

Second Sight

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Second Sight

autor: Artur „Roland” Dąbrowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstępniak	3
Porady	4
Moce	5
Broń	7
Postacie	9
Solucja	12
Etap 1 - Isolation	12
Etap 2 - Preparation	14
Etap 3 - Experimentation	17
Etap 4 - Fieldwork	21
Etap 5 - Escape	24
Etap 6 - Madness	28
Etap 7 - Rescue	33
Etap 8 - Reliance	37
Etap 9 - Entrapped	42
Etap 10 - Streetlife	46
Etap 11 - Teamwork	48
Etap 12 - Breakout	52
Etap 13 - Conspiracy	54
Etap 14 - Infiltration	57
Etap 15 - Childcare	61
Etap 16 - Confrontation	65
Etap 17 - Redemption	67

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



Wstępniak

Second Sight to wirtualny thriller z najwyższej półki. Wcielamy się w nim w niejakiego Johna Vattica, który już niebawem przekona się, że jest istotnym ogniwem w pewnym projekcie laboratoryjnym. Ucieka on w trakcie badań, odkrywając u siebie paranormalne zdolności. Jeśli chcecie dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi – zapraszam do zabawy.

Poradnik, który przygotowałem, zawiera kompletną solucję, a także kilka działów dodatkowych: porady, opisy broni i umiejętności oraz zestawienie bohaterów. Oznacza to, że znajdziemy w nim wszystko, czego potrzebujemy, by poznać grę od podszewki.

Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski



Porady

- Jonh Vattic został obdarzony paranormalnymi zdolnościami, które często są naszym kluczem do zwycięstwa. W *Second Sight* praktycznie wszystkie moce się przydają i nie da się o żadnej z nich powiedzieć, że jest bezużyteczna. Dlatego obserwujemy cały czas niebieski pasek w lewym górnym rogu, który reprezentuje ilość pozostałej - że tak to nazwę - many. Jeśli wiemy, że za chwilę spotkamy się z wrogiem, czekamy, aż energia ta się odnowi, abyśmy byli gotowi do starcia. Przed każdą walką robimy użytek ze zdolności regeneracji. Jeżeli w trakcie korzystania z którejś mocy mana się skończy, na chwilę stracimy panowanie nad bohaterem, a ekran stanie się niewyraźny, dlatego warto zdjąć palec z guzika myszy na sekundę przed.
- O ile pasek many samoistnie się regeneruje, a skończenie się jej niczego poważnego nie czyni, o tyle stan zdrowia jest bardziej istotny, wszak wiadomo, co oznacza jego spadek do zera. Tak więc dbamy o niego szczególnie, korzystając w każdej wolnej chwili ze wspomnianej już zdolności regeneracji. Do podrasowania miernika energii fizycznej służą także apteczki (o kolorze zielonym). Jest ich co prawda niewiele w całej grze, jednak uleczają nas całkowicie w ciągu sekundy i nigdy się nie kończą.
- W walce często zdarzy nam się, że przeciwnik powali nas na ziemię (tyczy się to pojedynków kontaktowych). Wówczas bohater będzie leżał na ziemi i zanim się podniesie, minie kilka sekund. Aby zdecydowanie go ponaglić, przyciskamy którykolwiek z przycisków - John wstanie jakby natchnięty nowym życiem.
- W pewnym momencie spotykamy w grze Shock Trooperów (takich gości w czarnych ubraniach i maskach). Są to najtrudniejsi przeciwnicy w całej grze (nie licząc bossów), więc wypada mi o nich tu trochę wspomnieć. Najlepszą taktyką w walce z nimi jest korzystanie z telekinezy. Chwytamy jegomościa i kładziemy na ziemię, najlepiej uderzając nim wcześniej o ścianę lub o jakiś inny obiekt. Następnie podbiegamy do niego i uderzamy kilka razy nogą. Jeśli się podniesie, zaczynamy go zażarcie uderzać pięściami, tak aby nawet nie zdążył się zorientować, za co. Dzięki temu sposobowi zaoszczędzamy amunicję i zdrowie. Oczywiście taktyka ta nie dotyczy tylko Shock Trooperów - możemy ją wypróbować także w pojedynkach z innymi rodzajami wrogów.
- W grze nieraz przyjdzie nam działać we dwójkę czy nawet w grupie. Wtedy w prawym górnym rogu pojawią się ikonki postaci, z którymi kooperujemy, wraz z paskami reprezentującymi ich stan zdrowia. Pamiętajmy, że w razie utraty jednego z kompanów misja kończy się niepowodzeniem, i dbamy o to, by byli w dobrej kondycji.

Moce

Telekineza (Telekinesis)

Umożliwia nam przenoszenie dowolnych przedmiotów bądź osób, a także poruszanie odległych przełączników tudzież wajch. Jest to pierwsza moc, jaką poznajemy w grze, a zarazem, zdaje się, najbardziej przydatna. Przytrzymujemy prawy przycisk myszy, aby namierzyć cel, a następnie, przytrzymując lewy guzik, poruszamy nim. W ten sposób możemy uderzać przeciwnikami o ściany, zrzucić ich z dużych wysokości, ciskać w nich ciężkimi obiektami - możliwości jest wiele. Już po chwyceniu przeciwnika za gardło traci on na dwie-trzy sekundy kontrolę nad sobą, a kilkunastosekundowe wirowanie w powietrzu kończy się zgonem. W trakcie trzymania prawego guzika myszy widzimy, które przedmioty da się przesunąć (zaznacza się wokół nich obwódka). Na początku telekineza pozwala nam tylko poruszać martwe obiekty, jednak w pewnym momencie ulepsza się, dzięki czemu możemy bezpośrednio straszyć nią wrogów.

**Regeneracja (Healing)**

Równie przydatna, co telekineza, zdolność, dzięki której możemy poprawić swój stan zdrowia. Korzystamy z niej jednakże tylko wtedy, gdy jesteśmy bezpieczni, gdyż w trakcie regeneracji jesteśmy podatni na ataki przeciwników. Każde ciche miejsce warto wykorzystać do tego, by odnowić zdrowie. Leczyć możemy także przyjaciół - wystarczy, że namierzymy ich trzymając prawy przycisk, a później naciśniemy lewy guzik.

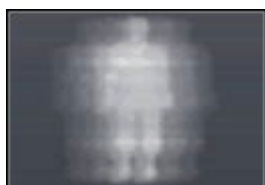
**Atak Psi (Psi Blast)**

Silne kule energii, którymi możemy ciskać w przeciwników. Zwykle jedna taka wystarczy, by załatwić na dobre dowolnego delikwenta. Jest jednak pewien mankament, a chodzi mi tu o zużycie energii psi - jeden pocisk kosztuje aż około połowy paska. Po pewnym czasie zdolność ulega ulepszeniu, a w praktyce objawia się to tak, że gdy jesteśmy otoczeni przez wrogów, możemy wyemitować cały okrąg energii, który powali ich na ziemię.



Zauroczenie (Charm)

Służy do pokojowego rozwiązywania spraw z wrogami. Jeśli mamy przed sobą przeciwnika, z którym nie chcemy toczyć walki, zaznaczamy zauroczenie, namierzamy cel i przytrzymujemy lewy guzik do czasu, gdy będziemy już przez niego niewidoczni. Jeżeli wiemy, że przez okna (to przykład) patrzą oponenty, to nie mamy po co z nimi zadzierać - po prostu korzystamy z zauroczenia. Czasem przyjdzie nam też zadziać na naszych przyjaciół. Przykładem jest tu misja z przestraszoną Jayne, którą musimy zmuszać do działania właśnie poprzez wykorzystanie zauroczenia. W czasie korzystania z zauroczenia nie dotykamy przeciwników (domyślcie się, jaki będzie rezultat) ani nie kucamy, gdyż i tak jesteśmy niewidoczni, a schyleni poruszamy się wolniej.



Wyjście z ciała (Projection)

Zdolność tę uważałem za praktycznie bezużyteczną, ale to tylko do czasu, gdy dowiedziałem się, że można dzięki niej wstępować w przeciwników. Jeśli wiemy, że w pobliżu czai się wielu przeciwników, wychodzimy z ciała i wcielamy się w jednego z wrogów, po czym atakujemy jego kolegów. W ten oto jakże łatwy sposób można bardzo często oczyścić sobie drogę. Należy przy tym pamiętać o dwóch rzeczach: kiedy występujemy z ciała, Vattic jest bezbronny i jeśli zauważy go jakiś przeciwnik, będziemy musieli wrócić do siebie; poza tym z zauroczenia korzystamy przez określony czas - jeśli zabraknie nam energii Psi, wrócimy do swojego ciała.



Broń

Paralizator (Tranquilizer)

Najłagodniejszy rodzaj broni w grze. Korzystając z niej, nie zabijamy, a jedynie usypiamy przeciwników, co jakkolwiek kończy się wyłączeniem ich z zabawy. Zawsze celujemy w głowę (ew. w szyję), gdyż tylko wtedy rozłożymy jegomościa jednym strzałem - inaczej damy mu czas na reakcję, a tu chyba nie o to chodzi, prawda? Na dodatek broń wolno się przeładowuje.

**Pistolet (Pistol)**

Co prawda mamy ich w grze kilka rodzajów, jednak postanowiłem umieścić je w jednej grupie, gdyż na dobrą sprawę niewiele się od siebie różnią. Zwykły pistolet i wersja .45 to prawie to samo, zaś rewolwer jest podobny, z tym że ma inną pojemność magazynku (tamte - osiem pocisków, ten - sześć) i zadaje nieco więcej obrażeń. Mamy jeszcze sowiecką odmianę pistoletu (Soviet Pistol), jednak nie jest to nic szczególnego.

**SMG**

Na nasze można by to przetłumaczyć CKM. :-) SMG to szybkostrzelny i dość cichy karabin, któremu warto zaufać. Mało kto oprze się serii kilkunastu (czasem kilkudziesięciu) pocisków, których w jednym magazynku znajduje się 30. Nie dość, że broń jest bardzo skuteczna, to od pewnego momentu staje się bardzo popularna - noszą ją niemal wszyscy przeciwnicy.

**Karabin snajperski (Sniper Rifle)**

Bardzo precyzyjna broń, która przydaje się, gdy przeciwnicy znajdują się w dużej odległości od nas. Wtedy wystarczy znaleźć sobie w miarę ciche miejsce, przykucnąć i wyjąć popularną snajperkę, by w chwilę zlikwidować wszystkie ruchome cele. Podczas korzystania z karabinu otrzymujemy w prawym dolnym rogu przybliżenie, dzięki któremu dobrze widzimy, w którą część ciała celujemy.

