

We. the Revolution

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

We. the Revolution

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-625-0

Producent Polyslash, Wydawca Klabater, wydawca PL CDP
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podstawy rozgrywki	6
Porady na start	6
Interfejs	10
Wieczory w domu i relacje z rodziną	11
Układanie pytań	12
Wydarzenia losowe	13
Wydawanie wyroków i spisywanie raportu	14
Działania na mapie Paryża	15
Gra w kości	17
Osiągnięcia	18
FAQ	22
Jak dobrze prowadzić sprawy sądowe?	22
Jak zdobywać poparcie społeczne i reputację?	23
Czy wybory w grze mają znaczenie?	24
Jak negocjować i przemawiać do tłumu?	25
Opis przejścia	26
Akt 1 - Wolność	26
Prolog - Frederic Fidele - syn głównego bohatera	26
Dzień 1 - Guy Deniau - handlarz	28
Dzień 2 - Olivier Mugler - ślusarz	30
Dzień 3 - Jean Ibert - gwałciciel	31
Dzień 4 - Claude Pochard - wikary	33
Dzień 5 - Maurice Lortie - budowniczy	35
Dzień 6 - Ludwik XVI część 1	36
Dzień 6 - Ludwik XVI część 2	38
Dzień 7 - Claude Garnier, pomocnik piekarza	39
Dzień 8 - Thomas de Mahy, arystokrata	41
Dzień 9 - Anna de Koriff, wdowa	43
Dzień 10 - Bruno Hugo, stajenny	45
Dzień 11 i 12 - Hugo Trottier, były wykładowca	46
Dzień 13 - Jeanne-Marie Roland	48
Dzień 14 i 15 - Szybkie procesy i nowa intryga	49
Dzień 16 - Laurent Pascal, tkacz	51
Dzień 17 - Percivall Hill, brytyjski medyk	53
Dzień 18 - Szybkie procesy i kolejny dzień intrygi	55
Dzień 19 - Lucas Adnet, rzemieślnik i samotny ojciec - Solucja We The Revolution	57
Dzień 20 i 21 - Jean Nicolas Pache, mer Paryża	59
Dzień 22 - Marie Sylvie Pache	62
Akt 2 - Równość	64
Dzień 1 - Valerie Moreau, córka adwokata	64
Dzień 2 - Emma Danet, 19 letnia sierota	66
Dzień 3 i 4 - Szybkie rozprawy i Alfred Renoir	68
Dzień 5 - Szybkie procesy i kolejny dzień intrygi	72
Dzień 6 - Raymond Devoye	74
Dzień 7 - Alain Bras, woźnica	76
Dzień 8 - Intryga przeciw Robespierre	78
Dzień 9 - Gerard Boustin i syn Gobela	80
Dzień 10 - Ciąg dalszy intrygi przeciw Robespierre	82
Dzień 11 - Gabriel Rouzet	84
Dzień 12 - Georges Danton	86
Dzień 13 - Intryga przeciw Robespierre	88

Dzień 14 - Maximilien de Robespierre, sędzia	89
Dzień 15 - Isabelle de la Montagne, hrabina	92
Dzień 16 - Szybkie wyroki i spadek reputacji	94
Dzień 17 - Szybkie wyroki i dalszy spadek reputacji	96
Dzień 18 - Charlotte Corday, sympatyczka żyrondistów	98
Akt 3 - Braterstwo	100
Dzień 1 - Szybkie wyroki i początek walki o Paryż	100
Dzień 2 - Etienne Lebeau, awanturnik	102
Dzień 3 - Sebastian Thil, syn rzeźnika	105
Dzień 4 - Claudine Sessier, położna	107
Dzień 5 - Marcus Pinnet	110
Dzień 6 - Michel Gaubert, żołnierz	112
Dzień 7 - Bastien Baudet, piekarz	114
Dzień 8 - Szybkie rozprawy i Marionetkarz	116
Dzień 9 - Mathilde Fidele, żona głównego bohatera	118
Dzień 10-12 - Ostatnie dni gry	120

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

Wszyscy wstać, idzie sędzia! Poradnik do We. The Revolution pozwoli ci ukończyć grę, rozpracować najtrudniejsze rozprawy sądowe i lawirować między intrygami. Przygotowaliśmy dla was m.in. solucję przykładowych misji w grze, garść porad i najważniejsze informacje, które ułatwią wam rozgrywkę.

Przygotowaliśmy w naszym poradniku dział podstaw, w którym przedstawiamy porady i tipsy, jak być efektywnym sędzią. Omówiliśmy również dokładnie interfejs i najważniejsze opcje, oraz mechanizmy rozgrywki. Przedstawiliśmy zasady spędzania wieczorów w grze *We. The Revolution* i działania na mapie Francji. Przygotowaliśmy ponadto opis, jak radzić sobie z wydawaniem wyroków w grze i ich konsekwencji czy uzupełnianiu raportów na zakończenie procesu.

W dziale FAQ przedstawiliśmy odpowiedź na kilka kluczowych zagadnień. Zebraliśmy najważniejsze pytania, które każdy początkujący sędzia ma w głowie i przygotowaliśmy na nie rzetelną odpowiedź. W naszym poradniku nie zabrakło również solucji, w której przedstawiliśmy opis przejścia przykładowych misji w Akcie 1 gry.

We. the Revolution łączy elementy kilku gatunków. Po wzięciu na siebie konkretnej sprawy musimy przejrzeć jej akta, zapoznać się z materiałem dowodowym oraz przesłuchać powiązane z nią osoby. W ten sposób wchodzimy w posiadanie niezbędnych informacji, jakie pomagają w wydaniu ostatecznego, mniej lub bardziej sprawiedliwego werdyktu. Fabuła jest motorem We. the Revolution. Akcja tej produkcji toczy się w XVIII-wiecznym Paryżu podczas rewolucji francuskiej. Główny bohater jest sędzią Trybunału Rewolucyjnego, który osądza rewolucjonistów i ich wrogów, a także przestępców oraz zwykłych obywateli.

W trakcie zabawy przychodzi nam podejmować rozmaite decyzje - w tym również takie, od których zależy nie tylko przebieg kariery bohatera, lecz i życie jego własnej rodziny oraz los jego przyjaciół. W miarę czynionych postępów prowadzona przez nas postać zdobywa coraz większe wpływy, co umożliwia jej branie udziału w różnorodnych spiskach, a w efekcie - rozpoczęcie walki o władzę. Nie bez znaczenia dla opowieści pozostaje fakt, że protagonista zmagają się z uzależnieniem od hazardu oraz alkoholu.

Jak długie jest We. The Revolution?

Przeście gry We. The Revolution zajmuje różną ilość czasu - wiele zależy od tego, jak dokładnie czytasz sprawy, wczuwasz się w swoją rolę, czy czytasz wszelką dodatkową dokumentację. Ponadto, w grze jest RNG i codzienne sprawy w sądzie są losowane z pewnej puli. Ukończenie gry zajmuje więc ok. 10-15 godzin.

Czy We. The Revolution jest nieliniowe?

W pewnym stopniu tak. We. The Revolution ma kilka decyzji i procesów, które można rozegrać na parę sposobów, a tym samym trochę inaczej poprowadzić fabułę. Co jakiś czas, mamy również pewne wydarzenia, które dodatkowo modyfikują rozgrywkę. Warto również dodać, że codzienne sprawy są wybierane z pewnej puli i podczas jednej rozgrywki, prawdopodobnie nie weźmiemy udział we wszystkich.

Czy We. The Revolution mogę zmienić historię?

Tak! W niektórych momentach weźmiesz udział w pewnych kluczowych procesach, takich jak zdrada Ludwika XVI i sam proces króla. To od ciebie zależy, czy zetrniesz monarchę, a może np. wtrącisz go do więzienia, lub nawet uniewinnisz.

Czy wybory w We. The Revolution są permanentne?

W grze jest opcja zapisu i wczytania i warto z tego korzystać. Niektóre wybory wpływają na grę dopiero np. następnego dnia, lub za kilka dni. Warto więc uważnie czytać notatki, listy i wydarzenia, by potem np. nie żałować, że odmówiliśmy strażnikom przyznania broni, a następnego dnia rewolucjoniści wykorzystali ich bezbronność i zamordowali ich.

Czy w We. The Revolution możemy zginąć lub przegrać?

Tak. Nasze postępy w sądzie zbierają poparcie wśród rewolucjonistów, ludu, rodziny i arystokratów. Jeśli zbyt podpadniemy któreś z grup, to możemy zostać zamordowani lub wtrąceni do więzienia. Warto więc lawirować między sprawami tak, by nie zaniedbać za bardzo któreś z grup.

Czy mogę powtarzać procesy?

Nie. Procesy możesz jedynie powtórzyć poprzez wczytanie gry. Decyzje podjęte w grze są ostateczne i jeśli wyślesz kogoś na szubienicę - głowa magicznie mu nie odrósł!

Podstawy rozgrywki

Dział podstaw przedstawia najważniejsze rady i wskazówki w grze We. The Revolution. W kolejnych rozdziałach przeczytasz opis interfejsu, jak wygląda spędzanie wieczorów w domu, jak budować dobre relacje z rodziną, czy poznasz mechanizm kierowania agentami na mapie Francji. Przygotowaliśmy również stronę, która opisuje jak wydawać wyroki i pisać raporty na zakończenie procesu.

1. **Porady**
2. **Interfejs**
3. **Wieczory w domu i relacje z rodziną**
4. **Mapa Francji**
5. **Wydawanie wyroków i spisywanie raportu**
6. **Wydarzenia losowe**

FAQ

Dział FAQ opisuje najważniejsze zagadnienia związane z grą. Znajdziesz tu odpowiedzi, na kluczowe pytania związane z grą. Kolejne strony poradnika kryją odpowiedzi na następujące pytania:

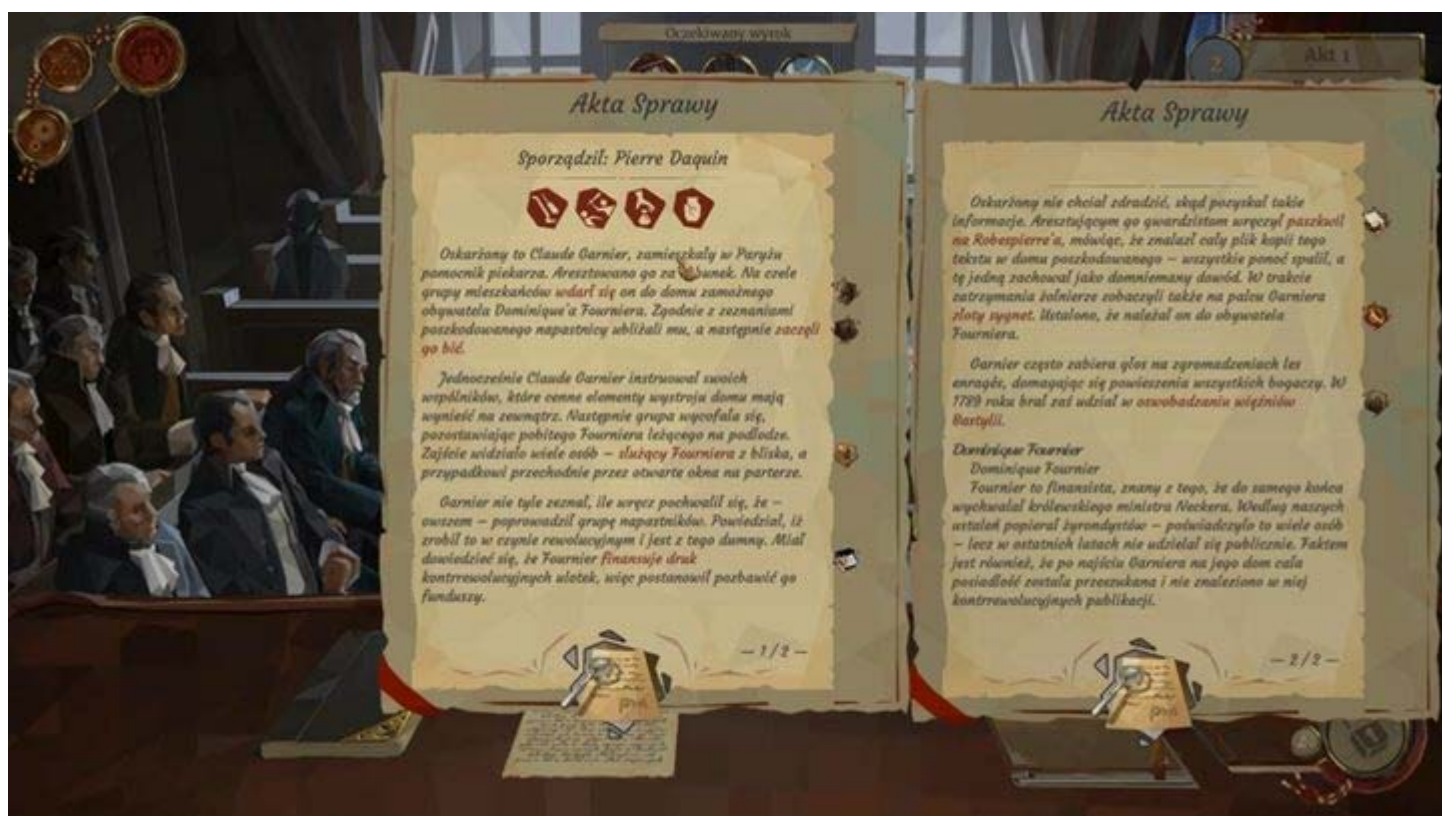
1. **Jak dobrze prowadzić rozprawy sądowe?**
2. **Jak zdobywać poparcie społeczne i reputację?**
3. **Czy wybory w We. The revolution mają znaczenie?**
4. **Jak negocjować i przemawiać do tłumu?**

Podstawy rozgrywki

Porady na start

Poniższy rozdział naszego poradnika do gry We. The Revolution opisuje porady, które ułatwią ci rozgrywkę i sprawią, że będziesz najlepszym sędziom we Francji.

Czytaj dokładnie akta sprawy



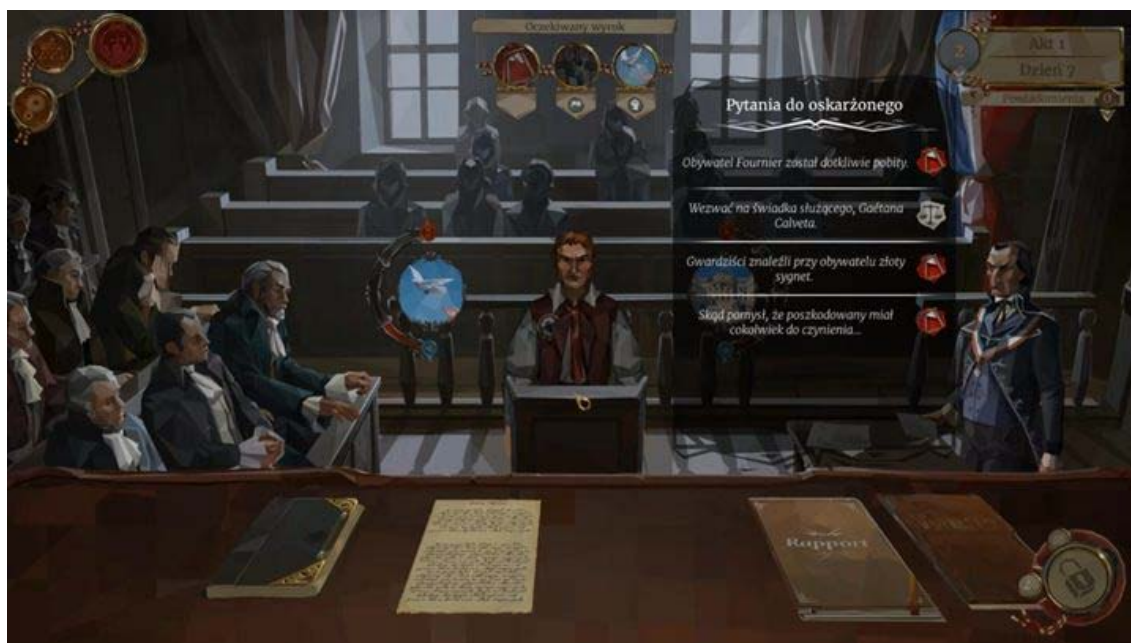
W We. The Revolution jest tona tekstu i większość dokumentów dostępnych przy każdej sprawie ma duże znaczenie. W każdym opisie incydentu, znajdziesz informacje o skazanym, które ułatwią ci odblokowanie pytań, które możesz skierować do podejrzanego. Przy każdym procesie musisz więc dokładnie przeczytać akta sprawy.

Balansuj między poparciem różnych grup społecznych



Rewolucjoniści, lud, rodzina, czy w późniejszym czasie - arystokracji - będą domagali się wydania innych wyroków. W praktycznie żadnej sprawie, nie będziesz mógł dogodzić każdej z grup jednakowo, więc zawsze szukaj kompromisów. Jeśli za bardzo podpadniesz któreś z grup, możesz stracić życie, lub zostać odwołany z urzędu, co zakończy grę.

Manipuluj ławą przysięgłych



Gdy będziesz odblokowywał pytania do skazanego, zobaczysz koło nich odpowiednią ikonkę. Zadawanie pytań oznaczone np. ikonką gołębia, sprawi, że ława przysięgłych będzie coraz bardziej skora, by uniewinnić przesłuchiwanego. Dzięki temu, możesz po zapoznaniu się ze sprawą ustalić wyrok, który chcesz wydać, a następnie poprzez pytania skłonić ławę przysięgłych, by również podzielała twoje przekonanie.