawiera szczegółowe omówienie dialogów w grze wraz z tłumaczeniem ich na język polski. W poradniku tym znajdziesz także rozwiązanie zagadek logicznych oraz szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich dalszych konsekwencji. *In Harm's Way* to trzeci odcinek epizodycznej gry przygodowej *The Walking Dead*, która została stworzona przez Studio Telltale Games. W grze wcielamy się w małą dziewczynkę Clementine, która musi stawiać czoło wyzwaniom stawianym przez życie w świecie opanowanym przez zombie. To na nas spoczywa los całej grupy i nieraz przyjdzie nam podejmować decyzje, które będą miały odbicie w dalszych przygodach. Podczas zabawy zwiedzamy różne lokacje, prowadzimy rozmowy, zbieramy przedmioty i rozwiązujemy proste zagadki. Od czasu do czasu bierzemy również udział w sekwencjach zręcznościowych, zrealizowanych w popularnej formie QTE. Klimat, z którego zastrzygnęła seria, został zachowany. Tytuł skupia się na interakcjach pomiędzy bohaterami i filmowym przedstawieniu fabuły, a nie na walce z zombie czy elementach survivalowych. Nadal istotnym składnikiem tego są podejmowane decyzje, których reperkusje odczuwamy w kolejnych odcinkach przygody. Oprawa graficzna pozostaje niezmienną w stosunku do pierwszego sezonu. Nadal mamy do czynienia ze stylizowanymi na komiks modelami postaci i otoczenia. Deweloper wciąż używa jednak swojego autorskiego silnika, którego wiek i ograniczenia techniczne dają o sobie dobrze znać w wielu miejscach, zwłaszcza w przypadku animacji ruchu czy detali otoczenia. Gra jednak nadrabia te zaległości fabułą oraz przemyślanym scenariuszem.

Poradnik do *The Walking Dead - In Harm's Way* zawiera:

- Szczegółowy opis dialogów oraz tłumaczenie
- Rozwiązanie zagadek logicznych
- Szczegółowy opis ważnych wyborów oraz ich konsekwencji

Jacek "Ramzes" Winkler (www.gry-online.pl)

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 interakcję (**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



Ważny Wybór 1

Pierwszym ważnym wyborem jest oferta pomocy **Sarze** przy przycinaniu drzewek. Wybór ten znajdziesz w czwartym rozdziale tego epizodu.

- 1.) [Help Sarah] - [Pomóż Sarze]
- 2.) [Do your own work] - [Pracuj sama]

Brak konsekwencji wyboru.

Ważny Wybór 2



Ważny Wybór 2

Drugim ważnym wyborem jest decyzja czy zaufamy **Bonnie** i wyjawimy jej nasz plan. Wybór ten znajdziesz w ósmym rozdziale tego epizodu.

- 1.) Luke is waiting for me - wyjawiamy plan
- 2.) I don't trust you - nie wyjawiamy planu

Brak konsekwencji wyboru

Ważny Wybór 3



Ważny Wybór 3

Trzecim ważnym wyborem jest wyjawienie **Carver'owi** prawdy, że to my ukradliśmy krótkofalówki. Wybór ten znajdziesz w dziesiątym rozdziale gry.

- 1.) I've got it - przyznajemy się do winy
- 2.) I found it - kłamiemy

Niezależnie od wyboru, **Kenny** weźmie na siebie odpowiedzialność. Brak konsekwencji wyboru.