

Beyond: Dwie Dusze

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Beyond Dwie Dusze

autor: Michał „kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Quantic Dream, Wydawca Sony Computer Entertainment,
Wydawca PL Sony Computer Entertainment Polska
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, walka i moce Aideny	4
Solucja	7
Rozbita	7
Eksperyment	8
Ambasada	11
Impreza	13
Pierwszy wywiad	14
Witamy w CIA	15
Ścigana	19
Mój niewidzialny przyjaciel	23
Kondensator	25
Bezdomna	31
Pierwsza noc	34
Jak inne dziewczyny	36
Samotna	38
Navajo	39
Separacja	45
Kolacja	46
Nocna sesja	48
Misja	49
Starzy przyjaciele / Norah	53
Odprawa	55
Ukryty Smok	56
Duchy	60
Czarne Słońce	61
Bonusy	64
Zakończenia	79
Osiągnięcia	81
Lepszy świat – wszystkie postacie giną	81
Wszyscy uratowani – ratujesz wszystkich bohaterów	82
Pozostałe	83

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

W poradniku do gry *Beyond: Dwie Dusze* znajdziesz szczegółowy opis wszystkich dostępnych w grze rozdziałów. Każda ze scen została opisana tak, żeby umożliwić zaliczenie wszystkich Quick Time Event'ów i dokonanie pozytywnych wyborów. Jeżeli wybory mają duży wpływ na przebieg konkretnego epizodu, zostanie to wspomniane w tekście, a najciekawsze sceny alternatywne dodatkowo wyjaśnione. Zdecydowanie najważniejszym elementem poradnika jest rozdział poświęcony zakończeniom. Opisano tam każdą decyzję wpływającą na epilog oraz skutki ich podejmowania.

Akcja *Beyond: Dwie Dusze* rozgrywa się na przestrzeni 15 lat i przedstawia losy Jodi Holmes. Główna bohaterka jest wyjątkowym człowiekiem. Już od dziecka potrafiła kontaktować się z duchami, a dorastając nauczyła się jeszcze lepiej kontrolować swoje umiejętności. Na stałe związana jest z jedną istotą – duchem o imieniu Aiden. Razem z jego pomocą musi stawić czoła całej masie przeciwności i dowiedzieć się co kryje się „po drugiej stronie”.

Poradnik do gry *Beyond: Dwie Dusze* zawiera:

- Opis przejścia wszystkich scen
- Informacje na temat alternatywnych wyborów
- Listę zakończeń oraz decyzji, które do nich prowadzą
- Lokalizację wszystkich bonusów
- Opis każdego z trofeów

Michał „kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

Sterowanie, walka i moce Aideny



Ruszając prawym analogiem otworzysz drzwi

W *Beyond: Dwie Dusze* standardowo przemieszczasz się lewym analogiem, prawy natomiast służy do interakcji z przedmiotami/osobami oznaczonymi białą kropką. Wykonasz w ten sposób dużą część dostępnych w grze działań. Wszystkie pozostałe realizujesz poprzez wykonywanie pojawiających się na ekranie poleceń. Gra może wymagać od ciebie wciśnięcia konkretnych przycisków, ruszenia analogiem w określony sposób lub wychylenia odpowiednio pada.



W tym przypadku Jodie wykonuj blok, przesuwając ręce w stronę policjantów. Twoim zadaniem jest wychylenie analogu w prawo.

Tym co może początkowo sprawić nieco problemów jest walka oraz wykorzystywanie mocy Aideny. W pierwszym przypadku twoim zadaniem jest ruszanie odpowiednio prawym analogiem w momencie, gdy nastąpi zwolnienie czasu. Na normalnym poziomie trudności gra nie pokazuje ci dokładnych kierunków i musisz je wyczytać z ruchów Jodie. Jeżeli widzisz, że bohaterka próbuje zrobić unik, wychyl analog w tą samą stronę. To samo dotyczy bloków oraz ataków. Zawsze postępuj zgodnie z ruchem dziewczyny.

Moce Aiden a

Inną kwestię stanowią moce Aiden a. Poniżej znajdziesz ich pełną listę.

1. Uderzenie – podstawowa moc Aiden a. Możesz jej użyć na rzeczach oznaczonych niebieskimi kropkami. Aby wykonać atak, przytrzymując cały czas **L1** pociągnij oba analogi do siebie, a następnie puść w tym samym momencie (nadal trzymając **L1**). Czasami nie będziesz mógł maksymalnie odciągnąć dwóch niebieskich kropek. Puść wtedy obie gałki i spróbuj jeszcze raz.

W niektórych przypadkach po przytrzymaniu **L1** dwa punkty będą znajdować się daleko od niebieskiej kropki, a nie na niej. Musisz wtedy przechylać analogi do wewnątrz pada, zamiast do siebie.



Tak wygląda tworzenie tarczy ochronnej

2. Tworzenie tarczy/Przejmowanie umysłu/Duszenie – mocy tej używasz w podobny sposób jak uderzenia. Różnica polega na tym, że nie puszczasz analogów i przechylasz je cały czas do środka pada. Tarczy możesz użyć tylko w określonych przez grę miejscach, przejmowania umysłu na przeciwnikach posiadających pomarańczową poświatę, a duszenia na wrogach świecących na czerwono.



W rozdziale „Misja” możesz uleczyć małego chłopca

3. Leczenie – leczenia możesz użyć na osobach z zieloną poświatą. Mają one dodatkowo zielone punkty na swoim ciele, wskazujące miejsce rany. Aby uleczyć daną postać, przytrzymaj cały czas **L1** i tak kieruj analogami, żeby dwa punkty przysłoniły chore miejsce.



Jodie potrafi wyciągać wspomnienia z martwych ludzi

4. Wyciąganie wspomnień – wspomnienia możesz wyciągać z przedmiotów oraz ludzi, z których wydobywa się mały niebieski strumień. Aby to zrobić, przytrzymaj cały czas **L1** i ustaw oddalony od Jodie punkt tuż obok wylotu strumienia, a bliższy punkt kilka centymetrów wyżej. Twoim celem jest skierowanie strumienia na głowę bohaterki.

Solucja

R o z b i t a



Podczas rozmowy z policjantem nie będziesz mógł wykonać żadnych wyborów

Ta scena jest długim wprowadzeniem do gry, w którym ani na chwilę nie uzyskasz kontroli nad postacią. Jodie będzie siedziała w biurze szeryfa, gdzie chwilę później pojawi się cały oddział SWAT. Wszyscy żołnierze zginą, a na placu boju pozostanie tylko nic nierozumiejący szeryf.