

Alone in the Dark

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Alone in the Dark

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Eden Games, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
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
Opis przejścia gry	4
Epizod 1 – Zamroczenie	4
Scena 1: Pobudka	4
Scena 2: Zawroty głowy	7
Scena 3: Schody pożarowe	11
Scena 4: Nie patrz w dół	18
Scena 5: 24 piętro	24
Epizod 2 – Pytania	28
Scena 1: Nieoczekiwane spotkanie	28
Scena 2: Recepcja	33
Scena 3: Czy my się znamy?	38
Scena 4: Parking	41
Scena 5: 59 ulica	46
Epizod 3 – Bolesne odpowiedzi	52
Scena 1: Zadzwoń na pogotowie (911)	52
Scena 2: W dół szczeliny	57
Scena 3: Ścieki	67
Scena 4: Szwy i prawda	77
Epizod 4 – Odparcie ataku i strata	82
Scena 1: Przejażdżka do muzeum	82
Scena 2: Gniazdo	87
Scena 3: Porwanie	92
Scena 4: Walka z żywą bliźną	94
Epizod 5 – Nie jestem już sam	100
Scena 1: Oddaj ją	100
Scena 2: Zwiedzający muzeum	106
Scena 3: Olbrzym	116
Scena 4: Tylko krok od prawdy	120
Epizod 6 – Prawda	124
Scena 1: Pokój 943	124
Scena 2: Starożytna ścieżka	128
Scena 3: Światło z nieba	133
Epizod 7 – Ścieżka światła	135
Scena 1: Trzymaj się!	135
Scena 2: Stacja metra	138
Scena 3: Dotarcie do Starego Zamczyszka	143
Scena 4: Oko Central Parku #1	145
Dodatkowe: Korzenie zła #1	147
Scena 4: Oko Central Parku #2	162
Epizod 8 – Niosący światłość	168
Scena 1: Korzenie zła #1	168
Dodatkowe: Korzenie zła #2	169
Scena 1: Korzenie zła #2	182
Scena 2: Odnajdź Klucz	186
Scena 3: Ostateczne wrota	197
Scena 4: Zdecyduj za wszystkich	202

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

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry „Alone in the Dark”. Tekst ten składa się w całości z bardzo dokładnego opisu przejścia tej stosunkowo wymagającej produkcji. Zawarto tu szczegółowe omówienie wszystkich ośmiu rozdziałów gry. Skupiłem się zarówno na przedstawieniu głównych celów jak i zadań dodatkowych, ze szczególnym uwzględnieniem siedlisk zła, których niszczenie staje się istotną kwestią w dalszej fazie rozgrywki. Życzę owocnej gry!

Stranger

Opis przejścia gry

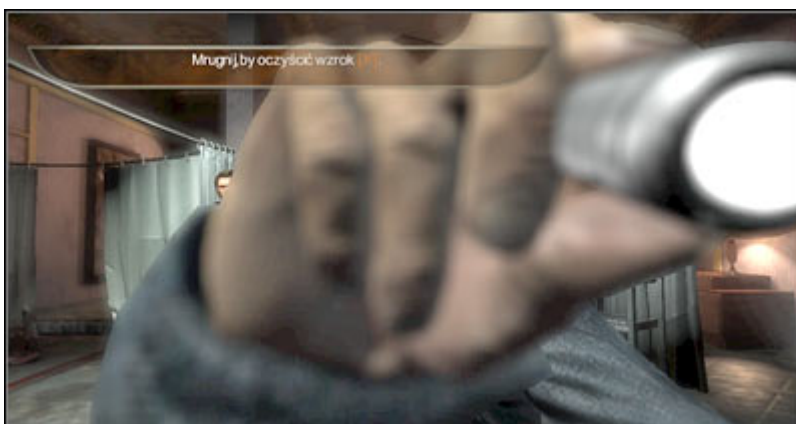
E p i z o d 1 – Z a m r o c z e n i e

Scena 1: Pobudka

Nie przejmuj się tym, że obraz jest bardzo rozmaźany, gdyż jest to celowe posunięcie ze strony autorów gry. Zgodnie z wyświetloną informacją, możesz obrócić nieco widok. Wysłuchaj rozmowy pomiędzy znajdującymi się w pomieszczeniu osobami. Po chwili jeden z bandziorów się do Ciebie zbliży. Skorzystaj z myszki w celu podniesienia głowy głównego bohatera (screen).



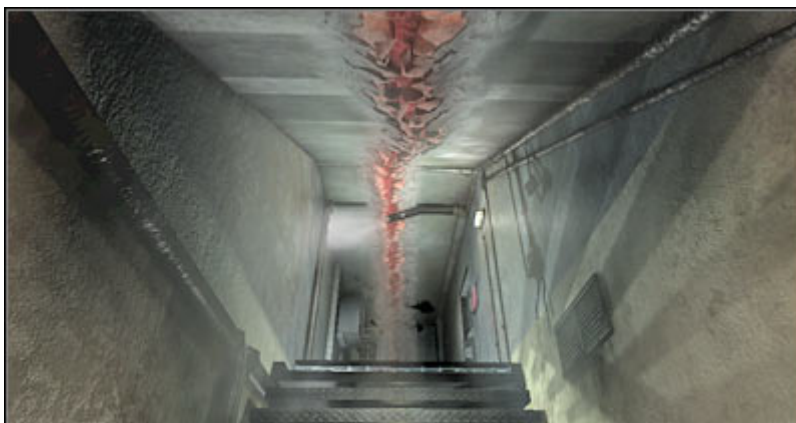
Teraz musisz wykonać inną akcję, a mianowicie mrugnąć oczami w celu oczyszczenia wzroku (screen). Domyślnie do wykonania tej czynności służy klawisz X. Przytrzymaj klawisz na około sekundę, dzięki czemu efekt będzie nieco bardziej długotrwały. Czynność tę należy powtarzać średnio co kilkanaście sekund, gdyż obraz ponownie będzie się rozmazywał. Na szczęście utrudnienie to dotyczy tylko tej pierwszej sceny gry.



Po chwili zmuszony zostaniesz do wyjścia z tego pomieszczenia. Do przemieszczania głównego bohatera służą klawisze kierunkowe, a z racji użycia widoku FPP wszystko przebiega w standardowy sposób. Po wyjściu z pomieszczenia skieruj się w lewo (screen). Nie idź za drugą grupką, tylko ponownie skieruj się do lewego korytarza. Na szczęście nawet jeśli się pomylisz, w niezbyt uprzejmy sposób nakierowany zostaniesz na właściwy tor przez bandziora, który Ci tu towarzyszy.



Zbliżysz się do prawych drzwi, które zostaną otwarte przez towarzyszącą Ci osobę. Skieruj się do nowego korytarza. Główny bohater automatycznie zapali światło. Ty natomiast musisz skierować się po schodach na górę. Do celu prowadzi tylko jedna ścieżka, tak więc nie możesz się zgubić. Zwróć uwagę na zadrapania, które pojawią się na suficie (screen). Na szczęście nie możesz tu zginąć.



Idź cały czas prosto aż dotrzesz do kolejnych drzwi. Podejdź kawałek dalej, a główny bohater automatycznie powinien się odwrócić. Zaczekaj teraz aż bandzior otworzy drzwi. Mężczyzna zostanie dosłownie rozerwany na strzępy (screen), a Ty spadniesz na niższy poziom. Skieruj się do najbliższego korytarza. Po kilku chwilach dotrzesz w nowe miejsce.



Scena 2: Zawroty głowy

Gra wyświetli tu nowy filmik przerywnikowy, w trakcie trwania którego po raz będziesz mógł przyjrzeć się twarzy głównego bohatera. Zauważ też, że udostępniony Ci został widok TPP. Do przełączania pomiędzy widokami służy klawisz TAB. Wykorzystaj wolną chwilę do tego żeby zapoznać się z modelem sterowania, szczególnie że jest on dosyć nietypowy. Oprócz czterech głównych klawiszy ruchu możesz wykorzystywać SHIFT do biegania i ALT do odwracania się.



Skieruj się w stronę znajdującej się na prawo od lustra ścieżki. Należy tu oczywiście zachować ostrożność, gdyż jest ona dosyć wąska. Udać się w stronę górnej części ekranu, a następnie przejdź na dach windy, która się tu wkrótce zjawi (screen). Zostaniesz uraczony nową scenką przerywnikową.

