



The Wolf Among Us **A Crooked Mile**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Wolf Among Us A Crooked Mile

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
Windy Nights	9
Marching Song	11
Travel	16
My Kingdom	20
The Dumb Soldier	26
Happy Thoughts	30
My Shadow	33

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

The Wolf Among Us to dzieło studia Telltale Games, w którym wcielamy się w szeryfa baśniowej społeczności Fabletown. Naszym zadaniem jest kontynuowanie dochodzenia, które krok po kroku ujawnia coraz to więcej szczegółów dotyczących tajemniczych morderstw. Crooked Mile to trzecia część epizodycznej przygodówki, której esencją są prowadzenie szczegółowych rozmów z postaciami oraz rozwiązywanie zagadek logicznych. W tym epizodzie nie zabrakło doskonale znanych zwrotów akcji. Gra oferuje nam także podążanie własną ścieżką wyborów oraz przeżywanie konsekwencji z nimi związanych. W poradniku tym znajdziesz kontynuację dochodzenia oraz opis rozmów prowadzonych z bohaterami cyklu. Każda zagadka logiczna została rozwiązana a ważne wybory dostępne w grze, szczegółowo opisane.

Poradnik do *The Wolf Among Us – A Crooked Mile* zawiera:

- Opis zagadek logicznych
- Szczegółowy opis ważnych wyborów
- Spis najważniejszych dialogów w grze

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

O poradniku

W Poradniku zostały użyte poniższe oznaczenia kolorystyczne:

- Kolorem **brązowym** zostały znaczone wszystkie ważne postacie w grze, z którymi można wejść w jakąkolwiek interakcję czy przeprowadzić dialog (**Snow**, **Woodsmen**). Na ekranie pojawia się charakterystyczny dymek.
- Kolorem **niebieskim** zostały oznaczone przedmioty, które można obejrzeć. Na ekranie pojawia się charakterystyczna ikona oka. W większości przypadków oglądanie przedmiotów jest akcją opcjonalną, która nie przynosi żadnych potrzebnych informacji graczowi. Czasami jednak warto z nich korzystać ponieważ pomagają rozwiązać wszelkie wątpliwości dotyczące rozwiązywanych zagadek (**Look At**, **Examine**) a także dzięki nim pojawiają się dodatkowe opcje dialogowe u postaci nam towarzyszących.
- Kolorem **zielonym** zostały oznaczone przedmioty, z którymi możesz wejść w jakąkolwiek interakcję (**Use**, **Kick**, **Knock**) Jest to zdecydowanie najważniejsza opcja przy rozwiązywaniu zagadek logicznych, bez których niemożliwością jest popchnięcie fabuły do przodu. Każdy taki przedmiot jest oznaczony w grze ikoną ręki.
- Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały QTE (Quick Time Eventy), których w grze znajdziemy sporo. Podczas trwania takich akcji gracz będzie musiał wykonywać sekwencje przycisków pojawiających się na ekranie w jak najszybszym czasie. Trzeba mieć na uwadze różnice dotyczące kolejności wykonywania sekwencji, które mogą się różnić od tych które zobaczycie w poradniku, jednakże wynik zawsze będzie taki sam. [**QTE**]Dana akcja[/**QTE**]

Ważne wybory

The Wolf Among Us oferuje nam wybór, który niesie za sobą jego konsekwencje. W każdym epizodzie znajdziemy ich kilka a gra automatycznie się do nich zaadaptuje. Nie jest powiedziane, że w każdym przypadku będzie to wybór dobry czy zły albo czy będzie miał faktycznie odbicie w dalszym opowiadaniu. Niekiedy będziemy musieli wybrać spośród dwóch opcji, które tak czy inaczej okażą się złe. W zależności który wybierzesz, w dalszych przygodach postacie mogą reagować na Twoje poczynania inaczej. Pod koniec każdego epizodu możemy sprawdzić jak postąpiliśmy oraz porównać je z wyborami innych graczy.

Ważne wybory

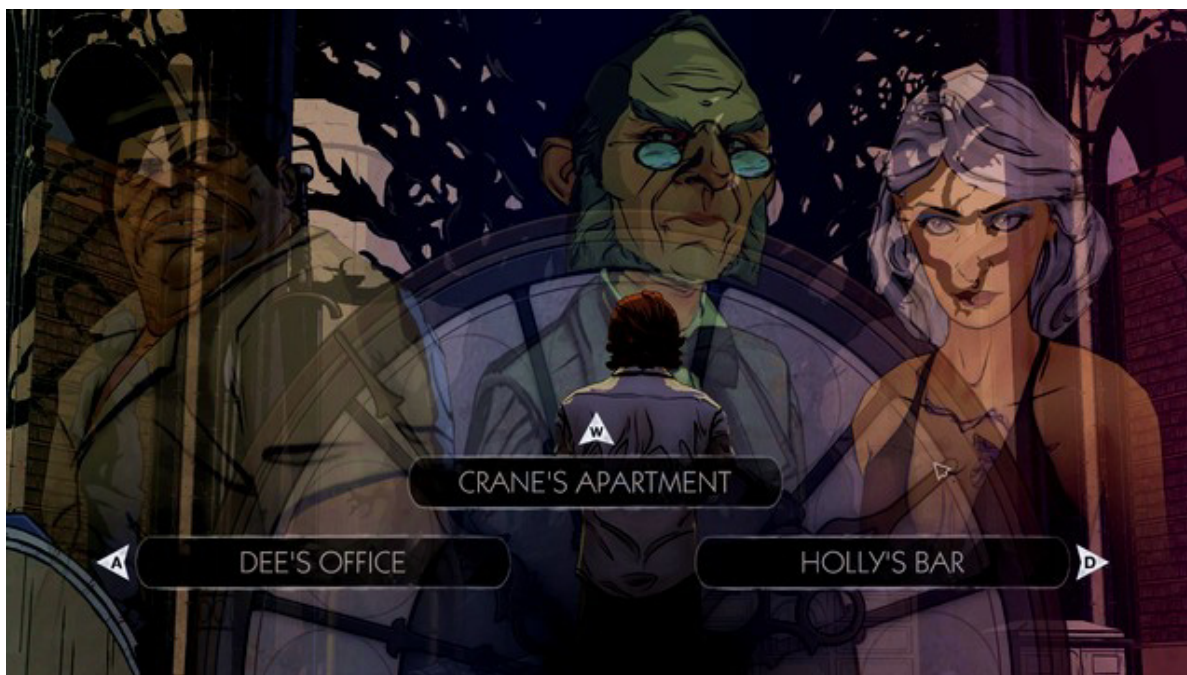
The Wolf Among Us oferuje nam wybór, który niesie za sobą jego konsekwencje. W każdym epizodzie znajdziemy ich kilka a gra automatycznie się do nich zaadaptuje. Nie jest powiedziane, że w każdym przypadku będzie to wybór dobry czy zły albo czy będzie miał faktycznie odbicie w dalszym opowiadaniu. Niekiedy będziemy musieli wybrać spośród dwóch opcji, które tak czy inaczej okażą się złe. W zależności który wybierzesz, w dalszych przygodach postacie mogą reagować na Twoje poczynania inaczej. Pod koniec każdego epizodu możemy sprawdzić jak postąpiliśmy oraz porównać je z wyborami innych graczy.



Ważny Wybór 1

Ważny Wybór 1

Pierwszym ważnym wyborem jest sytuacja na pogrzebie **Lily**. Możemy przerwać **Snow** jej mowę pogrzebową lub poczekać do jej końca. Brak skutków wyboru



Ważny wybór 2

Ważny wybór 2

Drugi ważny wybór jest zarazem najważniejszym wyborem w tym epizodzie. Od niego będzie zależeć w jakich wydarzeniach będziemy uczestniczyć. Chociaż wyborów jest trzy, to zmiana historii obowiązuje tylko w przypadku dwóch z nich.

1.) Dee's Office – Wybierając biuro braci **Tweedle** automatycznie blokujemy wydarzenia, które miałyby miejsce w pokoju **Crane'a**. Do jego apartamentu uda się wtedy **Bluebeard**. Po dojściu na miejsce, zastajemy **Flycatchera**, całego i zdrowego a biuro możemy przeszukać. Apartament **Crane'a** będzie wtedy zniszczone, dowody spalone i nie będziemy widzieli okradającego mieszkanie **Jack'a**.

2.) Crane's Apartment – Wybierając pokój **Crane'a**, **Bluebeard** uda się do biura braci **Tweedle** i skutek tego będzie taki sam jak przy wyborze pierwszym. Będziemy mogli przeszukać dokładnie pokój **Crane'a** oraz wpadniemy na okradającego mieszkanie **Jack'a**. Tymczasem w biurze braci **Tweedle**, **Bluebeard** zrobi bałagan i będzie znęcał się nad **Flycatcher'em**, próbując za wszelką cenę wyciągnąć z niego informacje.

3.) Bar Trip Trap – Wybierając bar **Holly**, sytuacja powtórzy się w każdej z nich. Jediną różnicą jaka jest zawarta w tym wyborze to brak panowania nad **Bluebeard'em**, który uda się do apartamentu **Crane'a**.



Jack

Ważny wybór 3

Trzecim ważnym wyborem są sytuacje odrębne, opisane w wyborze numer dwa.

- 1.) Jeżeli wybraliśmy apartament **Crane'a**, naszym wyborem będzie umowa z **Jack'iem**
- 2.) Jeżeli wybraliśmy biuro braci **Tweedle** lub bar Trip Trap naszym wyborem będzie zaoferowanie **Flycatcher'owi** pracy w Woodlands (Sytuacja powtarza się nawet jeśli wybraliśmy apartament **Crane'a**, lecz nie jest odbierana przez grę jako ważny wybór).