



1979 Revolution

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

1979 Revolution

autor: Marcin "Xanas" Baran

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-370-7

Producent iNKstories, Wydawca iNKstories

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1: Dark Days	4
Rozdział 2: One of Us	5
Rozdział 3: Disco. Of Course	8
Rozdział 4: Not the Iran You Left	10
Rozdział 5: Glorious Shining Iran	11
Rozdział 6: Show the World	13
Rozdział 7: Big Brother	15
Rozdział 8: Just a Knock	16
Rozdział 9: Radio City Cinema	17
Rozdział 10: A Clearer Picture	18
Rozdział 11: Join a Revolution	19
Rozdział 12: Pulled the Trigger	21
Rozdział 13: Recognize This Kid	22
Rozdział 14: The Little Black Fish	23
Rozdział 15: Martial Law	25
Rozdział 16: Black Friday	26
Rozdział 17: High Noon	28
Rozdział 18/19: I Was Dead	29
Stories	30
Rozdziały 1-9	30
Rozdziały 10-19	40

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 gry *1979 Revolution Black Friday* jest dokładnym spisem wszystkich aktywności zawartych w grze. Zostały tu umieszczone opisy przejścia każdego rozdziału dostępnego w grze. Każdy rozdział został dokładnie opisany oraz zilustrowany autorskimi zrzutami ekranu. Poradnik zawiera opis wszystkich ważnych wyborów, jakich się dokonało oraz pokazuje, dokąd one prowadzą. Uświadczysz tutaj także spis wszystkich sekretów, które twórcy umieścili w grze wraz z opisem jak można do nich dotrzeć. *1979 Revolution* jest grą przygodową w stylu tych, które wychodzą ze stajni Telltale. Gra skupia się głównie na wyborach bohatera i to jego czyny oraz słowa kształtują to, co się dzieje dookoła niego. Akcja gry skupia się na rewolucji islamskiej z roku 1979, która sprawiła, że obalony został szacha Mohammed Reza Pahlav. Gra została stworzona przez amerykańskie studio iNKstories.

Poradnik do gry *1979 Revolution Black Friday* zawiera:

- Opis przejścia wszystkich rozdziałów
- Spis sekretów
- Opis wyborów bohatera oraz ich konsekwencje

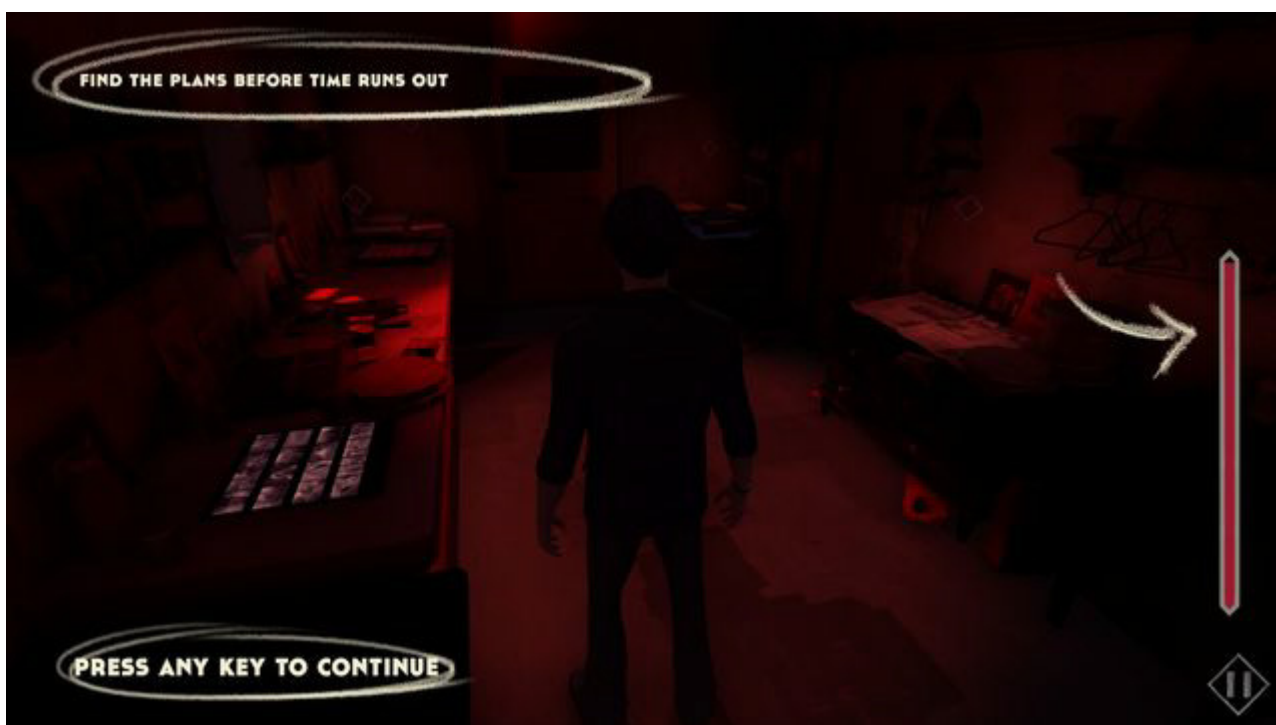
Marcin "Xanas" Baran (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Rozdział 1: Dark Days

Pierwszym pomieszczeniem, w którym się znajdujemy zaraz po rozpoczęciu gry, to pokój do wywoływania zdjęć. Czynnością, którą będziemy musieli od razu zrobić jest włożenie kliszy do pojemnika z ciecżą, który jest obok i zamoczenie jej głęboko. Po wywołaniu odbitek gra wymaga od nas przyjrzenia się zdjęciom i zaznaczenia sobie dowolnego.

Po chwili będziemy musieli zdecydować o tym, jakie słowa wypowiedzieliśmy, gdy bohater dołączył do Rewolucji.



Plany są na szafce, po prawej stronie od drzwi.

Niezależnie od tego, co wybierzemy, kryjówkę naszego bohatera szybko namierzy policja. Naszym zadaniem będzie zabranie tajnych dokumentów, a następnie opuszczenie budynku. Musimy pamiętać o tym, że mamy limit czasowy i jeśli nie znajdziemy ich szybko to bohater ucieknie bez zabierania ich. Nie będzie to jednak miało wpływu na przebieg wydarzeń. **Dokumenty znajdują się na szafce po prawej stronie od drzwi.**

Podczas ucieczki zaatakują policjanci i nawiąże się walka w postaci time-quick eventu. Musimy nacisnąć klawisz **S**, a następnie klikać szybko **lewy przycisk myszy**. Niezależnie od naszych starań policja nas aresztuje i po chwili znajdziemy się w więzieniu.

Rozdział 2: One of Us

Rozdział drugi zaczynamy w więzieniu gdzie pierwszą naszą decyzją, jaką musimy podjąć jest to czy wypijemy herbatę, którą podaje nam policjant. Jest to ważna decyzja, bo jeśli nie wypijemy herbaty to będziemy mogli potem zdecydować czy zeznawać, a jeśli będziemy posłuszni i wypijemy to postać niczym pijana będzie skłonna do współpracy bez naszej decyzji.



Jeśli nie wypijemy herbaty to będziemy mogli na koniec odmówić współpracy.

Następnie zacznie się przesłuchanie gdzie będziemy musieli rozmawiać za pomocą wyborów. **Pamiętajmy, że na każdą odpowiedź jest mało czasu.**

Pierwszą wypowiedzią, do której będziemy musieli się odnieść, jest stwierdzenie, że w tym więzieniu policjanci naprastują każdego.

Wszystkie odpowiedzi, jakich możemy udzielić są szydercze i niezależnie od wyboru dialog poleci tak samo dalej. **Oczywiście możemy też milczeć.**

Następnie rozmowa schodzi na temat, z którego dowiadujemy się, że bohater walczył kiedyś po tej samej stronie, co policjant by obalić władcę Shah. Odpowiedzi znów sugerują, że nie możemy kłamać, ani nawrócić się na jego stronę. Nieważne, co odpowiemy, bohater znów pokaże, że nie lubi swojego rozmówcy.

Rozmowa idzie dalej i zostaje zadane pytanie, czy jesteśmy gotowi na swoje odkupienie. Kolejne odpowiedzi nie różnią się od poprzednich. Możemy kazać mu iść do piekła, mówić: nie potrzebujemy odkupienia lub kazać mu zacząć od siebie. Wszystkie te wybory nie mają znaczenia i nie skierują gry na inne tory.



Jeśli otworzymy teczkę, ale nie wypijemy herbaty to i tak dostaniemy potem paralizatorem.

Po chwili jesteśmy proszeni o otwarcie teczki. Jeśli ją otworzymy to rozmówca zacznie wspominać twoje działania, które miały miejsce w przeszłości. Jeśli tego nie zrobimy i zrzucimy ją ze stołu to zostaniemy zmuszeni siłą do jej podniesienia i otwarcia. Tak czy inaczej, teczka zostanie otwarta. **Będzie to jeden z ważniejszych wyborów w tym rozdziale, gdyż pojawi się informacja: "He won't forget this".**

W środku będą zdjęcia robione przez naszą postać, z których policja wie już, kto spiskuje przeciw nowemu rządowi. Mimo wszystko zostajemy oskarżeni o zdradę i gra podsuwa nam różne odpowiedzi, które prowadzą do tego samego dialogu.

Dostajemy kolejne pytanie: Co naszym zdaniem policjanci robią ludziom w tutejszym więzieniu. Ponownie odpowiedź nie będzie miała wpływu na nasze dalsze losy.



Decyzje w tej rozmowie w większości nie mają znaczenia i mają ten sam efekt.

Rozmówca w końcu zapyta nas czy wiemy jak on się nazywa. Nieważne jak go nazwiemy, ten po chwili się przedstawi i znów nas zapyta o to samo. Wybór znów będzie bez znaczenia i wylądujemy na posadzce. Okazuje się, że w tym więzieniu nazywają go jeszcze inaczej.

Po ponownym pytaniu o imię możemy odmówić lub powiedzieć jego pseudonim. Jeśli trzy razy z rzędu odmówimy to nastąpi koniec gry gdyż nasza postać umrze. Należy jak najszybciej powiedzieć to, co on chce usłyszeć.

Gdy wrócimy na krzesło, Hajj Agha otrzyma paralizator i jeśli wcześniej zrzuciliśmy teczkę lub odmówiliśmy herbaty to zostaniemy porażeni prądem. **Odmówienie herbaty jest konieczne by dostać wybór czy chcemy współpracować czy nie.** Podczas tej rozmowy dowiadujemy się też, że niezależnie czy zabraliśmy plany z kryjówki czy zostawiliśmy je tam, oni i tak je znaleźli.

Niezależnie od tego czy zgodzimy się na współpracę czy nie, zostaniemy przeniesieni do własnych wspomnień.