

Daylight

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Daylight

autor: Patrick „YxU” Homa

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Zombie Inc., Wydawca Zombie Inc.

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Sterowanie	4
PC	4
Porady rozgrywki	5
Fabula	9
Poziom 1. – Szpital	9
Poziom 2. – Więzienie	21
Poziom 3. – Kanały	31
Poziom 4. – Las	42
Ślady przeszłości	48
Osiągnięcia	49
Wymagania sprzętowe	51
Daylight wymagania sprzętowe PC	51

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

Nieoficjalny poradnik do gry **Daylight** to zbiór informacji i wskazówek jak bezstresowo ukończyć pozycję. Zawiera lokalizacje stałych **śladów przeszłości**, garść wskazówek oraz opis poszczególnych poziomów. Znajdziesz tu również listę dostępnych w grze osiągnięć/trofeów. *Daylight* jest grą utrzymaną w konwencji horroru, nakierowaną na ukazanie możliwości silnika Unreal Engine 4. Gra nie jest długa ani rozbudowana, lecz nastawiona na działanie strachem wobec gracza. Mimo to, posiada także swoją historię, którą aby dokładnie odkryć należy znajdować ślady przeszłości w postaci kopert z notatkami i przeklętych zdjęć. Pozycja charakteryzuje się ważnym elementem – każdorazowe uruchomienie nowej rozgrywki skutkuje wygenerowaniem nowych poziomów korytarzy i zakamarków, dlatego gra potrafi cieszyć nawet rozpoczynana wielokrotnie.

Poradnik do *Daylight* zawiera:

- Informacje o poszczególnych poziomach gry,
- Garść przydatnych wskazówek,
- Lokalizacje stale osadzonych w grze śladów przeszłości,
- Wykaz osiągnięć/trofeów dostępnych w grze.

Patrick „YxU” Homa (www.gry-online.pl)

Sterowanie

P C

	Ruch
	Wspinaczka
	Sprint
	Użyj
	Upuść
	Przybliż / oddal widok mapy
	Światło chemiczne (Glowstick)
	Flara
	Wyrzuć obiekt
	Pauza / Menu
	Mapa

Porady rozgrywki

Flary i światło chemiczne



Pojemnik z flarami

W grze twoją jedyną bronią są flary. Świecą krótko czerwonym płomieniem, lecz bronią cię przed wiedźmami. Znajdziesz je w powieszonych na ścianach skrzynkach oraz sporadycznie w szufladach, szafach itd.



Plecak ze światłem chemicznym

Światło chemiczne znajdziesz na początku każdego poziomu w plecaku oraz w obiektach w grze. Pozwala ci ono dostrzec niektóre rzeczy niewidoczne gołym okiem: meble mogące posiadać cenną zawartość oraz twoje ślady stóp, co zdecydowanie ułatwia nawigację widząc kierunek z którego przyszedłeś.

Jedne jak i drugie można nosić przy sobie w ilości czterech sztuk + jedna w ręce. Nie możesz używać ich, gdy trzymasz ręce inny obiekt (do otwarcia przejść).

Nawigacja



Mapa

W grze za dodatkowy nawigator służy ci telefon komórkowy, na którym rejestrowana jest mapa wraz z postępem w jej odkrywaniu. Jednakże warto powziąć pewną strategię, aby ułatwić sobie rozgrywkę. Po pierwsze staraj się pamiętać drogi którymi chodzisz, punkty odniesienia. Gdy będziesz częściej nawiedzany przez wiedźmy nie będziesz miał czasu, aby spojrzeć na telefon.

Po drugie – na każdym poziomie do znalezienia są klucze – czyli pewien obiekt otwierający przejście – oraz samo przejście – oznaczone charakterystycznymi białymi inskrypcjami. Odnajdź je wcześniej zanim rozpoczniesz zbieranie kartek – to one powodują, że cienie będą częściej cię nawiedzać.

W i e d ź m y



Wiedźma

Gdy zauważysz na ekranie telefonu zakłócenia, oznacza to, że wróg jest w pobliżu. Najlepszy wyjściem jest biec przed siebie lub odpalić flarę. Jednak czasem, jeśli wiedźma pojawi się przed tobą, wystarczy zamknąć drzwi. Gdy podejmujesz ucieczkę staraj się nie odwracać. Dobrze jest pamiętać drogę, aby nie zapędzić siebie w zaułek.

W p r z e j ś c i a c h j e s t e ś b e z p i e c z n y



Magazyn w przejściu między poziomami

W przejściach między poziomami mającymi nielosowy charakter budowy zawsze jesteś bezpieczny. Dopóki nie rozpoczniesz kolejnego poziomu możesz w nich przebywać bez obaw przez dowolną ilość czasu. Automatyczny zapis następuje przy wejściu w ów obszar oraz przy jego opuszczaniu.